

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN
MEDIA *POWERPOINT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
DAN KARAKTER ANAK PADA PEMBELAJARAN IPS**

(Penelitian Tindakan di SD Negeri 01 Pondok Kelapa)

TESIS



**ARIF FEBRIAN ASRI
NPM A2M011007**

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Magister Pendidikan pada Program Studi Pascasarjana (S2)
Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Bengkulu**

**PROGRAM STUDI PASCASARJANA (S2)
TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2013**

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

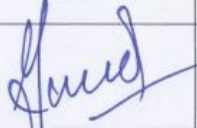
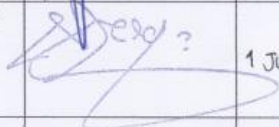

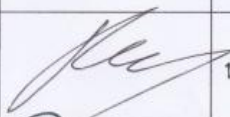
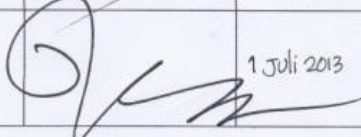
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	
<p>Pembimbing 1</p>  <p><u>Prof. Dr. Bambang Sahono, M.Pd</u> Nip. 19591015 198503 1 002</p>	<p>Pembimbing 2</p>  <p><u>Dr. Hadiwinarto, M.Psi</u> Nip. 19580913 198403 1 003</p>
Tanggal : 1 Juli 2013	Tanggal : 1 Juli 2013
PERSETUJUAN PANITIA UJIAN TESIS	
<p>Ketua Program,</p>  <p><u>Prof. Dr. Johanes Sapri M.Pd</u> Nip. 19601212 198503 1 003</p>	<p>Dekan,</p>  <p><u>Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M.Pd</u> Nip. 19611207 198601 1 001</p>
Tanggal : 1 Juli 2013	Tanggal : 1 Juli 2013
<p>Nama Mahasiswa : Arif Febrian Asri NPM : A2M 011007</p>	

BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN TESIS

Nama : Arif Febrian Asri

NIM : A2M 011007

Program Studi : Teknologi Pendidikan

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Prof. Dr. Johannes Sapri, M.Pd Nip. 196012121985031003 (Ketua Program Studi)		1 Juli 2013
2.	Prof. Dr. Bambang Sahono, M.Pd Nip. 195910151985031002 (Pembimbing 1)		1 Juli 2013
3.	Dr. Hadiwinarto, M.Psi Nip. 195809131984031003 (Pembimbing 2)		1 Juli 2013
4.	Prof. Dr. Riyanto, M.Pd NIP. 196006221989031002 (Penguji 1)		1 Juli 2013
5.	Dr. Alexon, M.Pd NIP. 196012021986031002 (Penguji 2)		1 Juli 2013

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister dari Program Studi Pascasarjana (S2) Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu, seluruhnya hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan tesis saya kutip dari hasil karya orang lain, telah di tuliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Bengkulu, Juni 2013



Arif Febrian Asri
NPM. A2M011007

Kata Pengantar



Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT penguasa semesta alam yang telah memberikan hidayah dan nikmat yang berlimpah kepada kita semua. Shalawat beserta salam semoga Allah selalu mencurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita semua dari alam kegelapan menuju alam terang benderang yang penuh dengan kecanggihan teknologi seperti yang kita rasakan saat ini. Syukur alhamdulillah atas rahmat dan karunia mu Ya Rabb, Penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul **“PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA *POWERPOINT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KARAKTER ANAK PADA PEMBELAJARAN IPS (Penelitian Tindakan di SD Negeri 01 Pondok Kelapa)”**. Penulisan tesis ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelas Magister Pendidikan pada Program Studi Pascasarjana (S2) Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Bengkulu..

Ucapan Terima Kasih

Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi peneliti dalam penulisan tesis ini, yang terkadang memberikan inspirasi untuk terus melanjutkan penelitian menjadi sebuah karya ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan dihadapan publik. Tersusunnya tesis ini tidak terlepas dari masukan pemikiran dan gagasan berbagai pihak. Atas dasar itu pulalah, penulis menyampaikan ucapan terima kasihnya yang sebesar-besarnya dan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Rektor Universitas (Prof. Ir. Zainal Muktamar, MSc. PhD) yang telah mendukung penyelenggaraan Program Magister Teknologi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
2. Bapak Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
3. Bapak Prof. Dr. Johanes Sapri, M.Pd selaku Ketua Jurusan Magister Teknologi Pendidikan.
4. Bapak Prof. Dr. Bambang Sahono, M.Pd selaku pembimbing I yang selalu memberikan saran dan arahan di dalam penyusunan tesis ini sehingga sampai pada tahap penulisan.
5. Bapak Dr. Hadiwinarto, M.Psi selaku pembimbing II yang tak bosan-bosanya memberikan arahan sehingga penulisan tesis ini bisa berjalan dengan baik.

6. Kepala Sekolah SDN 01 Pondok Kelapa yang telah memberikan izin dalam penelitian ini.
7. Seluruh bapak / ibu dosen yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama perkuliahan sehingga penulis mendapatkan ilmu yang sangat berharga untuk bekal di kehidupan kelak.
8. Kepada guru, mitra kerja dan teman-teman seperjuangan yang telah mendukung dan membantu dalam pelaksanaan tesis ini.
9. Serta ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada orang tua, keluarga besarku dan orang-orang yang selalu memberikan motivasi, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Tentunya disana-sini terdapat sejumlah kekurangan untuk menghasilkan sebuah penelitian yang valid, reliabel, dan berguna bagi masyarakat. Akhirnya penulis mengharapkan kritik dan saran serta masukan yang konstruktif dari berbagai pihak yang menjadi bahan bagi penulis untuk lebih menyempurnakan tesis ini.

Bengkulu, Juni 2013

Penulis

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- ☞ Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan maka apabila kamu telah selesai suatu urusan kerjakanlah urusan yang lain dan hanya kepada tuhanmulah hendaknya kamu berharap. (Q.S. Alam Nasyrat 6-8)
- ☞ Jadikanlah sabar dan sholat sebagai Penolongmu dan sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat kecuali bagi orang-orang yang kusu' (AL-baqarah:45)
- ☞ Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu Dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat dan Allah maha mengetahui, apa yang kamu kerjakan. (Q.S. Al-Mujaddah 11)
- ☞ Melangkah tanpa duri bukan perjalanan, hidup tanpa pengorbanan bukan keindahan, berusaha tanpa niat itu kebodohan, cinta tanpa kesetiaan itu kehancuran, dan belajar tanpa mencoba itu sia-sia. (Arif Febrian Asri)

Persembahan

Sujud syukurku pada-Mu ya Rabb, setelah kulewati masa, akhirnya dengan segenggam rasa cinta dan kasih kupersembahkan karyaku ini untuk :

- ☞ Kedua orang tuaku Bapak Asri dan Ibu Industri, kalian adalah pahlawan dalam hidupku, tiada yang paling berharga dan melebihi apapun di dunia ini selain do'a dan kasih kalian. Terima kasih atas pengorbanan dan perjuangannya selama ini.
- ☞ Saudara-saudaraku Hermina, S.Pd, Isnaini, Nasirun, Almahera, Elia Mardalena, S.Pd, Devi Nopiarti, S.Pd, dan Brigpol. Tri Rahadi Gusdianto yang selalu memotivasi dan memberi inspirasi untuk kehidupanku.
- ☞ Orang-orang terkasih yang selalu memberikan semangat dan dukungan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tulisan ini dengan baik.
- ☞ Almamater dan teman-teman seperjuanganku.
- ☞ A-Z yang telah berjasa hingga selesainya tulisan ini.

**THE APPLICATION OF MODELS ROLE PLAYING ASSISTED
POWERPOINT MEDIA TO INCREASE LEARNING OUTCOMES AND
STUDENTS CHARACTER IN SOCIAL SCIENT**

(Action Research in Elementary School Number 01 Pondok Kelapa)

Thesis, Study Programme of the Magister of Education Technology,
Post Graduate
Bengkulu University, 2013 : 135 Pages

ABSTRACT

This study was conducted to describe the increase in student learning outcomes social sciences, describing the character of the increase in learning social studies, and social studies describing differences in outcomes between children who learn by applying the model role playing assiste powerpoint media than children who are learning to conventional classroom learning V B at Elementary School Number 01 Pondok Kelapa. Type of research is Mixed Method Research to test students' learning outcomes conducted with normality test, homogeneity and difference test (t-test). social sciences student learning outcomes learning model with the application of model role playing assiste powerpoint media higher than children who are learning with conventional learning. It is expected that teachers can implement and try the model role playing more varied, with the aim that student learning outcomes and character can be increased.

Keywords : Model Role Playing, Social Sciences, Learning Outcomes, Character of the Student.

PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA *POWERPOINT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KARAKTER ANAK PADA PEMBELAJARAN IPS

(Penelitian Tindakan di SD Negeri 01 Pondok Kelapa)

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPS siswa, mendeskripsikan peningkatan karakter anak pada pembelajaran IPS, dan mendeskripsikan perbedaan hasil belajar IPS antara anak yang belajar dengan penerapan model *role playing* berbantuan media powerpoint dibandingkan dengan anak yang belajar dengan pembelajaran konvensional kelas V B di SDN 01 Pondok Kelapa. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian campuran (*Mixed Method Research*) dengan pengujian hasil belajar siswa dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji beda (t-test). Hasil belajar dan karakter siswa meningkat serta dengan penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint hasil belajar siswa lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang belajar dengan pembelajaran konvensional pada pembelajaran IPS. Diharapkan agar para guru dapat mencobakan dan menerapkan model *role playing* yang lebih bervariasi, dengan tujuan agar siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan sehingga hasil belajar dan karakter siswa dapat meningkat.

Kata Kunci : *Model Role Playing, Pembelajaran IPS, Hasil Belajar, Karakter Anak.*

RINGKASAN

PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA *POWERPOINT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KARAKTER ANAK PADA PEMBELAJARAN IPS

(Penelitian Tindakan di SD Negeri 01 Pondok Kelapa)

Pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan nasional, dimana pendidikan dijadikan andalan utama dalam upaya peningkatan kualitas hidup manusia. Pendidikan berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Oleh karena itu pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat, dan pemerintah. Pendidikan pada Sekolah Dasar bertujuan memberikan bekal dasar pengembangan kehidupan, baik kehidupan pribadi maupun masyarakat, mempersiapkan mengikuti pendidikan ketingkat menengah pertama serta membekali sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar.

Salah satu program pengajaran di jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS adalah sebagai suatu pengetahuan yang dikumpulkan melalui proses ilmiah dan sikap ilmiah untuk membangun pengetahuan, yang kajiannya memfokuskan kepada hubungan antar manusia dan proses membantu pengembangan dalam hubungan tersebut. Tuntutan pembelajaran IPS, guru seharusnya menggunakan model yang yang menuntut sikap afektif siswa. Salah satu model yang dianggap cocok untuk pembelajaran ini adalah model *Role Playing* berbantuan dengan media powerpoint. Sehingga hasil belajar dan karakter anak dapat ditingkatkan.

Permasalahan yang dapat dirumuskan dari penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa? (2) Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint dapat peningkatan karakter anak pada pembelajaran IPS? (3) Apakah ada perbedaan hasil belajar IPS antara anak yang belajar dengan penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint dibandingkan dengan anak yang belajar dengan pembelajaran konvensional kelas V B di SDN 01 Pondok Kelapa?

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPS siswa melalui penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint, (2) Mendeskripsikan peningkatan karakter anak pada pembelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint, (3) Mendeskripsikan perbedaan hasil belajar IPS antara anak yang belajar

dengan penerapan model *role playing* berbantuan media powerpoint dibandingkan dengan anak yang belajar dengan pembelajaran konvensional kelas V B di SDN 01 Pondok Kelapa.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kepentingan teoritis maupun praktis, yaitu: Kegunaan Secara Teoritis, (a) penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan pada umumnya dan didunia pendidikan pada khususnya dalam hal Penerapan Model *Role Playing* Berbantuan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Karakter anak pada Pembelajaran IPS, (b) sebagai bahan kajian untuk pengembangan penelitian lebih lanjut tentang penggunaan Model *Role Playing* Berbantuan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Karakter anak. Secara praktis penelitian ini diharapkan berguna untuk, (a) Bagi Siswa, (b) Bagi Guru, (c) Bagi Sekolah, (d) Bagi Peneliti Lebih Lanjut.

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Kombinasi (*Mixed Method*) dengan desain Urutan Pembuktian (*Sequential Explanatory*). Sugiyono (2011:415) menyatakan “metode penelitian yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif secara berurutan, dimana pada tahap awal dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif dan tahap ke dua menggunakan metode kualitatif”. Metode kuantitatif berperan untuk memperoleh data kuantitatif yang terukur yang dapat bersifat deskriptif, komparatif asosiatif dan metode kualitatif berperan untuk membuktikan, memperdalam, memperluas, memperlemah dan menggugurkan data kuantitatif yang telah diperoleh pada tahap awal. Penelitian ini berlangsung dari semester genap tahun pelajaran 2012/2013 dan Subyek penelitian ini adalah siswa Kelas V B di SD Negeri 01 Pondok Kelapa.

Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint dapat meningkatkan karakter anak pada pembelajaran IPS kelas V B di SDN 01 Pondok Kelapa. Ini bisa dilihat dari Siklus I harga mean sebesar 1,36 dengan persentase ketuntasan secara klasikal 64% dengan kriteria karakter kurang pada kelas PTK. sedangkan pada kelas pembading persentase secara klasikal 60% dengan kriteria karakter kurang. Pada siklus II harga mean sebesar 1,44. Persentase ketuntasan secara klasikal 84% dengan kriteria karakter baik pada kelas PTK sedangkan pada kelas pembading persentase ketuntasan secara klasikal 78% dengan kriteria karakter kurang. Terdapat perbedaan yang signifikan antara karakter anak yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media powerpoint dengan pembelajaran konvensional.

Hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang belajar dengan pembelajaran konvensional kelas V B di SDN 01 Pondok Kelapa. Dari hasil belajar siswa terlihat bahwa rata-rata nilai pada model *role playing* berbantuan powerpoint siklus I adalah

72,40 dengan standar deviasi 13,26 dan persentase ketuntasan secara klasikal 64%. Sedangkan pada pembelajaran konvensional rata-rata nilai adalah 68,26 dengan standar deviasi 11,54 dan persentase ketuntasan secara klasikal 60,86%. Meningkat pada siklus II menjadi 81,60 dengan standar deviasi 12,80 dan persentase ketuntasan secara klasikal 92%. Sedangkan pada pembelajaran konvensional rata-rata nilai adalah 74,34 dengan standar deviasi 11,60 dan persentase ketuntasan secara klasikal 73,91%. Artinya dapat diambil kesimpulan bahwa, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media powerpoint dengan pembelajaran konvensional.

Dari paparan data dan hasil penelitian serta pembahasan di atas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan yakni: (1) Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa, (2) Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint dapat peningkatan karakter anak pada pembelajaran IPS, (3) Hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang belajar dengan pembelajaran konvensional kelas V B di SDN 01 Pondok Kelapa.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dicantumkan diatas, maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan: (1) Untuk guru, agar dapat mencobakan dan menerapkan model *role playing* yang lebih bervariasi dengan tujuan agar siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan, (2) Untuk Kepala sekolah, dapat berupaya untuk meningkatkan sarana dan prasarana yang menunjang keberhasilan guru dalam meningkatkan hasil belajar baik kognitif maupun karakter siswa, (3) Untuk peneliti selaku mahasiswa, untuk dapat menambah pengetahuan yang nanti bermanfaat setelah peneliti turun ke lapangan kelak, (4) Untuk pembaca, agar bagi siapapun yang membaca tulisan ini dapat menambah wawasan tentang bagaimana cara meningkatkan dunia pendidikan.

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Persetujuan Komisi Pembimbing	ii
Bukti Pengesahan Perbaikan Tesis	iii
Lembar Pernyataan	iv
Kata Pengantar	v
Ucapan Terima Kasih	vi
Motto dan Persembahan	viii
Abstract	ix
Abstrak	x
Ringkasan	xi
Daftar Isi	xiv
Daftar Tabel	xvii
Daftar Gambar	xviii
Daftar Lampiran	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Pembatasan Masalah	12
D. Perumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	13
F. Kegunaan Hasil Penelitian	14
1. Kegunaan Secara Teoritis	14
2. Kegunaan Secara Praktis	14
BAB II KAJIAN TEORETIK	
A. Hasil Belajar	16

1. Pengertian Belajar	16
2. Pembelajaran IPS di SD	17
3. Hasil Belajar	19
B. Karakter	22
1. Pengertian Karakter	22
2. Karakter Anak Usia Sekolah Dasar	27
3. Karakteristik Pembelajaran IPS SD	35
C. <i>Role Playing</i> Berbantuan Media <i>Powerpoint</i>	39
1. Pengertian Model <i>Role Playing</i>	39
2. Keunggulan dan Kelemahan <i>Role Playing</i>	45
3. Tujuan Model <i>Role Playing</i>	46
4. Langkah-langkah Pembelajaran <i>Role Playing</i>	47
5. Media <i>Powerpoint</i>	51
D. Hasil Penelitian yang Relevan	54
E. Kerangka Berfikir	56
F. Hipotesis	59
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	61
B. Prosedur Penelitian	63
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	69
D. Teknik Pengumpulan Data	70
1. Observasi	70
2. Tes Hasil Belajar	71
3. Dokumentasi	72
E. Instrumen Penelitian	72
1. Lembar Observasi Karakter Siswa	72
2. Lembar Tes Tertulis	73
F. Teknik Analisis Data.....	73

1. Analisis Data Observasi Karakter Anak	73
2. Analisis Data Hasil Belajar	75
G. Pengujian Persyaratan Analisis Data	76
a. Uji Normalitas	76
b. Uji Homogenitas	77
H. Pengujian Hipotesis	78
a. Uji <i>t test</i>	78
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi dan Interpretasi Hasil Studi Awal	79
1. Deskripsi Hasil Studi Awal	79
2. Interpretasi Hasil Studi Awal	82
B. Deskripsi dan Interpretasi Hasil Implementasi Tindakan	83
1. Implementasi Siklus Pertama	83
2. Implementasi Siklus Kedua	99
C. Pengujian Persyaratan Analisis Data	113
1. Uji Normalitas	113
2. Uji Homogenitas	115
D. Pengujian Hipotesis	116
1. Uji <i>t test</i>	116
E. Pembahasan Hasil Penelitian	120
F. Keterbatasan Penelitian	127
 BAB V KESIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan	129
B. Implikasi	131
C. Saran	132
DAFTAR PUSTAKA	133
LAMPIRAN	136
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	234

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Sintaks Pembelajaran <i>Role Playing</i>	48
Tabel 3.1 Skor Setiap Aspek yang Diamati pada Lembar Observasi Karakter Siswa	74
Tabel 3.2 Interval Kriteria Penilaian Karakter Siswa secara Klasikal	75
Tabel 3.3 Interval Ketuntasan Hasil Belajar Secara Klasikal	76
Tabel 4.1 Langkah-langkah kegiatan Implementasi Model <i>Role Playing</i> Siklus I	85
Tabel 4.2 Hasil Lembar Observasi Karakter Siswa Siklus I Kelas PTK	93
Tabel 4.3 Hasil Lembar Observasi Karakter Siswa Siklus I Kelas Pemanding	94
Tabel 4.4 Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I Kelas PTK	95
Tabel 4.5 Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I Kelas Pemanding	96
Tabel 4.6 Langkah-langkah kegiatan Implementasi Model <i>Role Playing</i> Siklus II	100
Tabel 4.7 Hasil Lembar Observasi Karakter Siswa Siklus II Kelas PTK	108
Tabel 4.8 Hasil Lembar Observasi Karakter Siswa Siklus II Kelas Pemanding	109
Tabel 4.9 Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II Kelas PTK	110
Tabel 4.10 Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II Kelas Pemanding	111
Tabel 4.11 Rangkuman Uji Normalitas	115
Tabel 4.12 Rangkuman Uji Homogenitas	116
Tabel 4.13 Rangkuman Uji Hipotesis	119

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Tabel 3.1	Garis Besar Desain Penelitian 63
Tabel 3.2	Tahapan Penelitian Implementasi Model <i>Role Playing</i> berbantuan Media Powerpoint 64
Tabel 3.3	Alur Pelaksanaan Tindakan 65
Tabel 4.1	Histogram Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I Kelas PTK 95
Tabel 4.2	Histogram Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I Kelas Pembanding 97
Tabel 4.3	Histogram Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II Kelas PTK 111
Tabel 4.4	Histogram Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II Kelas Pembanding 112

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Artikel Ilmiah	137
Silabus Pembelajaran	154
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	160
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	172
Naskah Drama Siklus I	185
Naskah Drama Siklus II	189
Penilaian Karakter Siswa Siklus I Kelas PTK	196
Penilaian Karakter Siswa Siklus I Kelas Pemandang	197
Penilaian Karakter Siswa Siklus II Kelas PTK.....	198
Penilaian Karakter Siswa Siklus II Kelas Pemandang	199
Deskriptor Setiap Aspek Penilaian Karakter	200
Penilaian Hasil Tes Akhir Siklus I Kelas PTK.....	202
Penilaian Hasil Tes Akhir Siklus I Kelas Pemandang	203
Penilaian Hasil Tes Akhir Siklus II Kelas PTK	204
Penilaian Hasil Tes Akhir Siklus II Kelas Pemandang	205
Pengujian Persyaratan Analisis	206
Pengujian Hipotesis	213
Surat Izin Penelitian dari Prodi	222
Surat Izin Penelitian dari Diknasbud Benteng	223
Surat Pernyataan Selesai Penelitian	224
Daftar Riwayat Hidup	232

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembangunan Nasional di bidang pengembangan sumberdaya manusia Indonesia yang berkualitas melalui pendidikan merupakan upaya yang sungguh-sungguh dan terus-menerus dilakukan untuk mewujudkan manusia Indonesia seutuhnya. Sumberdaya yang berkualitas akan menentukan mutu kehidupan pribadi, masyarakat, dan bangsa dalam rangka mengantisipasi, mengatasi persoalan-persoalan, dan tantangan-tantangan yang terjadi dalam masyarakat pada kini dan masa depan.

Untuk mewujudkan maksud di atas bukan hal yang mudah dan sederhana. Membutuhkan waktu yang lama dan memerlukan dukungan seluruh komponen bangsa dan usaha yang direncanakan secara matang, berkelanjutan, serta berlangsung seumur hidup. Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia tidak pernah berhenti. Berbagai terobosan baru terus dilakukan oleh pemerintah melalui Depdiknas. Upaya itu antara lain dalam pengelolaan sekolah, peningkatan sumber daya tenaga pendidikan, pengembangan / penulisan materi ajar, serta pengembangan paradigma baru dengan metodologi pengajaran.

Pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan nasional, dimana pendidikan dijadikan andalan utama dalam upaya

peningkatan kualitas hidup manusia. Pendidikan berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Oleh karena itu pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat, dan pemerintah. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam proses membantu peserta didik agar berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi dan sistem nilai yang dianutnya dalam masyarakat.

Pendidikan pada Sekolah Dasar bertujuan memberikan bekal dasar pengembangan kehidupan, baik kehidupan pribadi maupun masyarakat, mempersiapkan mengikuti pendidikan keningkat menengah pertama serta membekali sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar (Depdiknas, 2006:3). Agar tujuan pendidikan dapat tercapai maka diperlukan proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam menggali ilmu pengetahuan terutama pada saat proses pembelajaran di sekolah. Untuk itu selain sarana dan prasarana yang harus dilengkapi, seorang guru juga harus memfasilitasi siswa dengan metode belajar yang bervariasi yang dapat membuat siswa aktif belajar.

Peserta didik akan lebih leluasa menuangkan gagasan mereka yang dibangun berdasarkan informasi dari berbagai sumber. Suasana atau iklim belajar mengajar harus diciptakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Sebagaimana diketahui bahwa pendekatan dalam mengajar merupakan sarana interaksi guru dengan siswa di dalam kegiatan belajar

mengajar. Dengan demikian, yang perlu diperhatikan adalah ketepatan pendekatan dalam mengajar yang dipilih dengan tujuan, jenis, dan sifat materi pelajaran dengan kemampuan guru dalam memahami dan melaksanakan pendekatan tersebut.

Seorang guru memegang peranan penting di dalam proses interaksi pembelajaran karena bagaimanapun juga keadaan sistem pendidikan di Sekolah Dasar (SD), alat yang digunakan dan keadaan siswa pada akhirnya bergantung pada guru dalam mengelola komponen yang ada. Model dan keputusan guru di dalam interaksi pembelajaran sangat menentukan keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai pemegang peranan yang sangat penting, guru dituntut untuk menguasai berbagai model pembelajaran serta terampil dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga guru dapat melaksanakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dengan kata lain kualitas pembelajaran tergantung kepada kemampuan guru dalam memadukan secara sistematis dan sinergis kurikulum, bahan belajar, media, fasilitas, sistem, pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Salah satu program pengajaran di jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS adalah sebagai suatu pengetahuan yang dikumpulkan melalui proses ilmiah dan sikap ilmiah untuk membangun pengetahuan, yang kajiannya memfokuskan kepada

hubungan antar manusia dan proses membantu pengembangan dalam hubungan tersebut. Pembelajaran IPS dapat dijadikan sebagai wahana sentral untuk meningkatkan hasil belajar dan karakter siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan pembelajaran IPS yang bersifat inovatif dan produktif sehingga siswa mampu memahami pembelajaran lebih baik, memiliki kemampuan berpikir kritis, meningkatkan sikap ilmiah siswa, serta mampu berperan di dalam lingkungan masyarakat. Pembelajaran yang inovatif dan produktif adalah pembelajaran yang dapat membantu siswa memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, nilai, cara mengekspresikan diri, serta cara belajar yang kondusif.

Pada kurikulum KTSP, Depdiknas (2006) Menyatakan bahwa pembelajaran IPS di SD/MI bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Menurut Dewey dalam (Asma, N, 2006: 31) untuk dapat belajar, seorang harus memiliki pasangan atau teman. Pendidikan yang dilaksanakan di kelas seharusnya merupakan cermin masyarakat dan berfungsi sebagai laboratorium untuk belajar tentang kehidupan nyata. Untuk itu perlu: (1) siswa hendaknya aktif, *learning by doing*; (2)

belajar hendaknya didasari motivasi intrinsik; (3) pengetahuan adalah berkembang, tidak bersifat tetap; (4) kegiatan belajar hendaknya sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa; (5) pendidikan harus mencakup kegiatan belajar dengan prinsip saling memahami dan saling menghormati satu sama lain, artinya prosedur demokratis sangat penting; dan (6) kegiatan belajar hendaknya berhubungan dengan dunia nyata di luar kelas dan bertujuan mengembangkan dunia tersebut.

Berdasarkan hasil pengalaman guru selama mengajar di SDN 01 Pondok Kelapa yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian, kelas VB termasuk dalam kelas yang seluruh siswanya merupakan gabungan anak-anak yang tingkat kognitifnya bisa di bilang bervariasi. Pengalaman guru yang mengajar di VB, anak-anak ini bisa di bilang tingkat kemampuannya masih rendah bila di bandingkan dengan kelas-kelas yang lain. Anak-anaknya juga termasuk anak yang super aktif baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Dalam proses pembelajaran anak-anak juga masih sulit untuk memahami pelajaran yang sedang dipelajari, membutuhkan tenaga yang ekstra agar anak-anak benar-benar memahami materi yang di ajarkan. Hasil belajarnya juga masih rendah, hal ini bisa di lihat dari setiap akhir evaluasi yang di berikan.

Di sisi lain juga ada kecendrungan bahwa hasil belajar siswa masih rendah hal ini disebabkan bahwa pembelajaran di kelas yang hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. model pembelajaran ini dianggap sebagai suatu kegiatan yang membosankan, kurang menantang, tidak bermakna serta kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari. Akibat

kurangnya daya kreasi dan variasi guru dalam pembelajaran, menyebabkan kurang dikuasainya materi-materi pembelajaran oleh siswa. Berdasarkan nilai hasil belajar siswa di kelas VB SDN 01 Pondok Kelapa diperoleh data bahwa hasil belajar siswa pada saat ulangan bulanan dan ulangan akhir semester pertama tahun pelajaran 2012/2013 masih tergolong rendah yaitu nilai rata-rata siswa 6, sedangkan menurut kurikulum KTSP ketuntasan belajar minimal 7. Untuk menindaklanjuti permasalahan tersebut, sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar dan kualitas proses pembelajaran perlu diadakannya perbaikan pembelajaran yang selama ini dilakukan.

Meningkatnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran, akan membuat pembelajaran lebih bermakna dan berarti dalam kehidupan anak. Dikatakan demikian, karena (1) adanya keterlibatan siswa dalam membuat dan menyusun perencanaan proses belajar mengajar, (2) adanya keterlibatan intelektual emosional siswa melalui dorongan dan semangat yang dimilikinya, (3) adanya keikutsertaan siswa secara kreatif dalam mendengarkan dan memerhatikan apa yang disajikan guru (Kunandar, 2008). Oleh sebab itu seyogyanya pembelajaran IPS di SD disesuaikan dengan minat dan kebutuhan anak didik, sebab melalui pembelajaran IPS warga negara Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) diharapkan mampu: “memahami, menganalisis, dan menjawab masalah-masalah yang dihadapi masyarakat, bangsa dan negaranya secara berkesinambungan dan

konsisten dengan cita-cita dan tujuan nasional seperti yang digariskan dalam pembukaan UUD 1945.

Berdasarkan kenyataan dan permasalahan yang telah ditemukan di atas, guru akan menemukan permasalahan yang sama pada pembelajaran IPS. Untuk itu dalam proses pembelajaran IPS diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan karakter siswa. Kemampuan menguasai model pembelajaran merupakan syarat utama yang harus dimiliki guru, karena kemampuan menguasai dan menggunakan model yang tepat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik baik keberhasilan dari segi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Salah satu model pembelajaran yang dianggap cocok diterapkan dalam IPS adalah model *Role Playing*. Alasan pemilihan model *Role Playing* karena pada model ini menerapkan kemampuan dibidang afektif (sikap) siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan tuntutan pembelajaran IPS yang menginginkan pengembangan sikap siswa baik dilingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Menurut Hadi, Syaiful (2008:11) "Bermain Peran (*Role Playing*) merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*Interpersonal Relationship*). Terutama yang menyangkut kehidupan siswa."

Hamalik, Oemar (2003:48) menyatakan "model *Role Playing* (Bermain Peran) adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman, sedangkan

manfaat model *Role Playing* (Bermain Peran) adalah: untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antar insani di kalangan siswa dalam kelas“.

Dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* (Bermain Peran) adalah pembelajaran yang melatih keterampilan dalam pemecahan masalah untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep serta melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi berdasarkan pengalaman hidupnya.

Kenyataannya dalam proses pembelajaran IPS yang peneliti amati di SDN 01 Pondok Kelapa guru lebih dominan menggunakan model pembelajaran konvensional, sedangkan tidak semua materi dapat diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, akibatnya pembelajaran yang diberikan guru kurang menarik minat belajar siswa .

Tuntutan pembelajaran IPS, guru seharusnya menggunakan model yang yang menuntut sikap afektif siswa seperti model *Role Playing*. Sedangkan guru jarang menggunakan model *Role Playing* sehingga sikap afektif belum tertanam dalam diri siswa. Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) kelas V semester II, standar kompetensi peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan indonesia. Salah satu model yang dianggap cocok untuk pembelajaran ini adalah model *Role Playing*. Hamalik, Oemar (2003:48) menjabarkan bahwa : 1) Dalam model *Role Playing*, siswa dapat bertindak

dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa sanksi, 2) model *Role Playing* memungkinkan dan memperkenankan siswa untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan gagasan-gagasan lainnya.

Untuk mengatasi masalah yang telah dikemukakan, diperlukan bahan ajar sebagai jembatan penghubung antara penyampai pesan dengan penerima pesan. Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan bahan ajar powerpoint. Bahan ajar powerpoint memanfaatkan teknologi multimedia yang membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri. Bahan ajar dapat disimpan di komputer sehingga dapat dipergunakan oleh guru dan siswa kapan saja diperlukan. Pemanfaatan bahan ajar ini dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan tertarik pada materi yang sedang dibahas. Selain itu, bahan ajar menggunakan powerpoint mudah dimanfaatkan oleh guru dan siswa. Hal ini dikarenakan program yang digunakan untuk pembuatan bahan ajar sudah dikenal oleh guru dan siswa.

Microsoft Powerpoint adalah suatu *software* yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. *Microsoft Powerpoint* akan membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan. Hal ini dikarenakan *Microsoft Powerpoint* akan membantu dalam pembuatan *slide*, *outline* presentasi, presentasi elektronika, menampilkan slide yang dinamis,

termasuk *clip art* yang menarik, yang semuanya itu mudah ditampilkan di layar monitor komputer (Jufriady, Hidayat: 2009).

Program ini dirancang khusus dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik sebagai alat presentasi adalah kemampuan pengolahan teks, warna, dan gambar yang bisa diolah sendiri sesuai kreativitas.

Penggunaan *powerpoint* sebagai bahan ajar memiliki beberapa kelebihan, antara lain penyajiannya lebih menarik dan lebih merangsang anak untuk mengetahui informasi lebih lanjut tentang bahan ajar yang disajikan. Informasi disajikan secara visual sehingga mudah dipahami siswa. Selain itu, bahan ajar dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, digunakan secara berulang-ulang, dan dapat disimpan dalam bentuk CD atau disket sehingga praktis dibawa kemana saja (Jufriady, Hidayat: 2009). Penggunaan *powerpoint* sebagai bahan ajar dapat menjadikan kegiatan pembelajaran menarik, menyenangkan, menantang, dan dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif sesuai dengan pembelajaran yang diharapkan dalam KTSP.

Dengan melihat tujuan dan karakteristik pendekatan pembelajaran model *role playing* yang telah dijabarkan yang berkaitan dengan perbaikan proses, dan hasil belajar IPS maka akan diadakan tindakan berupa penelitian dengan judul "Penerapan Model *Role Playing* Berbantuan Media *Powerpoint*

Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Karakter Anak Pada Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan di SD Negeri 01 Pondok Kelapa)” oleh peneliti sehingga pembelajaran tidak membosankan, dan dapat meningkatkan hasil belajar dan karakter siswa sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam kurikulum.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V B di SDN 01 Pondok Kelapa.
2. Rendahnya karakter anak pada pembelajaran IPS kelas V B di SDN 01 Pondok Kelapa.
3. Adanya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar IPS kelas V B antara anak yang berkemampuan tinggi dengan anak berkemampuan rendah di SDN 01 Pondok Kelapa.

C. Pembatasan Masalah

Karena banyaknya faktor yang berperan dalam keberhasilan suatu pembelajaran maka batasan masalah penelitian ini hanya membahas mengenai : Penerapan Model *Role Playing* Berbantuan Media *Powerpoint* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Karakter Anak Pada Pembelajaran IPS kelas V B di SDN 01 Pondok Kelapa, yang di batasi pada :

1. Penerapan Model *Role Playing* Berbantuan Media *Powerpoint* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS.
2. Penerapan Model *Role Playing* Berbantuan Media *Powerpoint* Untuk Meningkatkan Karakter Anak.
3. Perbedaan hasil belajar IPS antara anak yang belajar dengan penerapan model *Role Playing* berbantuan media *powerpoint* dibandingkan dengan anak yang belajar dengan pembelajaran konvensional.

D. Perumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V B di SDN 01 Pondok Kelapa?
2. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint dalam peningkatan karakter anak pada pembelajaran IPS kelas V B di SDN 01 Pondok Kelapa?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar IPS antara anak yang belajar dengan penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint dibandingkan dengan anak yang belajar dengan pembelajaran konvensional kelas V B di SDN 01 Pondok Kelapa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPS siswa melalui penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint Kelas V B di SDN 01 Pondok Kelapa.
2. Mendeskripsikan peningkatan karakter anak pada pembelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint kelas V B di SDN 01 Pondok Kelapa.
3. Mendeskripsikan perbedaan hasil belajar IPS antara anak yang belajar dengan penerapan model *role playing* berbantuan media powerpoint dibandingkan dengan anak yang belajar dengan pembelajaran konvensional kelas V B di SDN 01 Pondok Kelapa.

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi kepentingan teoritis maupun praktis. Yaitu sebagai berikut :

1. Kegunaan Secara Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan pada umumnya dan didunia pendidikan pada khususnya dalam hal Penerapan Model *Role Playing* Berbantuan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Karakter anak pada Pembelajaran IPS.

- b. Sebagai bahan kajian untuk pengembangan penelitian lebih lanjut tentang penggunaan Model *Role Playing* Berbantuan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Karakter anak.

2. Kegunaan Secara praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Membantu siswa dalam mengatasi kejenuhan dan kebosanan dalam belajar.
- 2) Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai masukan bagi guru dalam menerapkan pembelajaran model *Role Playing* sebagai alternatif yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.
- 2) Membantu guru dalam meningkatkan keterampilan belajar mengajar dengan menerapkan pembelajaran model *Role Playing*.
- 3) Dapat mengembangkan kualitas pembelajaran ke arah yang lebih baik.
- 4) Meningkatkan peran dan keterampilan guru dalam menerapkan pembelajaran model *Role Playing*.

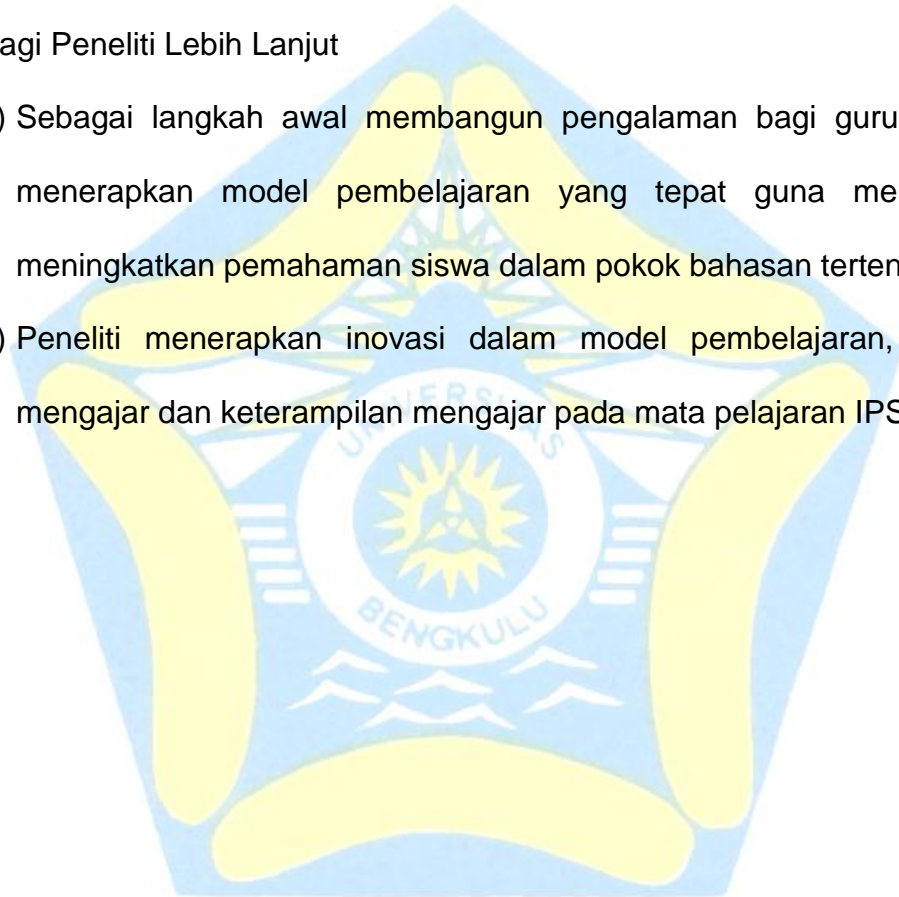
c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas sekolah melalui peningkatan hasil belajar siswa dan kinerja guru.

- 2) Meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran.
- 3) Menerapkan inovasi pembelajaran.
- 4) Sebagai sumbangan bagi pemikiran yang baik dalam hal perbaikan pembelajaran dengan penggunaan model *Role Playing* pada sekolah tempat penelitian pada khususnya dan sekolah lain pada umumnya.

d. Bagi Peneliti Lebih Lanjut

- 1) Sebagai langkah awal membangun pengalaman bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat guna membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam pokok bahasan tertentu.
- 2) Peneliti menerapkan inovasi dalam model pembelajaran, model mengajar dan keterampilan mengajar pada mata pelajaran IPS.



BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman. Definisi lain tentang belajar adalah sebagai perolehan informasi, walaupun dalam beberapa situasi anak belajar tanpa memperoleh informasi baru. Hal ini terjadi pada perkembangan keterampilan motorik yang lebih menekankan praktek mengubah perilaku secara berangsur.

Belajar merupakan perubahan perilaku manusia atau perubahan kapabilitas yang relatif permanen sebagai hasil pengalaman. Belajar melalui proses yang relatif terus-menerus dijalani dari berbagai pengalaman. Pengalaman inilah yang membuahkan hasil yang disebut belajar, Cagne dalam (Santosa, Puji dkk 2006:17)

Sumantri, Mulyani (2006:42) belajar adalah perubahan perilaku sebagai fungsi pengalaman. Di dalamnya tercakup perubahan-perubahan afektif, motorik dan kognitif yang tidak dihasilkan oleh sebab-sebab lain.

Berdasarkan pandangan di atas belajar yang didefinisikan sebagai perubahan perilaku, mencakup pertumbuhan afektif, motorik, dan kognitif. Misalnya, perilaku yang berubah karena kelelahan, obat-obatan atau kematangan, tidak dianggap sebagai belajar. Belajar juga merupakan kegiatan yang kompleks. Artinya di dalam proses belajar terdapat berbagai

kondisi yang dapat menentukan keberhasilan belajar. Faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah berbagai kondisi yang berkaitan dengan proses belajar yakni kondisi eksternal dan kondisi internal (Santosa, Puji dkk, 2006:17).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungannya dimana perubahan itu terlihat dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan pengetahuan, kecakapan, daya pikir, sikap kebiasaan, dan lain-lain. Sehingga seseorang tersebut dapat mengetahui, berbuat, menjadi, dan hidup bersama di lingkungannya sebagai seorang Warga Negara yang baik.

2. Pembelajaran IPS di SD

Pembelajaran IPS sebagai mata pelajaran di tingkat sekolah dasar (SD) pada hakikatnya merupakan suatu integrasi utuh dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu lain yang relevan untuk tujuan pendidikan. Artinya, berbagai tradisi dalam ilmu sosial termasuk konsep, struktur, cara kerja ilmuwan sosial, aspek metode maupun aspek nilai yang dikembangkan dalam ilmu-ilmu sosial, dikemas secara psikologis, pedagogis, dan sosial-budaya untuk kepentingan pendidikan.

Pembelajaran IPS di SD merupakan pembinaan generasi penerus usia dini agar memahami potensi dan peran dirinya dalam berbagai tata kehidupannya, menghayati keharusan dan pentingnya bermasyarakat dengan penuh rasa kebersamaan dan kekeluargaan serta mahir berperan di lingkungannya sebagai insan sosial dan warga negara yang baik. Untuk itulah dalam pengajaran IPS harus dapat membawa anak didik kepada kenyataan hidup yang sebenarnya yang dapat dihayati mereka, ditanggapinya, dianalisisnya akhirnya dapat membina kepekaan sikap mental, ketrampilan dalam menghayati kehidupan yang nyata ini.

Effendi, Ridwan dkk (2007:7), bahwa alasan dibalik diajarkannya IPS sebagai mata pelajaran di sekolah karena hal-hal sebagai berikut: a) IPS memberikan tempat bagi siswa untuk belajar dan mempraktekan demokrasi, b) IPS dirancang untuk membantu siswa menjelaskan "dunianya", c) IPS adalah sarana untuk pengembangan diri siswa secara positif, d) IPS membantu siswa memperoleh pemahaman mendasar (*fundamental understanding*) tentang sejarah, geographi, dan ilmu-ilmu sosial lainnya, e) IPS meningkatkan kepekaan siswa terhadap masalah-masalah sosial.

Tercapainya keberhasilan pembelajaran IPS di sekolah dasar (SD) maka guru harus memperhatikan tujuan dari pembelajaran IPS di tingkat SD tersebut yaitu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa

agar berguna di masa depan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungannya.

Menurut Effendi, Ridwan dkk (2007:8) Tujuan pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Dasar (SD) ditujukan untuk mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan dasar siswa yang berguna untuk kehidupan sehari-harinya. IPS sangat erat kaitannya dengan persiapan anak didik untuk berperan aktif atau berpartisipasi dalam pembangunan Indonesia dan terlibat dalam pergaulan masyarakat dunia (*global society*). IPS harus dilihat sebagai suatu komponen penting dari keseluruhan pendidikan kepada anak. IPS memerankan peranan yang signifikan dalam mengarahkan dan membimbing anak didik pada nilai-nilai dan perilaku.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di SD adalah langkah-langkah konkret siswa dalam melakukan aktifitas pembelajaran untuk mengembangkan potensi sehingga mendapatkan pengetahuan dan pengalaman akhirnya dapat untuk melakukan sesuatu atau berperan langsung di lingkungannya sebagai makhluk sosial yang baik.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar dan menjadi indikator keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan pada diri siswa. Hasil belajar ini berupa keterampilan, nilai, dan sikap setelah siswa mengalami proses belajar.

Bloom dalam Arikunto, Suharsimi (1999:117) menempatkan hasil belajar dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan ranah psikomotor. Menurut Depdiknas (2003:3) bahwa:

Hasil belajar siswa yang diharapkan adalah kemampuan lulusan yang utuh, yang mencakup kemampuan kognitif, psikomotor, dan afektif. Kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir secara hirarkis terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesa, dan evaluasi. Kemampuan psikomotor berkaitan dengan kemampuan gerak (keterampilan) dan banyak terdapat dalam pelajaran praktek. Kemampuan afektif siswa meliputi perilaku sosial, sikap, minat, disiplin, dan sejenisnya.

Dari kutipan dapat dikemukakan bahwa hasil belajar yang diharapkan adalah dari ranah kognitif, psikomotor, dan afektif. Hasil belajar ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual siswa yang diperoleh selama proses pembelajaran. Ranah kognitif terdiri dari beberapa tingkatan, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (Arikunto, Suharsimi 1999).

Hasil belajar ranah afektif berkenaan dengan sikap siswa dalam pembelajaran. Indikator ranah afektif menurut Arikunto, Suharsimi (1999:138) terdiri dari "*Receiving, responding, valuing, organization, characterization by value or value complex*". Berdasarkan kutipan di atas dapat diungkapkan bahwa pada ranah afektif dapat dinilai sikap siswa dalam pembelajaran dan pendapat atau pandangan siswa.

Hasil belajar ranah psikomotor berkenaan dengan kemampuan atau keterampilan siswa dalam menerapkan pengetahuan yang dimilikinya.

Arikunto, Suharsimi (1999:139) mengemukakan indikator ranah psikomotor antara lain "*Muscular or motor skills, manipulations of material or objects, neuromuscular coordination*". Jadi, aspek psikomotor berkaitan dengan kerja otot sehingga menyebabkan gerak tubuh.

Perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri siswa, sebagai akibat dari upaya atau latihan yang dijalani siswa selama proses pembelajaran berlangsung dikatakan dengan hasil belajar. Pernyataan tersebut diperkuat dengan pendapat (Jelantik, I Ketut 2009:1) yang menyatakan "Hasil belajar adalah suatu yang diperoleh siswa setelah mengalami interaksi pembelajaran." Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Sudjana, Nana (2004:22) yang menyatakan "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar."

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan hasil belajar merupakan perubahan berupa kemampuan yang diperoleh siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar. Hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut, dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran yang disampaikan guru. Keterangan ini didukung oleh pernyataan Asep, Herry dkk (2007:7) yang menyatakan "Perubahan-perubahan perilaku pada diri siswa sebagai akibat dari proses pembelajaran meliputi perubahan dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor." Sehingga hasil belajar ini dapat dipergunakan guru untuk mengukur dan menilai

sampai sejauh mana siswa telah menguasai dan memahami materi pelajaran yang sudah dipelajari.

Hasil belajar yang diperoleh siswa juga dipengaruhi oleh beberapa hal. Hal ini dipertegas oleh Suko, Prayogi (2007:16) yang menyatakan:

Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat dipengaruhi oleh faktor siswa maupun faktor lingkungan. Dari dalam diri siswa sendiri, dapat berupa kemampuan yang dimiliki, motivasi belajar, minat dan perhatiannya dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis, sedangkan faktor lingkungan seperti kualitas pengajaran yang diberikan guru.

Dari pendapat tersebut, jelaslah bahwa guru sebagai fasilitator harus mampu memberikan bimbingan belajar kepada siswa yang bertitik tolak dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal ini senada dengan pendapat Hamalik, Oemar (2008:45) yang mengungkapkan " Sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, menjadi tugas dan tanggung jawab guru mengembangkan peran siswa dalam belajar kelompok, model pembelajaran serta keterampilan belajar lainnya." Oleh karena itu, seorang guru harus selalu membekali dirinya dengan pengetahuan dan pengalaman sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswanya.

B. Karakter

1. Pengertian Karakter

Karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti "to mark" atau menandai dan memfokuskan bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan

dalam bentuk tindakan atau tingkah laku, sehingga orang yang tidak jujur, kejam, rakus dan perilaku jelek lainnya dikatakan orang berkarakter jelek. Sebaliknya, orang yang perilakunya sesuai dengan kaidah moral disebut dengan berkarakter mulia.

Pengertian karakter menurut Pusat Bahasa Dekdiknas adalah “bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak”. Adapun berkarakter, adalah berkepribadian, berperilaku, bersifat, dan berwatak.

Karakter adalah tabiat atau kebiasaan. Sedangkan menurut ahli psikologi, karakter adalah sebuah sistem keyakinan dan kebiasaan yang mengarahkan tindakan seorang individu. Karena itu, jika pengetahuan mengenai karakter seseorang itu dapat diketahui, maka dapat diketahui pula bagaimana individu tersebut akan bersikap untuk kondisi-kondisi tertentu (Hadiwinarto, 2010:29).

Dilihat dari sudut pengertian, ternyata karakter dan akhlak tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Keduanya didefinisikan sebagai suatu tindakan yang terjadi tanpa ada lagi pemikiran lagi karena sudah tertanam dalam pikiran, dan dengan kata lain, keduanya dapat disebut dengan kebiasaan.

Dalam rangka memperkuat pelaksanaan pendidikan karakter, pemerintah telah mengidentifikasi 18 nilai yang bersumber dari agama, budaya, dan falsafah bangsa. Nilai-nilai yang dikembangkan dalam

pendidikan karakter tersebut, yaitu : 1) relegius, 2) jujur, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10) semangat kebangsaan, 11) cinta tanah air, 12) menghargai prestasi, 13) bersahabat/komunikatif, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) peduli sosial, 18) tanggung jawab (Syarbini, Amirullah 2012:25).

Karakter mulia berarti individu memiliki pengetahuan tentang potensi dirinya, yang ditandai dengan nilai-nilai seperti reflektif, percaya diri, rasional, logis, kritis, analitis, kreatif dan inovatif, mandiri, hidup sehat, bertanggung jawab, cinta ilmu, sabar, berhati-hati, rela berkorban, pemberani, dapat dipercaya, jujur, menepati janji, adil, rendah hati, malu berbuat salah, pemaaf, berhati lembut, setia, bekerja keras, tekun, ulet/gigih, teliti, berinisiatif, berpikir positif, disiplin, antisipatif, inisiatif, visioner, bersahaja, bersemangat, dinamis, hemat/efisien, menghargai waktu, pengabdian/dedikatif, pengendalian diri, produktif, ramah, cinta keindahan (estetis, sportif, tabah, terbuka, tertib. Individu juga memiliki kesadaran untuk berbuat yang terbaik atau unggul, dan individu juga mampu bertindak sesuai potensi dan kesadarannya tersebut. Karakter adalah realisasi perkembangan positif sebagai individu (intelektual, emosional, sosial, etika, dan perilaku) Hadiwinarto (2010).

Individu yang berkarakter baik atau unggul adalah seseorang yang berusaha melakukan hal-hal yang terbaik terhadap Tuhan YME, dirinya,

sesama, lingkungan, bangsa dan negara serta dunia internasional pada umumnya dengan mengoptimalkan potensi (Pengetahuan) dirinya dan disertai dengan kesadaran, emosi dan motivasinya (perasaannya).

Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, Pasal 3 dinyatakan 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 : 1. Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, 2. Berakhlak mulia, 3. Sehat, 4. Berilmu, 5. Cakap, 6. Kreatif, 7. Mandiri dan, 8. Menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai karakter kepada peserta didik yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran pada peserta didik yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. Dalam pendidikan karakter, semua komponen (pemangku pendidikan) harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan LKP, pelaksanaan aktivitas pembelajaran, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan dan ethos kerja seluruh warga LKP.

Dengan demikian, pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan pendidikan, yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik. Pendidik membantu membentuk watak peserta didik. Hal ini mencakup keteladanan bagaimana perilaku pendidik, cara pendidik berbicara atau menyampaikan materi, bagaimana pendidik bertoleransi, dan berbagai hal terkait lainnya.

Karakter merupakan persyaratan agar kompetensi yang dimiliki seseorang dipakai secara bijaksana. Kompetensi hanya akan menjadi kekayaan dan membawa maslahat bagi orang banyak apabila kompetensi tersebut disertai dengan karakter baik. Sebaliknya orang yang berkompentansi tinggi namun karakternya tidak baik cenderung akan memakai kompetensinya untuk hal-hal yang merugikan masyarakat. Dengan demikian, apabila dalam satu masyarakat rusakana karakter meluas, maka bangsa tersebut akan digerogeti sendiri oleh warganya, atau dengan kata lain masyarakatnya akan melakukan tindakan merusak diri sendiri.

Sebuah peradaban akan menurun apabila terjadidemoralisasi pada masyarakatnya. Banyak pakar, filsuf, dan orang-orang bijak yang mengatakan bahwa faktor moral (akhlak) adalah hal utama yang harus dibangun terlebih dahulu agar bisa membantu sebuah masyarakat yang tertib aman dan sejahtera.

Hubungan antara kualitas karakter dan kemajuan bangsa amat erat. Bangsa yang maju ditandai dengan kualitas karakter masyarakatnya yang baik. Ada sepuluh tanda-tanda zaman yang harus diwaspadai karena jika tanda-tanda itu sudah ada berarti bahwa sebuah bangsa sedang menuju jurang kehancuran. Dengan kata lain, jika sepuluh tanda itu ada di Indonesia, bersiap-bersiap bahwa Indonesia akan menuju jurang kehancuran. Kesepuluh tanda tersebut adalah: 1. Meningkatnya kekerasan di kalangan remaja, 2. Penggunaan bahasa dan kata-kata yang memburuk, 3. Pengaruh dalam tindak kekerasan, 4. Meningkatnya perilaku merusak diri seperti penggunaan narkoba alkohol, dan seks bebas, 5. Semakin kaburnya pedoman moral baik dan buruk, 6. Menurunnya etos kerja, 7. Semakin rendahnya rasa hormat kepada orang tua dan pendidik, 8. Rendahnya rasa tanggung jawab individu dan warga Negara, 9. Membudayanya rasa tanggung jawab individu dan warga Negara, 10. Adanya rasa saling curigai dan kebencian di antara sesama.

2. Karakter Anak Usia Sekolah Dasar

Ada beberapa karakter anak di usia Sekolah Dasar yang perlu diketahui para guru, agar lebih mengetahui keadaan peserta didik khususnya ditingkat Sekolah Dasar. Sebagai guru harus dapat menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan keadaan siswanya maka sangatlah penting bagi seorang pendidik mengetahui karakteristik

siswanya. Selain karakteristik yang perlu diperhatikan kebutuhan peserta didik. Adapun karakteristik dan kebutuhan peserta didik dibahas sebagai berikut:

Karakteristik pertama anak SD adalah senang bermain. Karakteristik ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan lebih – lebih untuk kelas rendah. Guru SD seyogyanya merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya. Guru hendaknya mengembangkan model pengajaran yang serius tapi santai. Penyusunan jadwal pelajaran hendaknya diselang saling antara mata pelajaran serius seperti IPA, Matematika, dengan pelajaran yang mengandung unsur permainan seperti pendidikan jasmani, atau Seni Budaya dan Keterampilan (SBK).

Karakteristik yang kedua adalah senang bergerak, orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak. Menyuruh anak untuk duduk rapi untuk jangka waktu yang lama, dirasakan anak sebagai siksaan.

Karakteristik yang ketiga dari anak usia SD adalah anak senang bekerja dalam kelompok. Dari pergaulanya dengan kelompok sebaya, anak belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi, seperti:

belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak tergantung pada diterimanya dilingkungan, belajar menerimanya tanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sehat (sportif), mempelajari olah raga dan membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok, serta belajar keadilan dan demokrasi. Karakteristik ini membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok. Guru dapat meminta siswa untuk membentuk kelompok kecil dengan anggota 3-4 orang untuk mempelajari atau menyelesaikan suatu tugas secara kelompok.

Karakteristik yang keempat anak SD adalah senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. Ditinjau dari teori perkembangan kognitif, anak SD memasuki tahap operasional konkret. Dari apa yang dipelajari di sekolah, ia belajar menghubungkan konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama. Berdasar pengalaman ini, siswa membentuk konsep-konsep tentang angka, ruang, waktu, fungsi-fungsi badan, perantara jenis kelamin, moral, dan sebagainya. Bagi anak SD, penjelasan guru tentang materi pelajaran akan lebih dipahami jika anak melaksanakan sendiri, sama halnya dengan memberi contoh bagi orang dewasa. Dengan demikian guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses

pembelajaran. Sebagai contoh anak akan lebih memahami tentang arah mata angin, dengan cara membawa anak langsung keluar kelas, kemudian menunjuk langsung setiap arah angin, bahkan dengan sedikit menjulurkan lidah akan diketahui secara persis dari arah mana angin saat itu bertiup.

Di samping memperhatikan karakteristik anak usia SD, implikasi pendidikan dapat juga bertolak dari kebutuhan peserta didik. Pemaknaan kebutuhan SD dapat diidentifikasi dari tugas-tugas perkembangannya. Tugas-tugas perkembangan adalah tugas-tugas yang muncul pada saat atau suatu periode tertentu dari kehidupan individu, yang jika berhasil akan menimbulkan rasa bahagia dan membawa arah keberhasilan dalam melaksanakan tugas-tugas berikutnya, sementara kegagalan dalam melaksanakan tugas tersebut menimbulkan rasa tidak bahagia, ditolak oleh masyarakat dan kesulitan dalam menghadapi tugas-tugas berikutnya.

Tugas-tugas perkembangan yang bersumber dari kematangan fisik diantaranya adalah belajar berjalan, belajar melempar menangkap dan menendang bola, belajar menerima jenis kelamin yang berbeda dengan dirinya,. Beberapa tugas perkembangan terutama bersumber dari kebudayaan seperti belajar membaca, menulis dan berhitung, belajar tanggung jawab sebagai warga negara. Sementara tugas-tugas perkembangan yang bersumber dari nilai-nilai kepribadian individu

diantaranya memilih dan mempersiapkan untuk bekerja, memperoleh nilai filsafat dalam kehidupan.

Anak usia SD ditandai oleh tiga dorongan ke luar yang besar yaitu (1) kepercayaan anak untuk keluar rumah dan masuk dalam kelompok sebaya (2) kepercayaan anak memasuki dunia permainan dan kegiatan yang memerlukan keterampilan fisik, dan (3) kepercayaan mental untuk memasuki dunia konsep, logika, dan logika dan simbolis dan komunikasi orang dewasa.

Dengan demikian pemahaman terhadap karakteristik peserta didik dan tugas-tugas perkembangan anak SD dapat dijadikan titik awal untuk menentukan tujuan pendidikan di SD, dan untuk menentukan waktu yang tepat dalam memberikan pendidikan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak itu sendiri.

Masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga usia sebelas tahun atau dua belas tahun. Karakteristik utama siswa sekolah dasar adalah mereka menampilkan perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, di antaranya, perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak.

Perkembangan psikososial pada usia enam sampai pubertas, anak mulai memasuki dunia pengetahuan dan dunia kerja yang luas. Peristiwa penting pada tahap ini anak mulai masuk sekolah, mulai dihadapkan

dengan teknologi masyarakat, di samping itu proses belajar mereka tidak hanya terjadi di sekolah.

Anak sekolah dasar merupakan individu yang sedang berkembang, barang kali tidak perlu lagi diragukan keberaniannya. Setiap anak sekolah dasar sedang berada dalam perubahan fisik maupun mental mengarah yang lebih baik. Tingkah laku mereka dalam menghadapi lingkungan sosial maupun non sosial meningkat. Anak kelas empat, memiliki kemampuan tenggang rasa dan kerja sama yang lebih tinggi, bahkan ada di antara mereka yang menampakan tingkah laku mendekati tingkah laku anak remaja permulaan.

Ada lima faktor yang menunjang perkembangan intelektual yaitu : kedewasaan (*maturation*), pengalaman fisik (*physical experience*), penyalaman logika matematika (*logical mathematical experience*), transmisi sosial (*social transmission*), dan proses keseimbangan (*equilibrium*) atau proses pengaturan sendiri (*self-regulation*) Erikson mengatakan bahwa anak usia sekolah dasar tertarik terhadap pencapaian hasil belajar.

Mereka mengembangkan rasa percaya dirinya terhadap kemampuan dan pencapaian yang baik dan relevan. Meskipun anak-anak membutuhkan keseimbangan antara perasaan dan kemampuan dengan kenyataan yang dapat mereka raih, namun perasaan akan kegagalan atau ketidakcakapan dapat memaksa mereka berperasaan negatif terhadap

dirinya sendiri, sehingga menghambat mereka dalam belajar. Piaget mengidentifikasi tahapan perkembangan intelektual yang dilalui anak yaitu : (a) tahap sensorik motor usia 0-2 tahun, (b) tahap operasional usia 2-6 tahun, (c) tahap operasional kongkrit usia 7-11 atau 12 tahun, (d) tahap operasional formal usia 11 atau 12 tahun ke atas.

Berdasarkan uraian di atas, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional kongkrit, pada tahap ini anak mengembangkan pemikiran logis, masih sangat terikat pada fakta-fakta perseptual, artinya anak mampu berfikir logis, tetapi masih terbatas pada objek-objek kongkrit, dan mampu melakukan konservasi.

Bertitik tolak pada perkembangan intelektual dan psikososial siswa sekolah dasar, hal ini menunjukkan bahwa mereka mempunyai karakteristik sendiri, di mana dalam proses berfikirnya, mereka belum dapat dipisahkan dari dunia kongkrit atau hal-hal yang faktual, sedangkan perkembangan psikososial anak usia sekolah dasar masih berpijak pada prinsip yang sama di mana mereka tidak dapat dipisahkan dari hal-hal yang dapat diamati, karena mereka sudah diharapkan pada dunia pengetahuan.

Pada usia ini mereka masuk sekolah umum, proses belajar mereka tidak hanya terjadi di lingkungan sekolah, karena mereka sudah diperkenalkan dalam kehidupan yang nyata di dalam lingkungan masyarakat. Masa kelas tinggi sekolah dasar mempunyai beberapa sifat

khas sebagai berikut : (1) adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang kongkrit, (2) amat realistik, ingin tahu dan ingin belajar, (3) menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus, oleh ahli yang mengikuti teori faktor ditaksirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor, (4) pada umumnya anak menghadap tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikan sendiri, (5) pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolah, (6) anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk bermain bersama-sama.

Anak usia sekolah dasar adalah anak yang sedang mengalami pertumbuhan baik pertumbuhan intelektual, emosional maupun pertumbuhan badaniyah, di mana kecepatan pertumbuhan anak pada masing-masing aspek tersebut tidak sama, sehingga terjadi berbagai variasi tingkat pertumbuhan dari ketiga aspek tersebut. Ini suatu faktor yang menimbulkan adanya perbedaan individual pada anak-anak sekolah dasar walaupun mereka dalam usia yang sama.

Dengan karakteristik siswa yang telah diuraikan seperti di atas, guru dituntut untuk dapat mengemas perencanaan dan pengalaman belajar yang akan diberikan kepada siswa dengan baik, menyampaikan hal-hal yang ada di lingkungan sekitar kehidupan siswa sehari-hari, sehingga materi pelajaran yang dipelajari tidak abstrak dan lebih bermakna bagi anak. Selain itu, siswa hendaknya diberi kesempatan untuk pro aktif dan

mendapatkan pengalaman langsung baik secara individual maupun dalam kelompok.

3. Karakteristik Pembelajaran IPS SD

Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak hanya terbatas pada Perguruan Tinggi, melainkan diajarkan mulai tingkat Sekolah Dasar. Pendidikan sekolah dasar dewasa ini harus senantiasa dikaitkan dengan pendidikan dasar karena sekolah dasar merupakan bagian dari sistem (subordinasi) pendidikan dasar yang diselenggarakan selama 9 tahun. Pendidikan dasar merupakan pendidikan yang lamanya 9 tahun yang diselenggarakan selama 6 (enam) tahun di sekolah dasar (SD) dan 3 tahun di sekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP) atau satuan pendidikan yang sederajat.

Mulyasa (2007:125) menerangkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Menurut Ischak, S. U (2006:36) IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan. Jadi IPS merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah kehidupan manusia di permukaan bumi yang mengarahkan peserta didik untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Seseorang mampu bersaing secara sehat pada abad ke-21 saat ini dalam rangka untuk mempertahankan kehidupannya bahkan untuk menguasai dunia yang penuh dengan kecanggihan teknologi, maka

pendidikan untuk saat ini merupakan suatu kebutuhan pokok yang wajib untuk dipenuhi. Dengan pendidikan akan menghasilkan sumber daya manusia dengan kualitas tinggi yang memiliki berbagai kemampuan antara lain kemampuan bekerja sama, berpikir kritis, kreatif, memahami berbagai budaya, teknologi informasi, dan mampu belajar mandiri dan bersifat dewasa dalam menjalani kehidupan.

Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan IPS sekolah dasar. Pada Kurikulum KTSP (2006: 53) Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) berkomitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; dan (4) berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global”.

Secara rasional pembelajaran IPS di ringkas menjadi empat sasaran yaitu: (1) untuk memberikan ilmu pengetahuan tentang pengalaman seseorang di masa lampau, sekarang dan yang akan datang; (2) untuk mengembangkan keterampilan informasi; (3) untuk mengembangkan nilai-nilai demokrasi dan sikap; (4) untuk mengembangkan kesempatan dalam partisipasi sosial.

Selain mentransfer ilmu pengetahuan, seorang pendidik dalam melaksanakan pembelajaran IPS harus memiliki sasaran yang ditanamkan pada diri siswa yaitu ilmu pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), nilai-nilai (*value*) dan partisipasi sosial (*social participation*).

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran IPS SD seperti yang telah diuraikan di atas, maka kita dapat melihat bersama bahwa begitu pentingnya mata pelajaran IPS ini diajarkan pada suatu lembaga pendidikan, khususnya pada lembaga pendidikan formal. Adapun tujuan inti dari pembelajaran IPS SD adalah agar peserta didik memiliki kemampuan kecakapan berpikir logis, kreatif dan kritis, mengembangkan keterampilan sikap sosial yang positif sehingga mampu memecahkan masalah sendiri dan mampu bersaing dalam mengisi pasar kerja.

Pendidikan IPS SD akan memberikan pengalaman langsung dan tidak langsung yaitu: (1) pengalaman langsung apabila guru IPS memanfaatkan lingkungan alam sekitar sebagai sumber belajar; (2) kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun pemecahan masalah sosial yang terjadi di masyarakat; (3) kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat; dan (4) kemampuan mengembangkan pengetahuan sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi serta mempersiapkan diri untuk terjun sebagai anggota masyarakat, Ischak, S. U (2006:38)

Pembelajaran IPS di sekolah dasar memberikan manfaat yang begitu besar bagi peserta didik diantaranya akan memberikan kemampuan pengalaman langsung bagaimana pola hidup dimasyarakat dalam memecahkan suatu masalah, berkomunikasi yang baik dengan sesama

warga masyarakat dan yang lebih khusus kemampuan mengembangkan pengetahuan sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi serta mempersiapkan diri untuk terjun sebagai anggota masyarakat.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar yang telah ditetapkan maka seorang guru harus mampu mengembangkan materi yang akan dipelajari sesuai dengan perkembangan situasi yang terjadi dalam kehidupan masyarakat baik itu dari segi perkembangan IPTEK, budaya, ekonomi maupun peristiwa alam lainnya.

Ruang lingkup materi yang akan dipelajari oleh siswa adalah sesuai dengan pernyataan Mulyasa (2007:126) Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: 1. Manusia, Tempat, dan Lingkungan, 2. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan, 3. Sistem Sosial dan Budaya, 4. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan. Pada dasarnya ruang lingkup IPS adalah hal-hal yang berkenaan dengan manusia dan kehidupannya meliputi semua aspek kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat Ischak, S. U, (2006:137). Dengan demikian tekanan yang dipelajari IPS berkenaan gejala dan masalah kehidupan masyarakat bukan pada teori dan keilmuannya, melainkan pada kenyataan kehidupan masyarakat. Salah satu upaya mewujudkan pembelajaran IPS tersebut siswa harus menguasai beberapa kompetensi.

Pembelajaran IPS di SD bila dilihat dari tujuan pembelajaran dan ruang lingkup di atas, maka materi dan proses pelaksanaan pembelajaran IPS harus ditekankan pada siswa, artinya siswa yang harus aktif, sementara guru hanya sebagai motivator dan fasilitator. Maka dibutuhkan metode yang dapat memenuhi dan menunjang agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien, ilmu yang diterima siswa dapat bermakna sehingga dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, maka salah satu pendekatannya adalah model *role playing*, karena menurut pengamatan, murid sering lebih mampu mengajari teman sekelasnya daripada guru karena telah menyelami kesukaran-kesukaran yang dihadapi murid lainnya dan didalam model *role playing* ini siswa dilatih untuk mempraktekkan keterampilan sosial yang positif yang sangat bermanfaat bila nantinya siswa menjadi warga masyarakat.

C. *Role Playing* Berbantuan Media *Powerpoint*

1. Pengertian *Role Playing*

Role Playing (bermain peran) sebagai model pengajaran memiliki akar dalam kedua dimensi pribadi dan sosial pendidikan. Ia mencoba untuk membantu individu menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan untuk menyelesaikan dilema pribadi dengan bantuan dari kelompok sosial. Dalam dimensi sosial, memungkinkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi sosial, terutama masalah

interpersonal, dan dalam mengembangkan cara yang layak dan demokratis untuk mengatasi situasi ini. Kami telah menempatkan peran bermain dalam sosial keluarga model karena kelompok sosial memainkan peranan yang sangat diperlukan dalam pembangunan manusia dan karena kesempatan unik bahwa peran bermain penawaran untuk menyelesaikan dilema interpersonal dan sosial.

Inti dari permainan peran adalah keterlibatan peserta dan pengamat dalam situasi masalah nyata dan keinginan untuk resolusi dan pemahaman bahwa ini melahirkan keterlibatan. Peran bermain proses menyediakan sampel langsung dari perilaku manusia yang berfungsi sebagai kendaraan bagi siswa untuk: (1) mengeksplorasi perasaan mereka, (2) memperoleh wawasan sikap, nilai, dan persepsi, (3) mengembangkan pemecahan masalah keterampilan dan sikap; dan (4) mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang bervariasi (Bruce, J dan Marsha, W 1980:244)

Manfaat permainan peran tergantung pada kualitas ditetapkan dan terutama pada analisis yang berikut. Mereka bergantung juga pada persepsi siswa tentang peran sebagai mirip dengan situasi kehidupan nyata. Anak-anak tidak selalu terlibat secara efektif dalam bermain peran atau peran analisis pertama kali mereka mencobanya. Banyak harus belajar untuk terlibat dalam bermain peran dengan cara yang tulus sehingga konten yang dihasilkan dapat dianalisis secara serius. Bermain

peran tidak mungkin berhasil jika guru hanya melemparkan sebuah situasi masalah, membujuk beberapa anak untuk bertindak keluar, dan kemudian melakukan diskusi tentang ditetapkan.

Dalam *Role Playing* untuk Nilai Sosial, Shaftels dalam Bruce, J dan Marsha, W, (1980:247) menyediakan banyak pilihan cerita masalah untuk dibaca di depan kelas. Setiap cerita akan berhenti bila dilema telah menjadi jelas. Mereka fokus pada masalah tertentu namun memastikan bahwa anak-anak akan dapat untuk memisahkan diri dari masalah yang cukup untuk menghadapinya. Insiden bahwa siswa telah berpengalaman dalam hidup mereka atau bahwa kelompok tersebut telah mengalami secara keseluruhan, meskipun secara visual dan emosional yang melibatkan, dapat menyebabkan stres yang cukup dan karena itu sangat sulit untuk menganalisis. Keuntungan lain dari cerita masalah adalah bahwa mereka yang dramatis dan membuat permainan peran relatif mudah untuk memulai. Beban yang melibatkan anak dalam kegiatan tersebut diringankan.

Beberapa jenis masalah sosial yang cocok untuk eksplorasi dengan bantuan model ini, yaitu: 1) Interpersonal konflik, sebuah penggunaan utama dari permainan peran adalah untuk mengungkapkan konflik antara masyarakat sehingga siswa dapat menemukan teknik untuk mengatasi persoalan ini. 2) Antar kelompok hubungan, masalah interpersonal yang timbul dari stereotyping etnis dan ras atau dari keyakinan otoriter juga

dapat dieksplorasi melalui bermain peran. Masalah-masalah ini melibatkan konflik yang mungkin tidak jelas. Peran bermain situasi jenis ini dapat digunakan untuk mengungkap stereotip dan prejudices atau mendorong penerimaan menyimpang tersebut. 3) Dilema Individual, ini muncul ketika seseorang terjebak di antara dua nilai kontras atau antara kepentingan sendiri dan kepentingan orang lain. Masalah seperti itu sangat sulit bagi anak-anak muda untuk menangani, karena penghakiman moral mereka masih relatif egosentris. Beberapa penggunaan yang paling halus dan sulit dari permainan peran membuat dilema ini dapat diakses untuk anak dan membantu dia memahami mengapa itu terjadi dan apa yang harus dilakukan. Dilema individu yang mungkin dieksplorasi adalah orang di mana seseorang tertangkap antara tuntutan kelompok sebaya dan orang-orang tuanya, atau antara tekanan kelompok dan preferensi sendiri. 4) Masalah historis atau kontemporer, ini termasuk situasi kritis, masa lalu atau sekarang, di mana pembuat kebijakan, hakim, pemimpin politik, atau *states people* harus menghadapi masalah atau orang dan membuat keputusan.

Terlepas dari jenis tertentu masalah sosial, siswa akan fokus secara alami pada aspek-aspek situasi yang tampaknya penting bagi mereka. Para siswa dapat berkonsentrasi pada perasaan yang sedang diungkapkan, sikap dan nilai-nilai dari para pemain peran seperti yang terlihat melalui kata-kata dan tindakan mereka, solusi masalah, atau

konsekuensi dari perilaku. Adalah mungkin bagi guru untuk menekankan salah satu atau semua daerah-daerah di enactments dan diskusi. Urutan kurikulum mendalam dapat didasarkan pada masing-masing berikut berfokus: Eksplorasi perasaan; Eksplorasi sikap, nilai, dan persepsi; Pengembangan masalah, sikap dan keterampilan pemecahan; Subyek-materi eksplorasi.

Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Role Playing pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk 'menghadirkan' peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu 'pertunjukan peran' di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap . Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Pembelajaran ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam 'pertunjukan', dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Role Playing adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik dan merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain. Role playing merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu siswa mengeksplorasi masalah-masalah tentang hubungan antara manusia dengan cara memainkan peran.

Model *Role Playing* adalah pembelajaran dengan seolah-olah berada dalam situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep. Hamalik, Oemar (2005:199) menyatakan "Bermain peran atau teknik sosiodrama adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani". Sedangkan menurut Nuryani, R (2005:110) "Model bermain peran adalah pembelajaran dengan seolah-olah berada dalam suatu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep".

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* adalah teknik simulasi yang seolah benar-benar terjadi pada siswa untuk menerapkan suatu konsep dalam pendidikan sosial dan antar insani.

2. Keunggulan dan Kelemahan Model Role Playing

Nuryani, R (2005:110) menyatakan bahwa “Keunggulan dari model bermain peran adalah siswa mendapat kesempatan terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan akan lebih lama mengingat. Sedangkan kelemahan model ini adalah dalam hal alokasi waktu”.

Hal di atas dipertegas Hamalik, Oemar (2008:214) menyatakan bahwa keunggulan model *Role Playing* yaitu: 1) Peserta didik dapat mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa rasa kekhawatiran mendapat sanksi, 2) Siswa dapat mengurangi, mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan, 3) Bermain peran memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata, 4) Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain, sedangkan kelemahannya yaitu: 1) Membutuhkan waktu yang lama, 2) Sebelum melakukan bermain peran, guru harus menyiapkan skenario yang cocok untuk dimainkan”.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* adalah model yang dapat memotivasi siswa untuk berkeaktifitas dan berkarya, serta menjadikan siswa mandiri dalam mengekspresikan diri untuk suatu materi yang sedang dipelajari. model *Role Playing* sangat cocok digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar karena dengan model *Role Playing* siswa secara langsung memahami,

memakna dan menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang diperankannya.

3. Tujuan Model *Role Playing*

Berdasarkan pengertian model dan keunggulan model *Role Playing* yang telah dikemukakan di atas, Sudjana, Nana (1996:63) mengemukakan tujuan model *Role Playing* adalah: 1) Melatih keterampilan tertentu, baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, 2) Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, 3) Melatih memecahkan masalah, 4) Meningkatkan kegiatan belajar dengan melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya, 5) Memberi motivasi belajar pada siswa, 6) Melatih siswa untuk mengadakan kerja sama dalam situasi kelompok, 7) melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi ”.

Menurut Hamalik, Oemar (2008:199) tujuan model *Role Playing* yaitu: 1) belajar dan berbuat, para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif, 2) belajar melalui peniruan (imitasi) para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka, 3) belajar melalui balikan. para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan. tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan, 4) belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya”.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan model *Role Playing* adalah untuk melatih keterampilan siswa dalam mengadakan kerja sama serta mengembangkan sikap toleransi dalam diri siswa sehingga, siswa bisa belajar dan berbuat dari apa yang dilakukan dan yang diamatinya.

4. Langkah-langkah Proses Pembelajaran Model *Role Playing*

Pembelajaran IPS dengan menggunakan model *role playing* akan mencapai hasil sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan apabila seorang guru memahami langkah-langkah pembelajaran model *role playing*.

Role Playing terdiri dari sembilan langkah: (1) memanaskan kelompok, (2) memilih peserta, (3) mengatur panggung, (4) menyiapkan pengamat, (5) Menetapkan, (6) membahas dan mengevaluasi, (7) melakukan kembali; (8) membahas dan mengevaluasi, dan (9) pengalaman dan generalisasi. Setiap tahap atau fase memiliki tujuan tertentu yang memberikan kontribusi untuk kekayaan dan fokus dari aktivitas belajar. Bersama-sama, mereka memastikan bahwa garis pemikiran dikejar seluruh kompleks kegiatan, bahwa siswa siap dalam peran mereka. bahwa tujuan untuk bermain peran diidentifikasi, dan bahwa diskusi setelah itu tidak hanya kumpulan reaksi menyebar, meskipun ini juga penting (Bruce, J dan Marsha, W, 1980:247).

Langkah-langkah proses pembelajaran model *role playing* bisa dilihat pada tabel sintaks berikut ini :

Tabel 2.1 Sintaks Model Role Playing

Tahap Satu Memanaskan Kelompok	Tahap Dua Memilih Peserta
Mengidentifikasi atau memperkenalkan masalah. Membuat masalah eksplisit. Menafsirkan cerita masalah, mengeksplorasi isu-isu. Jelaskan bermain peran.	Menganalisis peran. Pilih pemain peran.
Tahap Tiga Mengatur Panggung	Tahap Empat Menyiapkan Pengamat
Tetapkan garis tindakan. Tulis ulang peran. Dapatkan Di dalam situasi masalah.	Putuskan apa yang harus dicari. Memberikan tugas observasi.
Tahap Lima Menetapkan	Tahap Enam Membahas dan Mengevaluasi
Mulailah permainan peran. Menjaga bermain peran Istirahat bermain peran.	Meninjau aksi bermain peran (peristiwa, posisi, realisme). Diskusikan fokus utama. Mengembangkan berlakunya berikutnya.
Tahap Tujuh Melakukan Kembali	Tahap Delapan Membahas dan Mengevaluasi
Memainkan peran revisi; menyarankan langkah selanjutnya atau alternatif perilaku.	Sebagai Pada fase enam.
Tahap Sembilan Pengalaman dan Generalisasi	
Berkaitan situasi masalah nyata pengalaman dan masalah saat ini. Jelajahi prinsip-prinsip umum perilaku.	

Menurut Hamalik, Oemar (2008:215) langkah-langkah pembelajaran dengan model *Role Playing* yaitu: 1) Persiapan dan instruksi 2) Tindakan dramatik dan diskusi 3) Evaluasi bermain peran. Untuk lebih jelasnya dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Persiapan dan instruksi

1) Guru memiliki situasi/dilema bermain peran situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa. 2) Merancang skenario bermain peran. Sebelum bermain peran dilakukan, guru hendaknya merancang skenario yang akan dimainkan sehingga apa yang diharapkan dapat tercapai dengan baik. 3) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. 4) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pameran) dipilih secara sukarela. siswa diberi kebebasan menggariskan suatu peran. Apabila siswa telah pernah mengamati suatu situasi dalam kehidupan nyata maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran. Peserta bersangkutan diberi kesempatan untuk menunjukkan tindakan/perbuatan ulang pengalaman. 5) Guru

memberi tahu peran-peran yang akan dimainkan serta memberi instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada *audience*. Para siswa diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran. Untuk itu kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati: 1) perasaan individu karakter, 2) karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi, dan 3) mengapa karakter merespons cara yang mereka lakukan. Kelompok II bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh karakter-karakter khusus.

b. Tindakan dramatik dan diskusi

1) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran. 2) Bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut. 3) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok *audience* diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang

pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

c. Evaluasi bermain peran

1) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluasi dan keberhasilan tentang bermain peran yang telah dilaksanakan.

2) Guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi bermain peran, guru dapat menggunakan komentar evaluatif dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya guru dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademik para peserta siswanya.

Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada) , atau pada buku catatan guru, hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran atau untuk perbaikan bermain peran selanjutnya.

5. Media *Powerpoint*

Microsoft Powerpoint adalah suatu software yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga

mudah. Microsoft Powerpoint akan membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan. Hal ini dikarenakan Microsoft Powerpoint akan membantu dalam pembuatan slide, outline presentasi, presentasi elektronika, menampilkan slide yang dinamis, termasuk clip art yang menarik, yang semuanya itu mudah ditampilkan di layar monitor komputer (Jufriady, Hidayat: 2009).

Program ini dirancang khusus dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik sebagai alat presentasi adalah kemampuan pengolahan teks, warna, dan gambar yang bisa diolah sendiri sesuai kreativitas. Menurut Milanisti (2009), proses pembuatan presentasi menggunakan powerpoint berbasis ICT sebagai berikut: 1) Menentukan tema atau judul untuk presentasi powerpoint, 2) Mengumpulkan bahan atau materi. Tahap ini dimulai dengan mengumpulkan bahan-bahan dan materi untuk presentasi. Materi dan bahan tersebut dapat diperoleh dari beberapa sumber, misalnya buku dan internet, 3) Menyimpan materi. Setelah mendapatkan materi presentasi, materi tersebut disimpan pada komputer. Kemudian, buatlah folder baru dimana seluruh materi ditempatkan, 4) Membuat presentasi powerpoint. Setelah seluruh materi telah lengkap dan tersimpan pada komputer, maka kita siap membuat presentasi dengan Power Point.

Powerpoint sebagai bahan ajar merupakan media yang digunakan untuk membuat bahan ajar berbasis ICT. Menurut Hartanto, Wawan (2008), "Powerpoint sebagai bahan ajar memiliki memiliki unsur-unsur seperti kompetensi, materi, dan evaluasi". Pembuatan slide untuk keperluan bahan ajar interaktif dimulai dengan membuat judul slide, seperti *home*, *author*, kompetensi dasar, indikator, materi, dan evaluasi. Langkah selanjutnya adalah menyiapkan tombol navigasi menuju bagian-bagian lain dari bahan ajar. Tombol ini diperbanyak sesuai kebutuhan bahan ajar dan ditempatkan di satu sisi berderet secara vertikal.

Pada masing-masing tombol disisipkan *hyperlink*, yaitu suatu koneksi dari satu slide ke slide lain, halaman web, atau file. Setelah menyisipkan *hyperlink* ke masing-masing tombol, dilakukan pengaturan navigasi dengan cara menyalin tombol-tombol navigasi ke setiap slide. Langkah terakhir adalah penyesuaian *hyperlink*. Penyesuaian *hyperlink* dilakukan dengan cara menghapus *hyperlink* tombol tertentu pada slide tertentu, misalnya pada tombol *home* dalam slide *home* perlu ditiadakan.

Dalam pembuatan bahan ajar menggunakan powerpoint terdapat dua aspek yang harus diperhatikan, yaitu aspek pembelajaran dan aspek teknis (Setiawan, Iwan : 2009). Dalam aspek pembelajaran, substansi materi harus disesuaikan dengan konsep dan teori yang benar. Kemudian, pemilihan topik harus sesuai dengan kurikulum dan adanya konsistensi antara materi dengan tujuan pembelajaran. Unsur lain yang perlu

diperhatikan dalam aspek pembelajaran adalah adanya kejelasan contoh dan pesan yang diberikan sehingga mempermudah siswa dalam memahami konsep. Selanjutnya, dalam aspek teknis ada enam unsur yang harus diperhatikan, yaitu suara (*audio*) yang digunakan untuk memperjelas dan mencairkan suasana kelas, tampilan layar presentasi, tampilan teks, video dan animasi yang digunakan untuk memperjelas pesan, penempatan navigasi, dan efisiensi.

Penggunaan powerpoint sebagai bahan ajar memiliki beberapa kelebihan, antara lain penyajiannya lebih menarik dan lebih merangsang anak untuk mengetahui informasi lebih lanjut tentang bahan ajar yang disajikan. Informasi disajikan secara visual sehingga mudah dipahami siswa. Selain itu, bahan ajar dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, digunakan secara berulang-ulang, dan dapat disimpan dalam bentuk CD atau disket sehingga praktis dibawa kemana saja Hidayat, Jufriady (2009). Penggunaan powerpoint sebagai bahan ajar dapat menjadikan kegiatan pembelajaran menarik, menyenangkan, menantang, dan dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif sesuai dengan pembelajaran yang diharapkan dalam KTSP.

D. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian Baiti, Agustin Nur (2011) dalam *Peningkatan Kualitas pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Role Playing Pada Siswa*

Kelas V SD. Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Keterampilan guru siklus I dengan persentase 72,5% dalam kategori baik, siklus II dengan persentase 80% dalam kategori baik, dan siklus III dengan persentase 90% dalam kategori sangat baik. Aktivitas siswa siklus I dengan persentase 66% dalam kategori baik, siklus II dengan persentase 75% dalam kategori baik, dan siklus III dengan persentase 87% dalam kategori sangat baik. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa siklus I dengan persentase 64,16% (13 dari 24 siswa mencapai KKM) dalam kategori cukup, siklus II dengan persentase 70,83% (17 dari 24 siswa mencapai KKM) dalam kategori baik, dan siklus III dengan persentase 78,12% (21 dari 24 siswa mencapai KKM) dengan kategori baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

Selanjutnya hasil penelitian Dewi, Adellia Shinta (2010) dalam Penerapan Model *Role Playing* Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* pada Pembelajaran IPS telah berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD. Hal ini dilihat dari perolehan observasi tentang aktivitas siswa serta rata-rata postes yang terus meningkat. Berdasarkan hasil observasi, aktivitas siswa mengalami peningkatan pada siklus II, yang paling tampak yaitu sebagian

besar siswa sudah berani bertanya/menjawab serta melaporkan hasil diskusi. Hasil belajar siswa terus meningkat mulai dari rata-rata sebelumnya (63,55) mengalami peningkatan pada siklus I dengan rata-rata kelas sebesar (74,48) dan prosentase ketuntasan belajar kelasnya yaitu (55,17%) meningkat pada siklus II dengan rata-rata kelasnya sebesar (83,21) dan prosentase ketuntasan belajar kelasnya sebesar (82,76%).

E. Kerangka Berpikir

1. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media powerpoint untuk meningkatkan hasil belajar IPS

Role Playing adalah suatu kegiatan pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik dan merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain. Role playing merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari demensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu siswa mengeksplorasi masalah-masalah tentang hubungan antara manusia dengan cara memainkan peran.

Hal di atas dipertegas Oemar (2008:214) menyatakan bahwa keunggulan metode bermain peran yaitu: "1) Peserta didik dapat

mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa rasa kekhawatiran mendapat sanksi, 2) Siswa dapat mengurangi, mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan, 3) Bermain peran memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata, 4) Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model bermain peran adalah model yang dapat memotivasi siswa untuk berkreaitifitas dan berkarya, serta menjadikan siswa mandiri dalam mengepresikan diri untuk suatu materi yang sedang dipelajari. Serta dengan menerapkan model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media powerpoint untuk meningkatkan karakter anak

Karakter merupakan persyaratan agar kompetensi yang dimiliki seseorang dipakai secara bijaksana. Kompetensi hanya akan menjadi kekayaan dan membawa maslahat bagi orang banyak apabila kompetensi tersebut disertai dengan karakter baik. Sebaliknya orang yang berkompentansi tinggi namum karakternya tidak baik cenderung akan memakai kompetensinya untuk hal-hal yang merugikan masyarakat. Dengan demikian, apabila dalam satu masyarakat kerusakana karakter meluas, maka bangsa tersebut akan digerogoti sendiri oleh warganya, atau dengan kata lain masyarakatnya akan melalukan tindakan merusak diri sendiri.

Siswa yang mungkin bosan terhadap proses belajar yang monoton sehingga membuat motivasi siswa menurun, dengan adanya media pembelajaran kemungkinan siswa menjadi termotivasi untuk belajar karena bisa membuat siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran sehingga karakter anak dapat meningkat.

3. Perbedaan hasil belajar dan karakter anak dengan penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan powerpoint dengan pembelajaran konvensional

Berkaitan dengan proses belajar mengajar ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan antara lain adalah hasil belajar dan model pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Karakter merupakan persyaratan agar kompetensi yang dimiliki seseorang dipakai secara bijaksana. Kompetensi hanya akan menjadi kekayaan dan membawa maslahat bagi orang banyak apabila kompetensi tersebut disertai dengan karakter baik. Sebaliknya orang yang berkompentansi tinggi namum karakternya tidak baik cenderung akan memakai kompetensinya untuk hal-hal yang merugikan masyarakat. Dengan demikian, apabila dalam satu masyarakat kerusakan karakter meluas, maka bangsa

tersebut akan digerogeti sendiri oleh warganya, atau dengan kata lain masyarakatnya akan melakukan tindakan merusak diri sendiri.

Perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri siswa, sebagai akibat dari upaya latihan yang dijalani siswa selama proses pembelajaran berlangsung disebut hasil belajar. Pernyataan tersebut diperkuat pendapat Jelantik, I Ketut (2009:1) yang menyatakan "Hasil belajar adalah suatu yang diperoleh siswa setelah mengalami interaksi pembelajaran." Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Sudjana, Nana (2004:22) yang menyatakan "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar."

Dengan demikian diharapkan ada perbedaan antara hasil belajar dan karakter anak dengan diterapkannya model *role playing* berbantuan media powerpoint dibandingkan pembelajaran konvensional pada pembelajaran IPS kelas VB di SDN 01 Pondok Kelapa.

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan prediksi mengenai kemungkinan hasil dari suatu penelitian menurut Frankel dan Wallen dalam (Winarni, Endang Widi 87:2011). Hipotesis merupakan jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan yang diajukan dalam penelitian. Hipotesis belum tentu benar, benar tidaknya suatu hipotesis tergantung hasil pengujian dari data empiris. Penelitian yang dilakukan sebenarnya tidak semata-mata ditujukan untuk

menguji hipotesis yang diajukan, akan tetapi penelitian itu bertujuan menemukan fakta yang ada dan terjadi di lapangan.

Hipotesis dirumuskan utamanya berdasarkan hasil telaah pustaka. Dengan demikian bentuk rumusannya harus sejalan dengan hasil telaah pustaka atau bahan teoretik, dan relevan dengan rumusan masalah. Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V B di SDN 01 Pondok Kelapa.
2. Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint dapat peningkatan karakter anak pada pembelajaran IPS kelas V B di SDN 01 Pondok Kelapa.
3. Hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang belajar dengan pembelajaran konvensional kelas V B di SDN 01 Pondok Kelapa.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kombinasi (*Mixed Method Research*) yang merupakan gabungan penelitian kaji tindak (*action research*) dan penelitian eksperimen (*experiment research*). Penelitian ini memadukan dua metode yang mengkombinasikan elemen-elemen pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan tujuan memperluas dan memperdalam pemahaman dan pemaknaan dari fakta-fakta yang didapat. Penelitian kaji tindak menggunakan data pengamatan terhadap jalannya proses pembelajaran di kelas, data tersebut kemudian dianalisis melalui tahapan dalam siklus tindakan. Tahapan-tahapan dalam setiap siklus meliputi : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian eksperimen yang dilakukan adalah *Pre-ekperimental One Group Pretest-Posttest Design*.

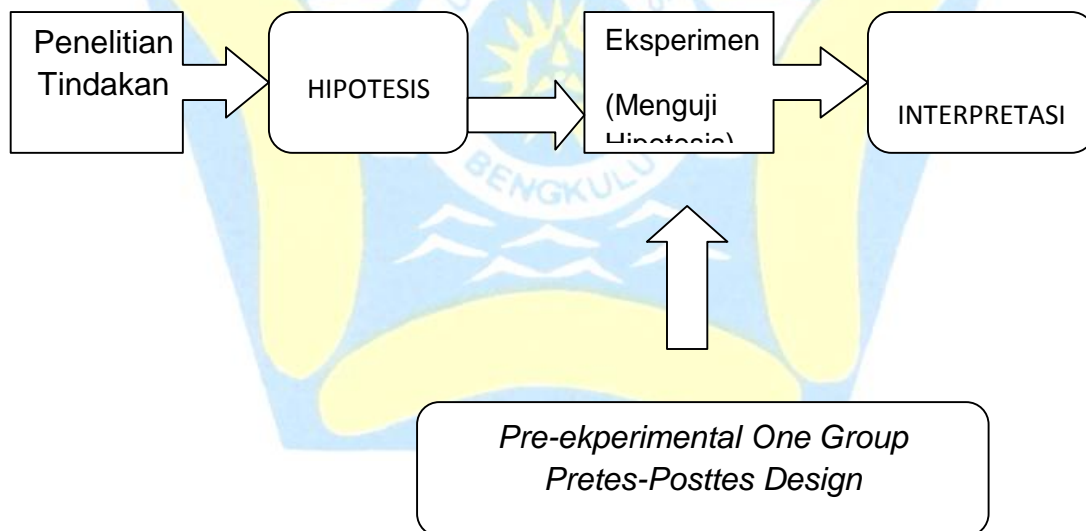
Ada beberapa jenis atau tipe metode penelitian campuran ini, sebagaimana yang dijelaskan oleh Creswell dan Plano Clark, yang pertama adalah *Covergent Parallel Design*, yang kedua *Explanatory Sequential Design* dan yang ketiga *Exploratory Sequential Design*. Bert dan Lisa (2011:21). Desain *Convergent Parallel Design* adalah salah satu tipe model penelitian dimana implementasi penelitian kuantitatif dan kualitatifnya

dilakukan secara bersama-sama namun terpisah antara satu dan yang lainnya. *Explanatory Sequential Design* merupakan desain penelitian dimana implementasi antara kualitatif dan kuantitatifnya dilakukan secara berurutan dengan ketentuan kuantitatif dilakukan terlebih dahulu kemudian dilanjutkan dengan kualitatif.

Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah penelitian jenis ketiga, yaitu *Exploratory Sequential Design*, penelitian ini merupakan kebalikan dari model *Explanatory Sequential Design*. Sugiyono dalam Gustion, Dono (2012) menyatakan “metode penelitian yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif secara berurutan, dimana pada tahap awal dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif dan tahap ke dua menggunakan metode kualitatif”. Penelitian ini mendahulukan penelitian kualitatif kemudian dilanjutkan dengan penelitian kuantitatif. Hasil penelitian kualitatif diorientasikan untuk mengeksplorasi sumber atau konsep atau teori dan data yang didapat guna membangun hipotesis yang kemudian hipotesis itu harus diuji kebenarannya dengan menggunakan penelitian kuantitatif. Pada penelitian ini menggabungkan dua model penelitian yaitu model penelitian tindakan kelas (PTK) dan kemudian dilanjutkan dengan penelitian *Pre-ekpermental One Group Pretes-Posttes Design*.

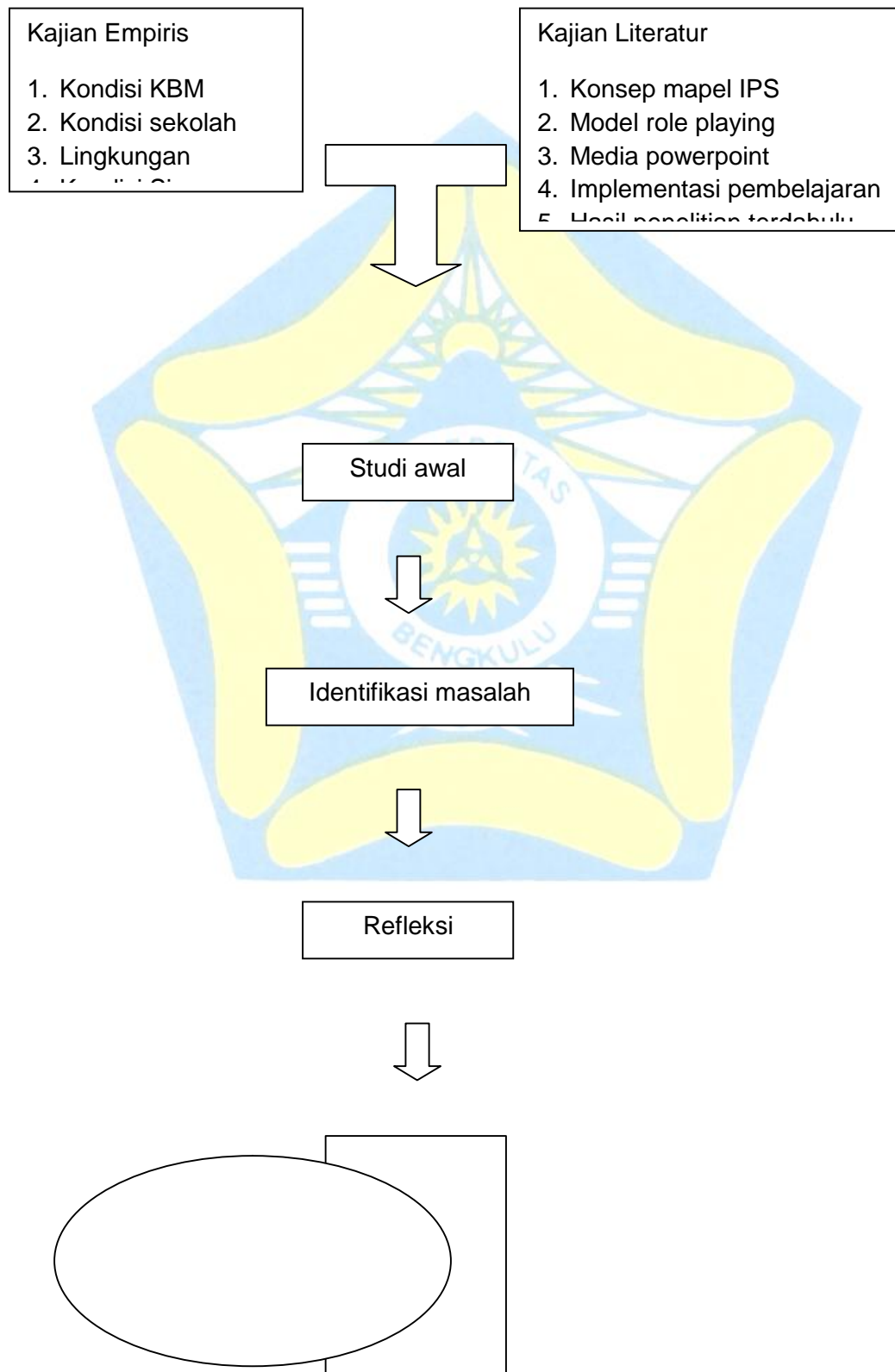
B. Prosedur Penelitian

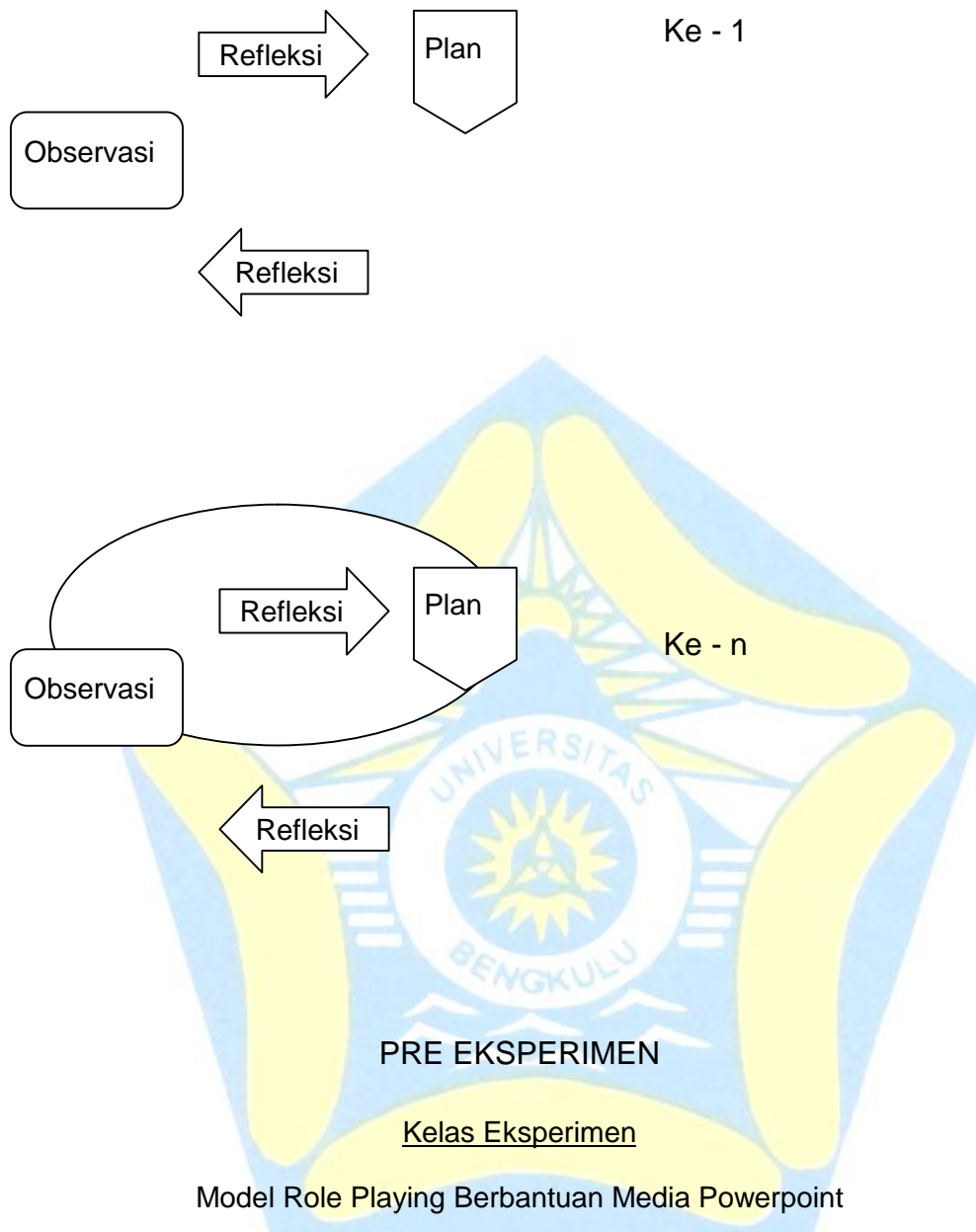
Penelitian ini merupakan penelitian kombinasi atau *mixed method research* jenis *Exploratory Sequential Design* yang diawali dengan melakukan studi awal dilanjutkan dengan penelitian tindakan (*Action Research*) untuk menemukan hipotesis dari permasalahan yang ditemukan pada studi awal yang kemudian hipotesis itu harus diuji kebenarannya dengan eksperimen model *Pre-ekperimental One Group Pretes-Posttes Design*. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara PTK dengan eksperimen. Garis besar desain secara umum penelitian ini digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Garis Besar Desain Penelitian

Gambaran tentang desain *Exploratory Sequential Design* yang digunakan pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :





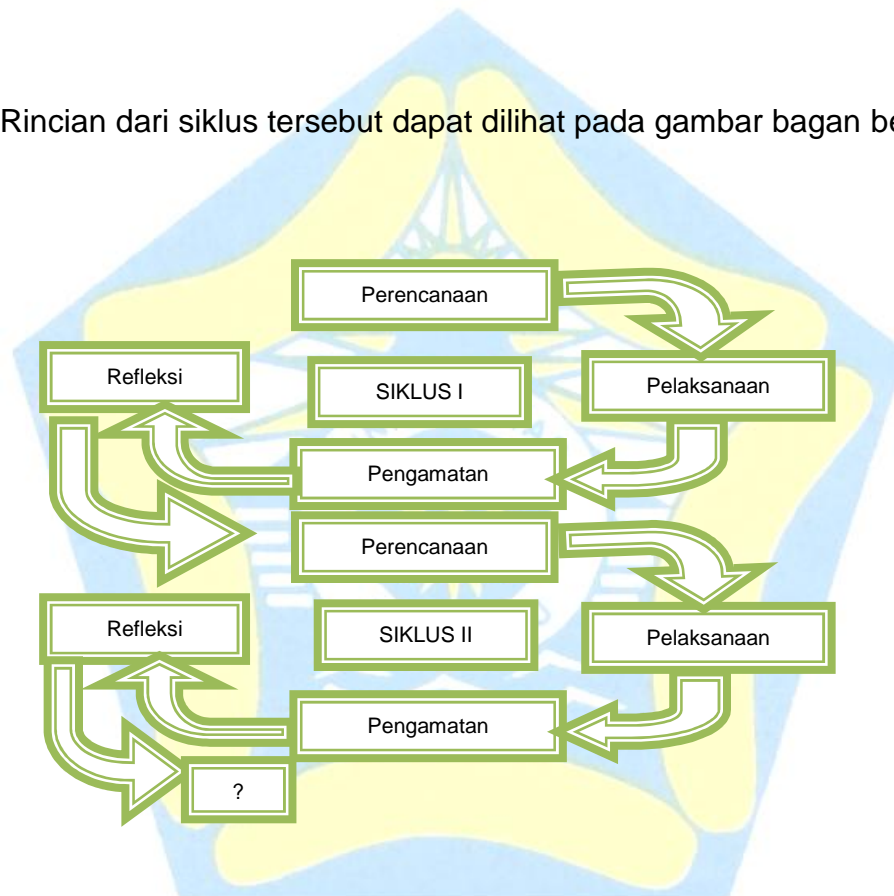
Gambar 3.4 Tahapan Penelitian Implementasi Model Role Playing berbantuan Media Powerpoint

Dalam penelitian tindakan ini, prosedur yang digunakan berdasarkan tahap-tahap penelitian menurut Wardani, I. G. A. K. dkk (2004) yaitu: 1)

perencanaan (*planning*) merupakan langkah pertama dalam setiap kegiatan, 2) tindakan (*action*) merupakan realisasi dari rencana yang telah dibuat, 3) observasi (*observation*) bertujuan untuk mengetahui kualitas tindakan yang dilakukan, 4) refleksi (*reflection*) bertujuan untuk melihat atau merenungkan kembali apa yang telah dilakukan dan apa dampaknya bagi proses belajar siswa.

Rincian dari siklus tersebut dapat dilihat pada gambar bagan berikut ini

:



Gambar 3.2 Alur Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap penelitian tindakan ini terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi., secara rinci tahapan kegiatan setiap siklus dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Persiapan Penelitian

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah : 1) menemukan teori-teori yang relevan dengan pembelajaran model *role playing* berbantuan media powerpoint yang digunakan peneliti untuk dasar teori dalam memecahkan masalah yang akan diteliti. Mengkaji hasil mpenelitian yang relevan dengan pembelajaran model *role playing* berbantuan media powerpoint. 2) studi awal tentang pelaksanaan pembelajaran di kelas V B SD Negeri 01 Pondok Kelapa tentang model pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran IPS, terutama ditekankan pada kemampuan dan kinerja guru, sikap siswa dalam belajar, kendala dan hambatan yang dialami guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

b. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini materi yang diambil dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran IPS kelas V dengan menggunakan Model *Role Playing* berbantuan media powerpoint. Penggunaan Model *Role Playing* dalam perencanaan pembelajaran IPS disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Perencanaan ini disusun berdasarkan program semester kedua sesuai dengan penelitian berlangsung.

Materi pembelajaran yang dilaksanakan pada tahap ini adalah pembelajaran tentang Perjuangan melawan penjajah dan pergerakan nasional Indonesia dengan menggunakan Model *Role Playing*. Kompetensi dasar yang ingin dicapai pada materi ini adalah menyebutkan sebab jatuhnya

daerah-daerah nusantara ke dalam kekuasaan pemerintah Belanda dan Pengamatan peta wilayah-wilayah tanam paksa. Untuk mencapai indikator yang telah ditentukan, maka disini peneliti selaku praktisi mencoba untuk menggunakan Model *Role Playing* dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ditentukan.

c. Pelaksanaan Tindakan

Pada kegiatan pembelajaran ini peneliti bertindak sebagai guru praktisi, dan sebagai pengamat yaitu teman sejawat dan guru kelas yang bersangkutan. Pelaksanaan pembelajaran pertemuan I pada penelitian ini melalui 3 tahap yakni tahap awal, tahap inti, tahap akhir. Dimana pada tahap inti dilaksanakan langkah-langkah Model *Role Playing* yaitu persiapan dan instruksi, tindak dramatik dan diskusi, evaluasi bermain peran.

d. Pengamatan/Observasi Tindakan

Pada tahap ini pengamatan dilakukan oleh observer, yaitu guru kelas yang bersangkutan sebagai pengamat I, dan seorang teman sejawat sebagai pengamat II. Masing-masing pengamat mempunyai tugas yang sama. Pada tahap pengamatan ini akan dapat data nilai hasil belajar dan nilai karakter anak dalam pelaksanaan Model *Role Playing*.

e. Refleksi

Refleksi berkenaan dengan proses dan dampak yang akan dilakukan. Dengan data observasi, guru dapat merefleksi diri apakah dengan Model *Role Playing* berbantuan media powerpoint telah dapat meningkatkan

karakter dan hasil belajar siswa. Pada tahap ini, temuan dan hasil pengamatan peneliti dibahas bersama. Refleksi tindakan ini mencakup terhadap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan hasil yang diperoleh oleh siswa. Hasil dari refleksi adalah diadakannya perbaikan terhadap perencanaan yang telah dilaksanakan, yang akan digunakan untuk memperbaiki pada siklus selanjutnya.

Setelah didapat pola terbaik dari model penelitian tindakan, maka dilanjutkan dengan melakukan kuasi eksperimen. Peneliti harus memastikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol memiliki kemampuan yang sama. Hal ini diperoleh dengan melakukan pretest kepada masing-masing kelas yang kemudian hasilnya di uji dengan menggunakan uji t (*t test*).

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Pre-eksperimental Design (Nondesigns)*. Bentuk *Pre-eksperimental Design (Nondesigns)* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, pada desain ini dilakukan pretest sebelum dilakukan perlakuan dan setelah perlakuan dilakukan posttest. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2012:112). Penelitian ini dilakukan pada kelas V A yang diajar dengan pembelajaran model *role playing* berbantuan media powerpoint.

Adapun desain penelitian eksperimen ini dapat digambarkan seperti berikut :

$O_1 \times O_2$

Keterangan : O_1 = Nilai pretes

O_2 = Nilai posttes

Kedua nilai ini kemudian di uji dengan *t tes* untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara nilai pretes dan posttes.

C. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 01 Pondok Kelapa Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah pada bulan Maret-April semester genap tahun pelajaran 2012/2013. Subyek penelitian ini adalah siswa Kelas V B SD Negeri 01 Pondok Kelapa. Dengan jumlah siswa 25 orang, terdiri dari 13 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Sedangkan untuk kelas eksperimen dilaksanakan di kelas V A dengan jumlah siswa 23 orang, terdiri dari 11 orang laki-laki dan 12 orang perempuan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tindakan lebih lanjut untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk pengolahan data peneliti.

Pengumpulan data ini adalah unsur terpenting dalam penelitian ini dan keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh teknik yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan. Adapun instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Observasi

Sudjana, Nana (2006:220) menyatakan bahwa pengamatan (*observasi*) merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan observasi dilakukan kepada siswa. Observasi dilakukan untuk melihat aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Data hasil pengamatan (*observasi*) ini sebagai langkah awal peneliti untuk melakukan penelitian. Untuk penelitian ini peneliti menggunakan observasi terstruktur. Menurut Wiriaatmadja, Rochiati (2006), observasi terstruktur menggunakan instrumen observasi yang terstruktur dan siap pakai, sehingga pengamat hanya membubuhkan tanda () pada tempat yang disediakan.

2. Tes Hasil Belajar

Peranan tes hasil belajar paling signifikan adalah pada program pengajaran di sekolah. Jadi tes hasil menjadi bagian integral PBM dan berpengaruh langsung terhadap perkembangan belajar siswa. Dalam hal ini, baik tes hasil belajar buatan guru maupun standar, keduanya mengukur hasil siswa di kelas. Tetapi tes buatan guru paling dominan dan banyak digunakan.

Beberapa prinsip dasar pengukuran prinsip pelajaran, yaitu tes harus mengukur hasil belajar yang sesuai dengan tujuan instruksional, merupakan sampel yang representatif dari materi pelajaran, berisi butir tes dengan tipe yang paling tepat, dirancang sesuai tujuan, mempunyai reliabilitas dan validitas yang baik sehingga hasilnya ditafsirkan dengan tepat guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Gronlund dalam Winarni, Endang Widi, (2011:156) Tes tulis dapat dibagi menjadi tes subjektif (*subjective test*) dan tes obyektif (*objective test*). Tes subjektif dalam soal pertanyaannya tidak diberikan alternatif opsi jawaban sedangkan tes obyektif adalah suatu tes yang mengikutsertakan alternatif opsi jawaban dari pertanyaan yang ada. Tes tulis obyektif dapat berupa 1) *short answer items*, 2) *multiple choice items*, 3) *true false items*, 4) *matching items*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan soal evaluasi sebagai tes akhir. Tes akhir ini dilakukan sesudah dilaksanakan tindakan atau dilaksanakan pada setiap akhir siklus. Soal tes yang digunakan yaitu *multiple choice items* atau soal pilihan ganda.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti barang-barang tertulis. Menurut Guba dan Lincoln dalam Winarni, Endang Widi, (2011:156) dokumen adalah setiap bahan tertulis ataupun film yang sering digunakan untuk keperluan penelitian, karena alasan yang dapat dipertanggungjawabkan. Dokumen merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar (foto), dan karya-karya monumental, yang semuanya itu memberikan informasi bagi proses penelitian.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Observasi Karakter Siswa

Lembar observasi adalah cara-cara maupun analisis yang dilakukan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung. Lembar observasi ini terdiri atas empat kategori yaitu lembar observasi guru dan lembar observasi siswa serta lembar afektif dan psikomotor.

Lembar observasi Karakter siswa digunakan untuk melihat Karakter siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dengan menerapkan model *Role Playing* pada saat pembelajaran, yang dilakukan dua orang pengamat. Dalam lembar observasi ini terdapat kriteria penilaian yaitu karakter baik dan karakter kurang.

2. Lembar Tes Tertulis

Jenis tes yang digunakan adalah tes tertulis, tes tersebut dilaksanakan setelah proses belajar. Fungsi tes adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat pencapaian siswa terhadap materi pelajaran yang sudah diberikan. Tes disusun berdasarkan tujuan pembelajaran khusus dari aspek pengetahuan (C1), pemahaman (C2), Aplikasi (C3), Analisis (C4), Sintesis (C5). Lembar tes tertulis ini dikembangkan oleh peneliti berpedoman pada kisi-kisi soal berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Observasi Karakter Siswa

Data observasi yang diperoleh digunakan untuk merefleksi tindakan yang telah dilakukan. Untuk menganalisis data observasi dilakukan pada lembar observasi siswa. Data yang diperoleh tersebut digunakan untuk merefleksi tindakan yang telah dilakukan pada kegiatan pembelajaran.

Karakter anak dalam penelitian ini dapat di analisis dengan menggunakan rumus :

(a) Nilai Rata-rata Karakter Anak

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

Keterangan :

X = Nilai rata-rata karakter anak

X = Jumlah nilai anak berkarakter baik

N = Jumlah seluruh siswa

(b) Persentase Karakter Anak secara Klasikal

$$X = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

X : Persentase Karakter Anak

X : Jumlah Siswa Karakter Baik

N : Jumlah Siswa

(Depdiknas, 2007)

Data hasil dari lembar observasi siswa untuk setiap aspek yang diamati dengan ketentuan skor disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skor Setiap Aspek yang Diamati pada Lembar Observasi Karakter Siswa

No.	Kriteria	Skor
1	Karakter Baik (KB)	1
2	Karakter Kurang (KK)	2

Skor tertinggi untuk tiap butir observasi 1, skor terendah untuk tiap butir observasi adalah 2, jumlah butir observasi 5 maka skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 10.

Persentase penilaian karakter anak secara klasikal dapat dilihat dalam tabel di bawah ini :

Tabel 3.2 Interval Kriteria Penilaian Karakter Siswa secara Klasikal

No.	Interval Total Skor	Kategori
1	50% - 70%	Karakter Kurang
2	80% - 100%	Karakter Baik

2. Analisis Data Hasil Belajar

Data tes akhir hasil belajar siswa dapat di analisis dengan menggunakan rumus di bawah ini :

(a) Nilai Rata-rata

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

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah nilai yang diperoleh

N = Jumlah siswa

(Depdiknas, 2007)

(b) Persentase Ketuntasan Belajar secara Klasikal

$$KB = \frac{N_1}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

KB : Ketuntasan Belajar Klasikal

N₁ : Jumlah Siswa yang mendapat Nilai ≥ 70

N : Jumlah Siswa

Kriteria ketuntasan minimal (KKM) di SD Negeri 01 Pondok Kelapa pada pembelajaran IPS adalah sebagai berikut ini :

1. Daya serap individu siswa, yaitu siswa dikatakan tuntas secara individual jika mendapat skor minimal 70 dari nilai maksimal 100.
2. Daya serap klasikal, yaitu suatu kelas dikatakan tuntas secara klasikal jika terdapat minimal 70% siswa yang telah mencapai nilai 70.

Tabel 3.3 Interval Ketuntasan Hasil Belajar Secara Klasikal

No	Interval	Kategori
1	90 % - 100 %	Sangat Baik
2	70% - 89,9 %	Baik
3	50% - 69,9%	Cukup
4	30% - 49,9%	Kurang
5	10% - 29,9%	Sangat Kurang

I. Pengujian Persyaratan Analisis

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Data hasil belajar siswa berupa tes adalah data kuantitatif dan di analisis dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil belajar IPS dan karakter siswa secara keseluruhan baik Kelas PTK maupun Kelas Pemanding.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah distribusikan pengamatan tersebut merupakan sampel atau bukan dari populasi yang memiliki distribusi normal.

Uji normalitas data dilakukan dengan uji chi kuadrat Arikunto, (2010),

dengan rumus sebagai berikut :
$$x^2 = \sum \frac{(o_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

x^2 = Chi kuadrat
 \sum = banyaknya kelas
 o_i = Frekuensi
 E_i = Frekuensi harapan

Kriteria pengujian : di tolak Jika $x^2 < x^2_{(1-\alpha)(K-1)}$

Uji normalitas data variabel yang digunakan adalah teknik *One Sampel Kolmogorv Smirnov*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui data yang dianalisa berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan SPSS 16.

2. Uji Homogenitas

$$F = \frac{\text{varians besar}}{\text{varians kecil}}$$

Dengan ketentuan :

$F_{hitung} < F_{tabel}$, data homogen

$F_{hitung} > F_{tabel}$, data tidak homogen

apabila data telah normal dan homogen maka kedua sampel dapat dijadikan sebagai sampel penelitian ini dan hasilnya dapat dianalisis lebih lanjut (Arikunto, 2010).

Uji homogenitas untuk posttest bertujuan jika nilai Sig F > 0,05 maka uji t menggunakan Equal Variances Assumed (diasumsikan varian sama) dan jika nilai Sig F < 0,05 menggunakan Equal Variances Not Assumed (diasumsikan varian berbeda). Uji homogenitas ini menggunakan SPSS 16.

J. Pengujian Hipotesis

1. Uji Beda (*t-test*)

Suatu hipotesis diterima atau ditolak , harus dilakukan uji keberartian antar variabel dengan menggunakan t test. Sedangkan untuk melihat hasil penggunaan model dan media pembelajaran yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa ini adalah dengan menggunakan t test.

Rumus yang dipakai adalah :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan pre dan post test (post – pre test)

Xd = deviasi masing-masing subyek (d – Md)

$\sum X^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Jumlah sampel

(Arikunto, 2010: 349)

Selanjutnya nilai t-hitung dibandingkan dengan t-tabel sesuai jumlah subyek yang menjadi sampel penelitian pada taraf signifikan 0,05 dan 0,01, jika t-hitung lebih besar dari t-tabel maka hipotesis diterima dan sebaliknya. Uji beda rata-rata (*t-test*) digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dengan penerapan model *role playing* berbantuan powerpoint dengan hasil belajar dengan pembelajaran konvensional. Pengujian *t test* ini menggunakan SPSS 16.