



**Penerapan Metode *Role Playing* (bermain peran) dengan
Menggunakan Media Film Dokumenter untuk
Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS
(PTK Kelas VB SD Negeri 68 Kota Bengkulu)**

SKRIPSI

**OLEH:
Yayuk Handayani
A1G010071**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

**Penerapan Metode *Role Playing* (bermain peran) dengan
Menggunakan Media Film Dokumenter untuk Meningkatkan
Aktivitas dan Hasil Belajar IPS
(PTK Kelas VB SD Negeri 68 Kota Bengkulu)**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Bengkulu
Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**OLEH:
Yayuk Handayani
A1G010071**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yayuk Handayani
NPM : A1G010071
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Bengkulu

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, isi dari skripsi ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya tulis ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya tanggung jawab saya dan saya sanggup menerima konsekwensinya dikemudian hari.

Bengkulu Juni 2014
Yang Menyatakan,

Yayuk Handayani
NPM. A1G010071

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- *Jangan berhenti hanya karena menemui kegagalan, karena kegagalan adalah cara Tuhan mengajarkan arti kesungguhan.*

PERSEMBAHAN

Ya Allah

Dengan segala ridho dan izin-Mu. Dengan tulus ku persembahkan karya ini untuk orang-orang yang tercinta.....

- ❖ *Orang tuaku tercinta Bapak Urip Sambodo, Ibu Nursusilowati (Alm), yang telah memberikan motivasi, dukungan, serta doa kepadaku. Terima kasih untuk semua kasih sayang, cinta, dan pengorbanannya.*
- ❖ *Adikku Tersayang Alan Subagio yang telah memberikan motivasi dan semangat. Semoga kita bisa menjadi kebanggaan Bapak dan Ibu (Alm).*
- ❖ *Sudarno seseorang yang tersayang dan terkasih, yang telah menemani baik suka maupun duka. Terima kasih untuk semangat, doa, dan dukungannya.*
- ❖ *Mama Jin terima kasih untuk dukungan, motivasi dan doanya. Terima kasih sudah menjadi ibu sambung yang baik.*
- ❖ *Bapak Drs. Herman Lusa, M.Pd dan bapak Drs. Lukman, M.Ag terima kasih atas bimbingannya selama ini.*
- ❖ *Sahabat-sahabatku tersayang, (Marlina, Nida, Ninik, Nopsi, Eldiana, Jantan, Riska, Dery, Laila, Yuli, Rosy, Dio Arifan, Agung, Indrio, Edris, yayit, mas pen, Nuki, Sepni, Tita, Septati, Kamsi, Randy, dan Ongky) Terima kasih untuk kebersamaan selama ini, dan terima kasih sudah menjadi keluarga baru untukku, semoga kesuksesan selalu menghampiri kita semua.*
- ❖ *Teman-teman PGSD angkatan 2010 khususnya kelas B mulai dari Devi Febrianto sampai Ade Noftar yang tak bisa disebutkan satu persatu semoga kesuksesan mengiringi kita, amin.*
- ❖ *Almamaterku*

ABSTRAK

Handayani.Yayuk.2014.Penerapan Metode *Role Playing* melalui Media Film Dokumenter untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (PTK di Kelas VB SD Negeri 68 Kota Bengkulu). **Pembimbing utama** Drs. Herman Lusa, M.Pd.,**Pembimbing pendamping** Drs Lukman, M.Ag.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil pembelajaran IPS siswa kelas VB Sekolah Dasar Negeri 68 Kota Bengkulu dengan cara penerapan metode *Role Playing* (Bermain Peran) melalui media Film Dokumenter. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan sebanyak dua siklus, setiap siklus melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VB SD Negeri 68 Kota Bengkulu pada semester II tahun pelajaran 2013/2014. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan lembar tes. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan tes. Data observasi dianalisis dengan rata-rata skor, skor tertinggi, skor terendah, selisih skor, dan kisaran untuk tiap kriteria sedangkan data tes dianalisis dengan menggunakan rumus rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar klasikal. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu: (1) pada siklus I diperoleh nilai aktivitas guru sebesar 43,5 dengan kategori cukup dan nilai aktivitas siswa sebesar 36,5 dengan kategori cukup, sedangkan dari 31 orang siswa dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 58,06%, dan mendapat nilai rata-rata sebesar 69,1, (2) pada siklus II diperoleh nilai aktivitas guru sebesar 50,5 dengan kategori baik dan nilai aktivitas siswa sebesar 48 dengan kategori baik, sedangkan dari 31 orang siswa dengan ketuntasan belajar klasikal 77,4% dengan nilai rata-rata sebesar 78,2. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Penerapan Metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter dapat Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VB SD Negeri 68 Kota Bengkulu.

Kata Kunci: *Role Playing, Film Dokumenter, IPS, Hasil, Aktivitas.*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul *"Penerapan Metode Role Playing melalui Media Film Dokumenter untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (PTK di Kelas VB SD Negeri 68 Kota Bengkulu)"*. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, sahabat dan kaum muslimin yang tetap istiqomah menegakkan kebenaran.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) JIP FKIP Universitas Bengkulu. Selesaiannya penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, Pada kesempatan ini, dengan hormat dan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ridwan Nurazi, M.Sc.,M.Ck. selaku Rektor Universitas Bengkulu.
2. Bapak Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M.Pd.,selaku Dekan FKIP Universitas Bengkulu.
3. Bapak Dr. Manaf Somantri, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Bengkulu.
4. Ibu Dra. Victoria Karjiyati, M.Pd.,selaku Ketua Prodi PGSD FKIP Universitas Bengkulu.
5. Bapak Drs. Herman Lusa, M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan memberikan pelajaran arti sebuah kesabaran kepada penulis dari awal sampai selesainya skripsi ini.
6. Bapak Drs. Lukman,M.Ag .,selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyempurnakan skripsi ini.
7. Ibu Dra. Sri Dadi, M.Pd.,selaku Penguji I yang senantiasa memberikan arahan, dan masukan kepada penulismenyempurnakan skripsi ini.

8. Bapak Bambang Parmadie, M.Sn selaku Penguji II dan Pembimbing Akademik yang telah memberikan masukan dan arahan kepada penulis dalam menyempurnakan skripsi ini.
9. Ibu Suryani, S.Pd selaku kepala sekolah, ibu Dra. Sismawati, selaku guru kelas VB, bapak/ibu dewan guru, dan siswa kelas V SDNegeri 68 Kota Bengkulu yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama penelitian.
10. Bapak dan ibu dosen PGSD FKIP Universitas Bengkulu yang memberikan ilmunya selama perkuliahan.
11. Orangtuaku tercinta yang selalu mendoakan dengan tulus dan sabar menanti kesuksesanku.

Akhirnya, dengan penuh kerendahan hati penulis berharap semoga penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi pembaca, khususnya untuk mahasiswa PGSD.

Bengkulu, 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN FAKULTAS.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN ABSTRAK.....	viii
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	ix
HALAMAN DAFTAR ISI	xii
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN	xvi
HALAMAN DAFTAR TABEL	xxi
HALAMAN DAFTAR BAGAN	xxii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xxiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori.....	8
1. Karakteristik Pembelajaran IPS	8
a. Sejarah IPS	8
b. Hakikat Pendidikan IPS	14
c. Tujuan Pembelajaran IPS di SD.....	15
d. Ruang Lingkup IPS di SD	17
2. Metode <i>Role Playing</i>	18
a. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	18
b. Tujuan Metode <i>Role Playing</i>	19
c. Kelebihan dan Kelemahan Metode <i>Role Playing</i>	20
d. Langkah- Langkah Metode <i>Role Playing</i>	21
3. Media Film Dokumenter	23
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	23
b. Pengertian Film Dokumenter	23
c. Langkah-langkah Pemanfaatan film.....	25
4. Langkah-langkah metode <i>Role Playing</i> dan film dokumenter.	26

5. Aktivitas Pembelajaran	27
a. Pengertian Aktivitas Belajar	27
b. Manfaat Aktivitas Belajar	29
6. Hasil Belajar.....	30
a. Pengertian Hasil Belajar.....	30
b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar	31
c. Macam-Macam Hasil Belajar.....	32
7. Penerapan Metode Role Playing dengan menggunakan film dokumenter pada pembelajaran IPS	33
B. Hasil-hasil Penelitian yang Relevan.....	34
C. Kerangka Pikir.....	35
D. Hipotesis Tindakan.....	39

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	40
B. Subjek Penelitian.....	40
C. Defenisi Operasional	41
D. Prosedur Penelitian.....	42
E. Instrumen Penelitian.....	50
1. Lembar Observasi	50
2. Lembar Tes.....	51
F. Teknik Pengumpulan Data	52
1. Observasi	52
2. Tes Hasil Belajar	53
G. Teknik Analisis Data.....	53
1. Analisis Data Observasi	53
a. Lembar Observasi Guru dan Siswa.....	54
2. Data Tes.....	55
1. Aspek Kognitif	55
2. Aspek Afektif	56
3. Aspek Psikomotor	57
H. Kriteria Keberhasilan Tindakan	59

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	60
1. Refleksi Awal Proses Pembelajaran IPS.....	61
2. Deskripsi Hasil Penelitian	61
Siklus I.	61
a. Perencanaan Tindakan	61

b. Pelaksanaan Tindakan	62
c. Observasi	66
1) Hasil Observasi aktivitas Pembelajaran.....	67
a) Deskripsi hasil observasi aktivitas guru	67
b) Deskripsi hasil observasi aktivitas siswa	70
2) Hasil Belajar	73
a) Deskripsi hasil Belajar ranah kognitif	73
b) Deskripsi Hasil Belajar Ranah Afektif	74
c) Deskripsi Hasil Belajar Ranah Psikomotor	76
d. Refeksi Tindakan 1	72
1) Refeksi Aktivitas Pembelajaran	72
a) Refeksi Aktivitas Guru	72
b) Refeksi Siswa.....	74
2) Refeksi Hasil Belajar	77
a) Refeksi hasil belajar kognitif	77
b) Refeksi hasil belajar efektif	78
c) Refeksi hasil belajar psikomotor	79
Siklus II	80
a. Pelaksanaan Tindakan	80
b. Pelaksanaan Tindakan	81
c. Observasi	83
1) Hasil Observasi Aktivitas Pembelajaran IPS.....	83
a) Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Guru	83
b) Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	84
2) Hasil Belajar	86
a) Deskripsi Hasil Belajar Ranah Kognitif	87
b) Deskripsi Hasil Belajar Ranah Afektif	88
c) Deskripsi Hasil Belajar Ranah Psikomotor	89
d. Refeksi Tindakan II	90
1) Refeksi Aktivitas Pembelajaran	91
a) Refeksi Aktivitas Guru	91

b) Refeksi Aktivitas Siswa.....	108
2) Refeksi Hasil Belajar	112
a) Refeksi hasil belajar kognitif.....	112
b) Refeksi hasil belajar efektif	113
c) Refeksi hasil belajar psikomotor	114
B. Pembahasan Hasil Penelitian	115
1. Aktivitas Pembelajaran IPS	115
a. Aktivitas Guru	115
b. Aktivitas Siswa.....	116
2. Hasil Belajar	117
a. Nilai Kognitif	118
b. Nilai Afektif.....	119
c. Nilai Psikomotor	120
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	122
B. Saran	123
DAFTAR PUSTAKA	125
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	127
LAMPIRAN-LAMPIRAN	128

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengantar dari Prodi.....	129
Lampiran 2 Surat Pengantar dari UNIB.....	130
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian dari Diknas	131
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	132
Lampiran 5 Silabus Siklus I.....	133
Lampiran 6 RPP Siklus I.....	139
Lampiran 7 Lembar evaluasi Siklus I	148
Lampiran 8 Kunci Jawaban evaluasi Siklus I	150
Lampiran 9 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pengamat I	152
Lampiran 10 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I pengamat II	155
Lampiran 11 Lembar Diskriptor dan Indikator Aktivitas Guru	158
Lampiran 12 Analisis Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	163
Lampiran 13 Analisis Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	167
Lampiran 14 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I pengamat I	168
Lampiran 15 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I pengamat II.....	168
Lampiran 16 Lembar Diskriptor dan Indikator Aktivitas Siswa.....	174
Lampiran 17 Analisis Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	180
Lampiran 18 Analisis Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	183
Lampiran 19 Rekapitulasi Nilai Tes Siswa Siklus I	184
Lampiran 20 Lembar Observasi Afektif Siswa Siklus I	185
Lampiran 21 Analisis Hasil Penilaian Afektif Siswa Siklus I	187

Lampiran 22 Analisis Setiap Aspek Afektif Siswa Siklus I	188
Lampiran 23 Deskriptor Penilaian Afektif.....	189
Lampiran 24 Lembar Observasi Psikomotor Siswa psikomotor Siklus I ...	191
Lampiran 25 Analisis Hasil Penilaian Psikomotor Siswa Siklus I	193
Lampiran 26 Analisis Setiap Aspek Psikomotor Siswa Siklus I.....	194
Lampiran 27 Deskriptor Penilaian Psikomotor.....	195
Lampiran 28 Silabus Siklus II.....	196
Lampiran 29 RPP Siklus II	200
Lampiran 30 Lembar Evaluasi Siklus II	210
Lampiran 31 Kunci Jawaban Evaluasi Siklus II	214
Lampiran 32 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pengamat I.....	214
Lampiran 33 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pengamat II.....	217
Lampiran 34 Deskriptor dan Indikator Aktivitas Guru Siklus II	220
Lampiran 35 Analisis Hasil Observasi Guru Siklus II.....	225
Lampiran 36 Analisis Data Hasil Observasi Guru Siklus II	228
Lampiran 37 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pengamat I.....	229
Lampiran 38 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pengamat II	232
Lampiran 39 Deskriptor dan Indikator Aktivitas Siswa Siklus II.....	235
Lampiran 40 Analisis Hasil Observasi Siswa Siklus II	241
Lampiran 41 Analisis Data Hasil Observasi Siswa Siklus II.....	244
Lampiran 42 Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II.....	245
Lampiran 43 Lembar Observasi Afektif Siklus II.....	246
Lampiran 44 Analisis Hasil Penilaian Afektif Siswa Siklus II.....	248

Lampiran 45 Analisis Setiap Aspek Afektif Siswa Siklus II	249
Lampiran 46 Deskriptor Lembar Observasi Afektif Siklus II	250
Lampiran 47 Lembar Observasi Psikomotor Siklus II.....	251
Lampiran 48 Analisis Hasil Penilaian Psikomotor Siswa Siklus II	253
Lampiran 49 Analisis Setiap Aspek Psikomotor Siswa Siklus II	254
Lampiran 50 Deskriptor Lembar Observasi Psikomotor Siklus II.....	255
Lampiran 51 Perbandingan LOG dan LOS Siklus I dan Siklus II.....	256
Lampiran 52 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.....	257
Lampiran 53 Perbandingan Nilai Afektif Siswa Siklus I dan Siklus II	259
Lampiran 54 Perbandingan Psikomotor Siswa Siklus I dan Siklus II	261
Lampiran 55 Foto-foto Kegiatan Pembelajaran.....	263

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Sejarah IPS	8
Tabel 3.1 Kriteria Aktivitas Guru.....	54
Tabel 3.2 Kriteria Aktivitas Siswa	55
Tabel 3.3 Kategori Penilaian Setiap Aspek Afektif Siswa	56
Tabel 3.4 Kategori Penilaian Setiap Butir aspek Afektif	57
Tabel 3.5 Kategori Penilaian Setiap Aspek Psikomotor Siswa.....	58
Tabel 3.6 Kategori penilaian setiap butir aspek psikomotor siswa.....	59
Tabel 4.1. Hasil analisis observasi aktivitas guru pada siklus I.....	64
Tabel 4.2. Data hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus I.....	66
Tabel 4.3. Data hasil belajar siswa siklus I.....	68
Tabel 4.4. Hasil observasi afektif siswa siklus I.....	69
Tabel 4.5. Hasil observasi psikomotor siswa siklus I.....	71
Tabel 4.6. Hasil analisis observasi aktivitas guru pada siklus II.....	83
Tabel 4.7. Data hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus II.....	85
Tabel 4.8. Hasil belajar siswa siklus II	87
Tabel 4.9. Hasil observasi afektif siswa siklus II	88
Tabel 4.10. Hasil observasi psikomotor siklus II	89

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Pikir	38
Bagan 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas	42

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Hasil Belajar Kognitif Siklus I.....	68
Diagram 4.2 Hasil Belajar Kognitif Siklus II.....	87

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan rangkaian dari keseluruhan proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu aktivitas belajar dan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru yang bertujuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Dengan adanya pendidikan yang terjadi di sekolah diharapkan dapat membawa sebuah perubahan dari ketidaktahuan menjadi mengetahui hal-hal yang belum dipelajari oleh siswa sebelumnya.

Berdasarkan UU No 20 tahun 2003 pasal 1 dalam KTSP 2006 bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Maka dari itu pendidikan sangatlah penting dalam mengembangkan potensi yang sangat diperlukan sebagai bekal peserta didik.

Berdasarkan UU No 20 tahun 2003 dalam KTSP 2006 bahwa kurikulum pendidikan dasar mencakup: Pendidikan agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, SBK, Pendidikan Jasmani, dan Olahraga,

Keterampilan dan Muatan Lokal. Salah satu program pengajaran di jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

IPS memfokuskan kajiannya kepada hubungan antar manusia dan proses membantu pengembangan kemampuan dalam hubungan tersebut. Pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dikembangkan melalui kajian ini ditujukan untuk mencapai keserasian dan keselarasan dalam kehidupan masyarakat.

Pembelajaran IPS diSD dapat diajarkan kepada siswanya tidak hanya sebatas materi dan hapalan saja, karena pembelajaran yang seperti ini tidak semua siswa dapat mengikutinya. Guru harus pandai dalam memilih dan menentukan metode pembelajaran yang cocok diterapkan pada pembelajaran IPS. Apalagi IPS adalah suatu bidang studi yang menyangkut dengan kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu, sebaiknya pembelajaran IPS dikaitkan langsung dengan lingkungan dan pengalaman siswa, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa.

Depdiknas pada kurikulum KTSP, (2006) Menyatakan bahwa mata pelajaran IPS di SD/MI bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengetahui 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.

Untuk mencapai tujuan tersebut, seorang guru harus mempunyai keterampilan dalam mengajar dan giat menambah pengetahuan serta pengalaman dalam melaksanakan tugasnya. Keberhasilan pembelajaran tergantung pada keberhasilan guru dalam mengaktifkan siswanya melalui proses belajar mengajar yang ditunjang oleh sarana dan prasarana pendidikan, kurikulum serta metode dan strategi pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V yang terdiri dari dua kelas yaitu VA dan VB, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di kelas VB. Hal ini dikarenakan terdapat perbandingan hasil belajar siswa yang cukup signifikan dilihat dari nilai rata-rata siswa kelas VA memperoleh nilai 73 dengan ketuntasan belajar klasikalnya 72,41% sedangkan rata-rata nilai di kelas VB hanya 67 dari kriteria ketuntasan belajar secara klasikalnya 48,3% untuk mata pelajaran IPS di kelas V SDN 68 Kota Bengkulu. Hal ini berarti nilai rata-rata kelas lima VB lebih rendah dibandingkan kelas VA.

Pada kegiatan pembelajaran IPS di kelas VB ketika peneliti melakukan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SDN 68 Kota Bengkulu, terlihat kondisi siswa yang kurang kondusif dan pembelajaran yang kurang menyenangkan sehingga membuat siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran antara lain: 1) Guru kurang memanfaatkan media secara efektif, 2) guru mengajarkan dengan konvensional dan hanya pemberian tugas saja, 3) siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, 4)

kondisi pembelajaran yang kurang menyenangkan, dan 5) hasil belajar siswa rendah.

Dari permasalahan tersebut peneliti dan guru bekerja sama untuk mendiskusikan dan menemukan solusi dari permasalahan di atas. Maka dari itu peneliti tertarik untuk memperbaiki aktivitas dan hasil belajar siswa baik secara kognitif yang berhubungan dengan pengetahuan atau ingatan siswa, afektif yang berhubungan dengan sikap siswa saat mengikuti pembelajaran, psikomotor siswa yang berhubungan dengan keterampilan motorik siswa dengan cara menerapkan metode *Role Playing* (bermain peran) melalui media film dokumenter. Penerapan metode *Role Playing* (bermain peran) dengan media film dokumenter diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran IPS, yakni: 1) guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, 2) guru mengajar dengan model-model yang menarik, 3) siswa terlibat aktif, 4) kondisi belajar menyenangkan dan 5) hasil belajar siswa meningkat.

Metode *Role Playing* (bermain peran) adalah suatu metode pembelajaran dimana siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial. Menurut Dananjaya (2011: 122), “metode *Role Playing* (bermain peran) adalah suatu metode pembelajaran yang menggambarkan tentang suatu kondisi/ paradigma tertentu pada suatu hal yang terjadi dimasyarakat”.

Berdasarkan uraian di atas sejalan dengan pendapat Roestiya (2008: 22) Metode *Role Playing* (bermain peran) memiliki kelebihan sebagai

berikut menyenangkan bagi siswa, menarik minat siswa dalam belajar, motivasi siswa dalam belajar akan meningkat, rasa percaya diri siswa meningkat, dan siswa memiliki kebebasan untuk mengemukakan pendapat dan sebagainya. Dari kelebihan metode *Role Playing* (bermain peran) tersebut diharapkan akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa baik secara kognitif, afektif dan psikomotornya.

Selain menggunakan metode peneliti juga menggunakan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran IPS, yaitu media audio visual berupa film dokumenter. Film Dokumenter merupakan salah satu media yang cocok digunakan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi perjuangan tokoh – tokoh untuk memerdekakan Bangsa Indonesia. Peranan media sangatlah penting, yaitu sebagai alat bantu atau sarana yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi. Selain itu penggunaan media film dokumenter ini adalah salah satu dari kemajuan IPTEK. Dimana guru menggunakan film sebagai media pembelajaran yang inovatif.

Penggunaan media film dokumenter merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar, serta didukung juga dengan metode *Role Playing* (bermain peran) yang menekankan pada kegiatan bermain peran yang sangat cocok dengan media film dokumenter. Melalui metode *Role Playing* (bermain peran) Dan media film dokumenter diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa baik secara kognitif, afektif, dan psikomotor pada pembelajaran IPS.

Dari pemaparan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Dengan Menggunakan Media Film Dokumenter Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS (PTK di kelas VB SDN. 68 Kota Bengkulu)**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan metode *Role Playing* (Bermain Peran) dengan menggunakan media film dokumenter dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran pada mata pelajaran IPS di kelas VB SDN 68 Kota Bengkulu?
2. Apakah penerapan metode *Role Playing* (Bermain Peran) dengan menggunakan media film dokumenter dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VB SDN 68 Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran melalui penerapan metode *Role Playing* (Bermain Peran) menggunakan media film dokumenter pada mata pelajaran IPS siswa di kelas VB SDN 68 Kota Bengkulu.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar melalui penerapan metode *Role Playing* (Bermain Peran) dengan menggunakan media film

dokumenter pada pembelajaran IPS siswa di kelas VB SDN 68 Kota Bengkulu.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Sesuai dengan kajian penelitian yaitu bidang Pendidikan Keguruan dan Ilmu Pendidikan, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoretis mengenai penerapan metode *Role Playing* melalui media film dokumenter untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS di kelas VB SD Negeri 68 Kota Bengkulu.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan aktivitas dan hasil pembelajaran melalui penerapan metode *Role Playing* (bermain peran) dengan menggunakan media film dokumenter.
- b. Bagi guru bidang studi, penelitian ini dapat memperbaiki proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS di kelas VB SDN 68 Kota Bengkulu.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan melatih diri dalam melaksanakan penelitian serta menambah wawasan, pengetahuan dalam pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* dengan menggunakan film dokumenter khususnya pada pembelajaran IPS.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Karakteristik Pembelajaran IPS

a. Sejarah IPS

Menurut Sapriya (2012: 23) perkembangan pendidikan IPS dalam kurikulum yang terjadi hampir di setiap tahunnya. Secara rincinya akan dijelaskan pada tabel 2.1 berikut ini:

No	Tahun	Perkembangan
1.	1964	Adanya perubahan pendekatan dalam pengajaran IPS di Indonesia. Dalam kurikulum 1964 adanya mata pelajaran pendidikan ke masyarakatan yang terdiri atas korelasi dari mata pelajaran ilmu bumi, sejarah, dan <i>civics</i> .
2.	1968	Terjadi perubahan kurikulum yang ditandai oleh adanya pengelompokan mata pelajaran sesuai dengan orientasi dan perkembangan pendidikan. Pada saat itu mulai diperkenalkan nama pendidikan kewarganegaraan sehingga pendidikan ke masyarakatan diubah menjadi kewarganegaraan yang merupakan kolerasi dari ilmu bumi, sejarah, dan pengetahuan kewarganegaan.

3. 1972 Istilah IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) mulai muncul dalam Seminar Nasional tentang *Civic Education* di Tawang Manggu Solo. Dalam laporan seminar tersebut ada tiga istilah yang muncul dan digunakan secara bertukar-pakai (*interchangeable*), yakni pengetahuan sosial, studi sosial, dan ilmu pengetahuan sosial, yang diartikan sebagai suatu masalah interdisipliner dan bertujuan agar masalah-masalah sosial itu dapat dipahami siswa.
4. 1972-1973 IPS sebagai mata pelajaran pertama kali masuk dalam dunia persekolahan, yakni dalam kurikulum Proyek Perintis Sekolah Pembangunan (PPSP). Pada saat itu IPS belum masuk ke dalam kurikulum SD, SMP, maupun SMA. Dalam kurikulum SD 8 tahun PPSP digunakan istilah “ pendidikan Kewargaan Negara atau Studi Sosial” sebagai mata pelajaran sosial terpadu. Dalam kurikulum SD PPSP tersebut, IPS diartikan sama dengan pendidikan kewargaan negara.
5. 1975 Mulai diperkenalkan mata pelajaran IPS dalam sistem kurikulum di Indonesia. IPS sebagai mata

pelajaran baru dalam kurikulum 1975 diberikan untuk jenjang SD, SMP, SMA menggunakan pendekatan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan karakteristik peserta didik yang ada di tiap jenjang tersebut. Pendekatan yang digunakan dalam pengembangan kurikulum ini adalah berbasis pada materi pelajaran. Kurikulum 1975 menampilkan pendidikan IPS dalam empat profil, yaitu: 1) pendidikan moral pancasila menggantikan pendidikan kewargaan negara sebagai suatu bentuk pendidikan IPS khusus yang mewadahi tradisi "*citizenship transmission*", 2) pendidikan IPS terpadu (*intergrated*) untuk Sekolah Dasar, 3) Pendidikan IPS terkonfederasi untuk SMP yang menempatkan IPS sebagai konsep payung yang menaungi mata pelajaran geografi, sejarah, dan ekonomi koperasi, 4) pendidikan IPS terpisah-pisah yang mencakup mata pelajaran sejarah, geografi, ekonomi, untuk SMA, atau sejarah dan geografi untuk SPG.

6. 1984 Dalam Kurikulum 1984, pengajaran IPS disekolah khususnya pada jenjang bsekolah menengah

diuraikan berdasarkan disiplin ilmu sosial untuk masing-masing mata pelajaran atau pembahasan tersendiri secara terpisah. Pada hakikatnya kurikulum 1984 untuk jenjang SMA, SMP, SD tidak mengalami perubahan dari kurikulum 1975, hal ini dikarenakan model kurikulum 1984 merupakan penyempurnaan dari kurikulum 1975.

7. 1994 Mata pelajaran IPS mengalami perubahan yang cukup signifikan. Hal ini terjadi setelah diberlakukannya Undang – undang Nomor 2/1989 tentang sistem Pendidikan Nasional. Untuk mata pelajaran IPS, kurikulum 1994 menetapkan karakteristik sebagai berikut: (1) mata pelajaran IPS untuk SD masih tetap menggunakan pendekatan terpadu dan berlaku untuk kelas III s/d kelas IV sedangkan untuk kelas I dan II tidak secara eksplisit bahwa IPS sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri, (2) mata pelajaran IPS untuk SMP tidak mengalami perubahan pendekatan, (3) mata pelajaran IPS untuk SMA menggunakan pendekatan terpisah-pisah.
8. Abad 21 Setelah perubahan kurikulum 1994 kemudian

diberlakukan kurikulum Suplemen ternyata dirasa masih kurang memenuhi tuntutan masyarakat luas. Oleh karena itu para ahli pengembang kurikulum menggulirkan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). KBK yang sempat mendapat tanggapan pro dan kontra tetapi nama KBK menjadi sangat populer karena gemanya bukan hanya terjadi di jenjang sekolah melainkan hingga ke berbagai jenjang dan jenis pendidikan bahkan tingkat perguruan tinggi.

9. 2003 Disahkan Undang-Undang No 20 tahun 2003. Sebelum munculnya Undang – undang tersebut dimunculkan gagasan yang dilontarkan tentang perlunya perampingan mata pelajaran, yaitu IPS dan PPKN terutama dijenjang SD dan SMP. Nama yang ditawarkan antara lain mata pelajaran pengetahuan sosial (PS) yang isi di dalamnya memuat materi pendidikan kewarganegaraan dan masalah-masalah sosial kemasyarakatan, sementara mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) menghilang. Dalam gagasan lain, memunculkan nama Pendidikan Kewarganegaraan dan

Pengatahuan Sosial (PKPS) yang mengandung muatan sama dengan pengetahuan sosial di atas.

10. 2006 Munculnya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), maka dari itu pengembangan kurikulum mata pelajaran sekolah umum dan khususnya untuk mata pelajaran IPS mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 tentang Standar Isi dan Nomor 23 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dengan panduan KTSP yang dikeluarkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP)

11. 2013

Perubahan status IPS-SD terjadi pertama kali di dalam dokumen Kurikulum 2013. IPS-SD tidak lagi "berdiri-sendiri" atau "otonom" sebagai mata pelajaran, dengan konten maupun kompetensi yang dikembangkan spesifik untuk tujuan kurikuler IPS. Perubahan status IPS ini didasarkan pada makna, bahwa IPS *bukan* sebagai "*sumber* konten" melainkan sebagai "*organisasi* konten". Dengan pemaknaan demikian, maka konten dan kompetensi

IPS tidak berdiri-sendiri, melainkan terintegrasi ke dalam mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia dan Matematika. Konten dan kompetensi IPS versi Kurikulum 2013 tidak lagi "harus" memiliki

keterikatan secara struktural-fungsional dengan konten dan kompetensi disiplin-disiplin ilmu sosial, melainkan terintegrasi dengan pendidikan karakter secara utuh (Kemendikbud, 2012:14).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPS, sudah berkembang lama sebagai mata pelajaran. Sampai saat ini mata pelajaran IPS masih digunakan di sekolah-sekolah mulai dari sekolah dasar sampai menengah. Perubahan yang terjadi diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

b. Hakikat Pendidikan IPS

Menurut Ahmadi (2011: 8), hakikat IPS adalah pengalaman manusia di luar dirinya tidak hanya terbatas hanya dalam keluarga, tapi juga meliputi teman sejawat, warga kampung dan sebagainya. Hubungan sosial yang dialami makin meluas. Dari pengalaman dan pengenalan hubungan tersebut, seseorang akan dapat berkembang pengetahuannya. Pengetahuan ini melekat pada diri seseorang, termasuk pada orang lain yang terangkum dalam “pengetahuan sosial”. Segala peristiwa yang dialami dalam hidup manusia akan membentuk pengetahuan sosial dalam dirinya.

Hakikat IPS di SD memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Jadi hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan

siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya. (Susanto, 2013: 138)

Menurut Somantri dalam Sapriya (2012 : 11) IPS adalah seleksi dari ilmu – ilmu sosial hurmaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Amri (2010: 10) menjelaskan, IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang dicintai.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hakikat IPS adalah pembelajaran yang diharapkan dapat mengembangkan realita kehidupan sosial yang terjadi dan dialami oleh peserta didik sebagai proses pembelajaran mereka ketika belajar IPS.

c. Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan peserta didik di masyarakat, bangsa, dan negara dalam berbagai karakteristik.

Menurut Ahmadi (2011: 10) pembelajaran IPS di sekolah memiliki tujuan agar anak didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan 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 Solihatini (2009: 15) tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Menurut Mutakin dalam Trianto (2011: 176) menjelaskan, tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik.

Dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan tujuan pembelajaran IPS adalah memberikan bekal kepada peserta didik untuk dapat mengenal dirinya sendiri serta lingkungannya dan dapat mengembangkan dirinya

dan memecahkan masalah yang terjadi di lingkungan tempat tinggalnya. Dengan demikian peserta didik dapat menjadi warga negara yang baik dan dapat diterima baik juga di dalam masyarakat tempat tinggalnya.

d. Ruang Lingkup IPS SD

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah mulai sekolah dasar sampai menengah dengan menyajikan materi yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial.

Menurut Sapriya dalam Susanto (2013: 159) pada jenjang SD, pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi mata pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada aspek kehidupan nyata peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilaku.

Ruang lingkup materi pelajaran IPS di SD yang tercantum dalam kurikulum, menurut Sardiyo (2009), sebagai berikut:

- 1) manusia, tempat, dan lingkungan.
- 2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
- 3) sistem sosial dan budaya.
- 4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Sedangkan ruang lingkup ilmu pengetahuan sosial menurut Sumaatmadja (2002: 1.23) sebagai pokoknya adalah kehidupan manusia di masyarakat atau manusia dalam konteks sosial. Ditinjau dari beberapa hal meliputi:

- 1) Ditinjau dari aspek-aspeknya ruang lingkup tersebut meliputi: hubungan sosial, ekonomi, psikologis, sosial, budaya, sejarah, geografi, dan aspek politik.
- 2) Ditinjau dari lingkup kelompoknya meliputi: keluarga, rukun tetangga, rukun kampung, warga desa, organisasi masyarakat, sampai ketinggian global.
- 3) Ditinjau dari ruangnya meliputi: tingkat lokal, regional, sampai ketinggian bangsa.
- 4) Sedangkan ditinjau dari proses interaksi sosialnya meliputi: interaksi dibidang kebudayaan, politik, dan ekonomi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan ruang lingkup pembelajaran IPS adalah materi-materi yang terdapat di lingkungan tempat tinggal peserta didik tersebut. Secara tidak langsung sebelum mereka belajar, mereka sudah pernah mengalami atau sudah pernah tahu tentang sesuatu kejadian yang terjadi di lingkungan tempat mereka tinggal.

2. Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

a. Pengertian Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

Menurut Amri (2010: 194) *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah – masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia (interpersonal relationship), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Menurut Dananjaya, (2011: 122) *Role Playing* merupakan gambaran tentang suatu kondisi/ paradigma tertentu pada satu hal di dalam masyarakat. Lewat ‘skenario’, pelaku yang berlaku tanpa memberikan informasi verbal apapun akan terlihat respon siswa/ teman lain sesama aktor.

Menurut Taniredja, (2011: 39) *Role Playing* merupakan metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung

suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* (bermain peran) merupakan metode yang mengajarkan cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan atau mendramatisasikan tentang situasi sosial.

b. Tujuan Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

Menurut Sumiati (2009: 100) tujuan metode *Role Playing* (bermain Peran) adalah menggambarkan suatu peristiwa masa lampau. Atau dapat pula cerita dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini maupun mendatang. Kemudian ditunjuk beberapa orang siswa untuk melakukan peran sesuai dengan tujuan cerita.

Menurut Amri (2010: 194) tujuan dari metode *Role Playing* (Bermain Peran) adalah peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai pemecahan masalah.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan metode *Role Playing* (bermain peran) adalah pembelajaran yang bertujuan untuk memerankan materi ajar yang diharapkan nantinya siswa dapat menerima dan menyerap materi yang diberikan oleh guru.

c. Kelebihan dan kelemahan Metode *Role Playing* (bermain peran)

Dalam pelaksanaan metode pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) memiliki kelebihan dan kelemahan yang harus diketahui oleh guru. Menurut Roestiyah (2008: 93), kelebihan metode *Role Playing* (bermain peran) adalah: (1) siswa lebih tertarik perhatiannya pada saat pembelajaran, (2) melatih siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, (3) memunculkan rasa tanggung jawab terhadap peran yang dilakoni, (4) siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif, (5) bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Sedangkan menurut Hamalik (2012: 214) kelebihan model *Role Playing*, yaitu waktu bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa mengkhawatirkan mendapatkan sangsi. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dalam dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain

Dilihat dari kelebihan-kelebihan bermain peran yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa berhasilnya pemeran tersebut bergantung pada kegiatan yang dilakukan siswa terutama pada analisis sebagai tindak lanjutnya.

Adapun kelemahan metode *Role Playing* (bermain peran) Menurut Tandiredja (2011: 42) yaitu (1) bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini akan mengacaukan kegiatan berlangsungnya *role playing*, (2) memakan waktu yang cukup lama, (3) sebgaaian besar anak

yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif, (4) memerlukan tempat yang cukup luas, (5) kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa guru harus lebih menguasai langkah pembelajaran. Karena apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus tujuan pembelajaran tidak tercapai.

d. Langkah-langkah metode *Role Playing* (bermain peran)

Menurut Ngalimun (2012: 174) langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* adalah (1) guru menyiapkan skenario pembelajaran, (2) menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut, (3) membentuk kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon, (4) presentasi hasil kelompok, (5) bimbingan kesimpulan dan refleksi.

Sedangkan menurut Shaftel dalam Joyce (2009: 332) bahwa *Role Playing* terdiri dari sembilan langkah: (1) Memanaskan suasana kelompok; (2) memilih partisipan; (3) mengatur setting tempat kejadian; (4) menyiapkan pelakon; (5) Pemeranan; (6) diskusi dan evaluasi; (7) memerankan kembali; (8) berdiskusi dan mengevaluasi; (9) saling berbagi dan mengembangkan pengalaman.

Dari pendapat para ahli tersebut, maka dalam penelitian ini peneliti memilih langkah-langkah metode *Role Playing* yang dikemukakan oleh Shaftel dalam Joyce. Dari langkah-langkah metode *Role Playing*

tersebut akan menciptakan pembelajaran yang menarik dan diharapkan dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam melaksanakan metode pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) menurut Roestiyah (2008: 91) yaitu:

- 1) Guru harus menerangkan kepada siswa untuk memperkenalkan teknik ini, bahwa dengan metode ini siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual ada dimasyarakat. Maka guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan, dan siswa yang lain mengamati dengan tugas-tugas tertentu pula.
- 2) Guru harus memilih masalah yang *urgen*, sehingga menarik minat anak. Ia mampu menjelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu.
- 3) Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan yang pertama.
- 4) Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk perannya itu. Bila tidak ditunjuk saja siswa yang memilih kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman seperti yang diperankan itu.
- 5) Jelaskan pada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas perannya, menguasai masalahnya pandai bermimik maupun dialog.
- 6) Siswa yang tidak turut harus menjadi penonton yang aktif.
- 7) Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dialog.
- 8) Setelah *Role Playing* itu dalam situasi klimaks, maka harus diberhentikan, agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat disiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya.
- 9) Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, walau mungkin masalahnya belum dipecahkan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa guru harus mempertimbangkan hal-hal tersebut dalam melaksanakan metode

pembelajaran *Role Playing* agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3. Media Film Dokumenter

a. Pengertian Media Pembelajaran.

Menurut Munardi (2013: 7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Selain itu menurut Briggs dalam Sadiman (2010: 6) media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta rangsangan siswa untuk belajar.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu pesan yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran yang dilakukan akan lebih bermakna dan dapat di pahami oleh siswa (peserta didik)

b. Film Dokumenter

1) Pengertian Film

Menurut Trianton (2013: xi) film termasuk media audio visual yang efektif untuk menunjang tujuan pembelajaran. Pendidikan melalui media film adalah metode atau cara untuk memperoleh pengertian yang

baik dari sesuatu yang dapat dilihat dari pada sesuatu yang hanya didengar atau dibaca.

Menurut Sadiman (2010:116) dilihat dari indera yang terlibat, film merupakan media yang amat besar kemampuannya, dalam proses belajar mengajar. Selain itu juga film dapat merangsang atau memotivasi kegiatan anak-anak.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan film merupakan salah satu alat pembelajaran yang cukup efektif digunakan untuk media pembelajaran. Dengan memanfaatkan film sebagai media pembelajaran akan membantu proses pembelajaran.

2) Film Dokumenter

Menurut Heinich dalam Munardi (2013: 117) Film Dokumenter (*documentaries*) adalah film – film yang dibuat berdasarkan fakta bukan fiksi dan bukan pula memfiksikan yang fakta. Sedangkan menurut Grerson dalam Trianton (2013: 58) berpendapat bahwa *documentary* sebagai “ *a creative treatment of actuality*” yakni perlakuan kreatif terhadap suatu kenyataan.

Hal terpenting film yang disampaikan oleh Grerson dalam Munardi (2013: 58) adalah menggambarkan permasalahan kehidupan manusia meliputi bidang ekonomi, budaya, hubungan antarmanusia, etika dan sebagainya. Film dokumenter juga bisa menampilkan rekaman penting dari sejarah manusia.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa film dokumenter adalah film yang dibuat berdasarkan fakta tanpa rekayasa, yang biasanya dibuat sebagai rekaman penting dari sejarah manusia. Dari film dokumenter tersebut dapat membuat penontonnya melihat rekaman masa lalu dari para tokoh/pahlawan.

3) Langkah – langkah Pemanfaatan Film

Menurut Munardi (2013: 119) Pemanfaatan film dalam proses pembelajaran hendaknya memperhatikan hal – hal berikut:

- a) Film harus dipilih agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b) Guru harus mengenal film yang tersedia dan terlebih dahulu melihat manfaatnya bagi pelajaran.
- c) Sesudah film dipertunjukkan, perlu diadakan diskusi, yang juga perlu disiapkan sebelumnya.
- d) Adakalanya film tertentu perlu diputar dua kali atau lebih untuk memperhatikan aspek – aspek tertentu.
- e) Agar siswa tidak memandang film sebagai media hiburan belaka, sebelumnya perlu ditugaskan untuk memperhatikan bagian – bagian tertentu.
- f) Sesudah itu dapat ditest berapa banyaknya yang dapat mereka tangkap dari film itu.

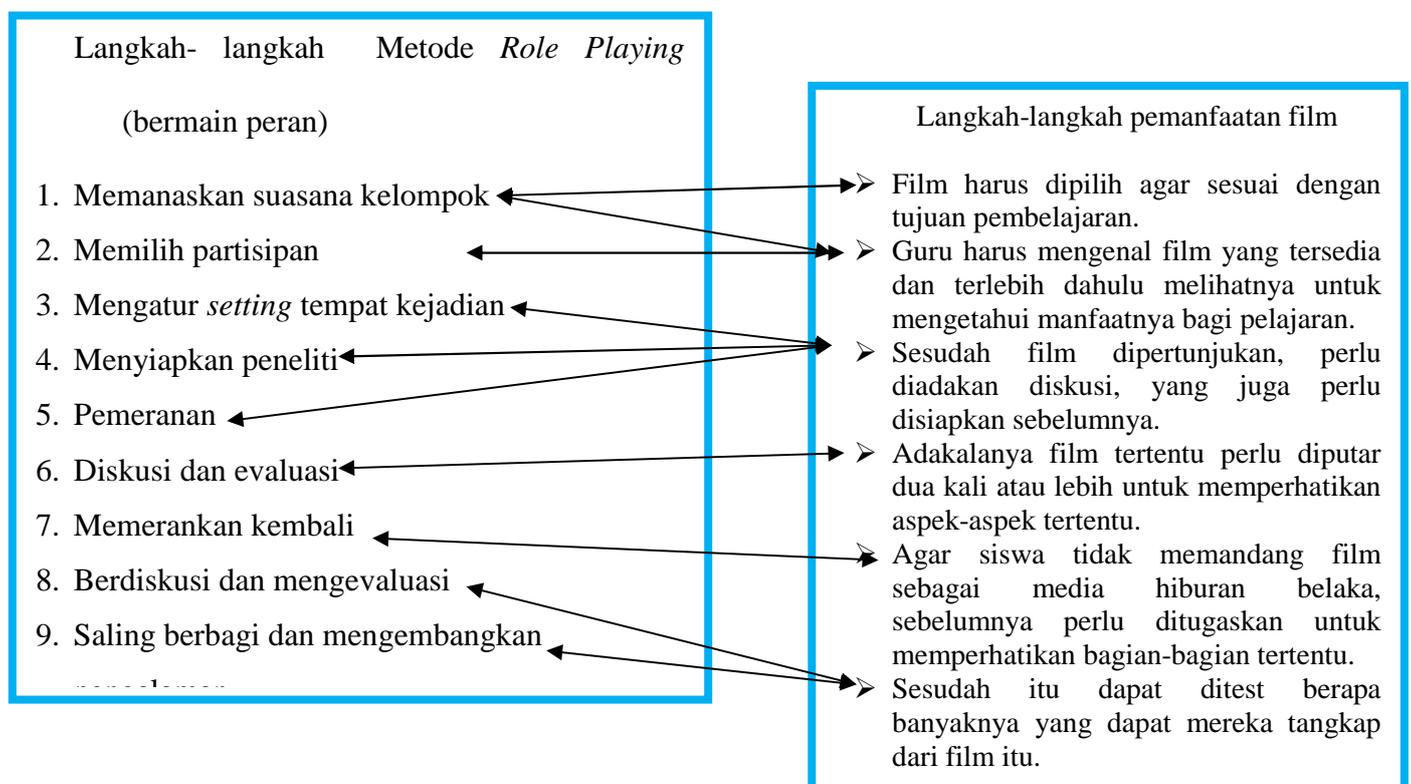
Dari pendapat yang di atas dapat disimpulkan untuk menggunakan film dokumenter sebagai media pembelajaran harus memperhatikan

langkah-langkah pemanfaatan film, agar tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan tercapai dengan baik.

Langkah- langkah Metode *Role Playing* (bermain peran) Melalui Media Film Dokumenter

Langkah-langkah Metode *Role Playing* (bermain peran) menurut Shaftel dalam Joyce (2009: 332)

Langkah-langkah Pemanfaatan film menurut (Munardi, 2013: 119)



Dari bagan di atas dapat disimpulkan langkah-langkah gabungan metode

Role Playing dengan menggunakan film dokumenter sebagai berikut:

➤ Tahap memanaskan suasana kelompok

1. Guru membagi siswa menjadi enam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
2. Guru menyampaikan permasalahan melalui media film dokumenter yang tanyangkan
3. Guru bersama siswa mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan
4. Guru membagikan LDS dan menjelaskan aturan dari *Role Playing*

Tahap Memilih Partisipan

5. Guru bersama siswa memilih pemain dan menganalisis peran-peran berdasarkan film yang telah ditayangkan.

Tahap mengatur seting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan

6. Guru bersama siswa berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan.

Tahap menyiapkan peneliti

7. Beberapa kelompok ditugaskan menjadi pengamat

Tahap Pemeranan

8. Siswa melakukan pemeranan

Tahap diskusi dan Evaluasi

9. Guru bersama siswa mendiskusikan dan mengevaluasi pemeran yang telah dilakukan

Tahap memerankan kembali

10. Guru meminta siswa melakukan pemeran ulang dan mengevaluasi dari pemeranan yang salah dari pemeran pertama

Tahap berdiskusi dan mengevaluasi

11. Guru dan siswa berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.

Tahap berbagi dan mengembangkan pengalaman

12. Guru mengajak siswa untuk berbagai pengalaman yang telah dialami dalam bermain peran.

4. Aktivitas Pembelajaran

a. Pengertian aktivitas belajar

Menurut Hamalik (2012: 90) pendidikan modern lebih menitikberatkan pada aktivitas sejati, dimana siswa belajar sambil bekerja. Dengan bekerja, siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan serta perilaku lainnya, termasuk sikap dan nilai.

Selanjutnya menurut Dimiyati (2009: 56) aktivitas pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas yang diharapkan adalah aktivitas siswa yang positif dalam proses pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, sistem pembelajaran dewasa sangat menekankan pada perdayagunaan asas

keaktifan (aktivitas) dalam proses belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah semua kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran, dimana dalam proses pembelajaran bukan hanya belajar saja melainkan bekerja. Dengan bekerja siswa akan mendapatkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan serta perilaku lainnya, termasuk sikap dan nilai.

Aktivitas belajar banyak macamnya. Menurut Paul D. Dieich dalam Hamalik (2012: 90) aktivitas belajar dibagi menjadi delapan kelompok antara lain:

- Kegiatan – kegiatan visual : membaca, melihat gambar – gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain.
- Kegiatan lisan (oral) : mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi.
- Kegiatan mendengarkan : mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrumen musik, mendengarkan siaran radio.
- Kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan – bahan kopi, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan test, mengisi angket.
- Kegiatan – kegiatan menggambar : menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola.
- Kegiatan – kegiatan metrik: melakukan percobaan, memilih alat – alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari, berkebun.
- Kegiatan – kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor – faktor, menemukan hubungan, membuat keputusan.
- Kegiatan – kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tenang, dan sebagainya. Kegiatan – kegiatan dalam kelompok ini terdapat pada semua kegiatan tersebut dan bersifat tumpang tindih.

Dari uraian di atas dapat dijelaskan bahwa pembelajaran banyak macamnya, maka dari itu dapat dikelompokkan menjadi beberapa kegiatan antara lain, kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan mendengarkan, kegiatan menulis, kegiatan menggambar, kegiatan metrik, kegiatan mentrik, dan kegiatan emosional.

b. Manfaat Aktivitas dalam pembelajaran

Menurut Hamalik (2012: 91) penggunaan asas aktivitas dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tertentu, antara lain:

- 1) Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- 2) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
- 3) Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.
- 4) Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri.
- 5) Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah dan mufakat.
- 6) Membina dan memupuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat dan hubungan guru dan orang tua siswa, yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.
- 7) Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis.
- 8) Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan dengan menggunakan asas aktivitas pembelajaran akan memperoleh manfaat aktivitas pembelajaran. Manfaat yang diperoleh sangat berguna dalam proses pembelajaran yang diharapkan. Dengan demikian penggunaan asas aktivitas pembelajaran sangat diperlukan, agar dapat memperoleh manfaat aktivitas pembelajaran.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil belajar

Menurut Susanto (2013: 5) Hasil belajar adalah perubahan – perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan menurut Winarni (2012: 138) hasil belajar adalah suatu pencapaian kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat dilihat dari nilai tes siswa, lembar efektif dan psikomotor.

Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu tindak belajar dan tindak mengajar (Dimiyati, 2006). Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya suatu proses pembelajaran. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru dengan suatu pencapaian tujuan pengajaran.

Menurut Bloom dalam Sudjana (2009: 22) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga, yaitu ranah kognitif, ranah psikomotor, ranah afektif. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari empat aspek yakni menganggapi, menerima, menghayati, dan mengelola. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada tiga aspek ranah psikomotor, yakni identifikasi,

artikulasi, dan manipulasi. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar.

Dari pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan tingkat yang terjadi dalam diri siswa sebelum dan setelah mengikuti pelajaran. Hasil belajar menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

b. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor – faktor dalam diri siswa yang mencakup faktor fisiologis yaitu kondisi fisik, panca indra, minat, bakat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor – faktor dari luar diri siswa, misalnya faktor lingkungan, saran, dan fasilitas administrasi.

Pendapat senada juga dikemukakan oleh Wasliman (2013: 12), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik internal dan eksternal.

Selanjutnya dikemukakan juga oleh Damyati (2009: 208) bahwa sekolah merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan hasil belajar siswa. Sekolah menjadi penentu dari hasil belajar siswa dikarenakan sekolah memiliki peran dalam proses pembelajaran yang nantinya akan berujung pada hasil belajar siswa.

Dari pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan eksternal.

Faktor internal adalah faktor yang terjadi pada diri siswa tersebut sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari luar siswa dari luar diri siswa tersebut.

c. Macam – Macam Hasil Belajar

Menurut Winarni (2012:139) hasil belajar dibagi menjadi tiga macam, yaitu 1) keterampilan dan kebiasaan, 2) pengetahuan dan pengertian, dan 3) sikap dan cita – cita. Menurut Benyamin Bloom mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan psikomotor.

Menurut Susanto (2013:6) hasil belajar sebagaimana yang telah dijelaskan meliputi:

1) Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang telah dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa.

2) Keterampilan Proses

Keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa.

3) Sikap

Sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik

berupa individu – individu mamupun objek- objek. Sikap menunjukkan pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar meliputi ranah kognitif (pemahaman konsep), ranah psikomotor (keterampilan proses) dan ranah afektif (sikap) yang saling berkaitan satu sama lain dalam proses pembelajaran.

6. Penerapan Metode Role Playing (bermain peran) dengan menggunakan media film dokumenter dalam pembelajaran IPS

Dalam menciptakan proses pembelajaran yang komunikatif antara guru dan siswa maka diperlukan variasi teknik, metode, dan media yang tepat dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran IPS yang cocok adalah metode *Role Playing* (bermain peran). Menurut Amri (2010: 194) *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah – masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Dengan menerapkan metode *Role Playing* dan media film dokumenter diharapkan akan tercipta pembelajaran yang efektif.

Menurut Trianton (2013: 49) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Pembelajaran yang efektif berarti terciptanya interaksi antara guru dan siswa, antara siswa dan siswa dan antara siswa dengan materi pembelajaran.

Kemudian guru menjelaskan materi secara singkat kepada siswa, lalu guru membagi siswa menjadi enam kelompok. Guru membimbing siswa dalam mengidentifikasi masalah. Guru menayangkan film dokumenter tentang perjuangan pahlawan – pahlawan untuk memerdekakan Bangsa Indonesia. Setelah memperhatikan tayangan film dokumenter, guru membagikan LDS dan menjelaskan tahap-tahap *Role Playing*. Guru membimbing siswa dalam memilih pemain dan menganalisis peran dari film dokumenter yang ditayangkan. Guru mengarahkan siswa untuk menjadi pengamat. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan pemeranan. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang dilakukan. Guru membimbing dan meminta siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang kurang dari pemeran pertama. Lalu evaluasi, guru menyimpulkan materi, memberikan evaluasi, dan tindak lanjut.

B. Hasil – Hasil Penelitian yang Relevan

Adapun judul penelitaian yang relevan dalam penelitian ini:

1. “Penerapan Pembelajaran Tematik Berbasis Kesiapsiagaan Dengan Metode Sosiodrama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2B SDN 27 Kota Bengkulu”. Oleh Selfi Yanti (2011). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Sosiodrama dapat meningkatkan hasil belajar pembelajaran Tematik di kelas 2B SDN 27 Kota Bengkulu.
2. “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS kelas IV SDN 45 Kota

Bengkulu”. Oleh Ikran Sri (2012). Hasil penelitian menunjukam bahwa penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil dan proses pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 45 Kota Bengkulu.

Dari berbagai penelitian di atas peneliti belum menemukan penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu “Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing (bermain peran) Dengan Menggunakan Film Dokumenter untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS (PTK di kelas VB SDN. 68 Kota Bengkulu)”.

C. Kerangka Pikir

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang menekankan siswa untuk berpikir kritis dan konseptual tentang permasalahan – permasalahan yang terkait dalam kehidupan sehari – hari siswa tersebut. Dalam pembelajaran IPS siswa tidak hanya dituntut untuk hafalan saja melainkan untuk mengerti dan memahami konsep tentang materi yang dipelajari.

Penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) sangat cocok pada pembelajaran IPS yang menuntut siswa untuk dapat mengerti dan memahami konsep tentang materi yang akan dipelajari. Dengan demikian siswa tidak hanya dapat menghafal melainkan siswa dapat menghayati peran-peran yang dimainkan pada saat kegiatan bermain peran dilakukan.

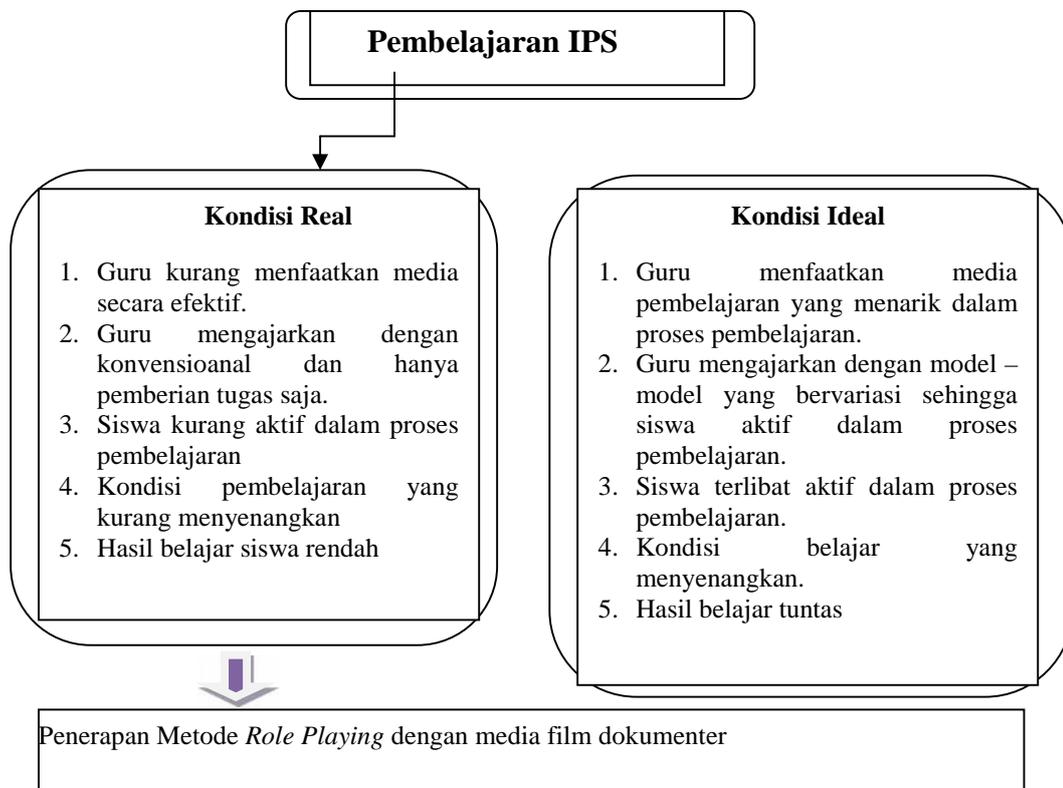
Pemilihan media yang tepat sangat menunjang keberhasilan dalam pembelajaran IPS, bukan hanya media pemilihan model pembelajaran juga merupakan penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran. Media dan model pembelajaran yang digunakan diharapkan dapat merangsang siswa untuk dapat aktif dalam pembelajaran sehingga nantinya akan menghasilkan hasil belajar yang memuaskan.

Tetapi kenyataan yang terjadi setelah melakukan observasi pada saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SDN 68 Kota Bengkulu kelas VB, terlihat kondisi siswa yang kurang kondusif dan pembelajaran yang kurang menyenangkan sehingga membuat siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran antara lain: 1) Guru kurang memanfaatkan media secara efektif, 2) guru mengajarkan dengan konvensional dan hanya pemberian tugas saja, 3) siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, 4) kondisi pembelajaran yang kurang menyenangkan, 5) hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti memberikan suatu solusi supaya pembelajaran IPS dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa akan aktif dalam proses pembelajaran, yaitu dengan penerapan metode *Role Playing* dengan menggunakan media film dokumenter untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS di kelas VB SDN 68 Kota Bengkulu. Dengan demikian akan tercapai kondisi ideal yang diharapkan, yaitu: 1) guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, 2)

guru mengajar dengan model-model yang menarik, 3) siswa terlibat aktif, 4) kondisi belajar menyenangkan 5) hasil belajar siswa meningkat.

Adapun bagian kerangka berpikir dapat dilihat sebagai berikut.



Langkah – Langkah Pembelajaran

➤ Kegiatan Awal

1. Guru mengondisikan kelas dengan mengecek kehadiran, berdoa, dan lain-lain agar siswa siap untuk belajar.
2. Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar”
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai siswa.

➤ Kegiatan Inti (tahap memanaskan suasana kelompok)

1. Guru membagi siswa menjadi enam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
2. Guru menyampaikan permasalahan melalui media film dokumenter yang tayangkan
3. Guru bersama siswa mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan
4. Guru membagikan lembar dialog dan menjelaskan aturan dari *Role Playing*

Tahap Memilih Partisipan

5. Guru bersama siswa memilih pemain dan menganalisis peran-peran.

Tahap mengatur seting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan

6. Guru bersama siswa berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan.

Tahap menyiapkan peneliti

7. Beberapa kelompok ditugaskan menjadi pengamat

Tahap Pemeranan

8. Siswa melakukan pemeranan

Tahap diskusi dan Evaluasi

9. Guru bersama siswa mendiskusikan dan mengevaluasi pemeran yang telah dilakukan

Tahap memerankan kembali

10. Guru meminta siswa melakukan pemeran ulang dan mengevaluasi dari pemeranan yang salah dari pemeran pertama

Tahap berdiskusi dan mengevaluasi

11. Guru dan siswa berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.

Tahap berbagi dan mengembangkan pengalaman

12. Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dialami dalam bermain peran.

Tahap Akhir

13. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.
14. Guru memberikan evaluasi berdasarkan materi yang telah dipelajari.
15. Guru mengadakan refleksi dengan menanyakan kepada siswa perasaannya belajar hari ini.
16. Guru memberikan tindak lanjut untuk mempelajari pelajaran selanjutnya di rumah.

Aktivitas dan Hasil belajar meningkat.

D. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Jika diterapkan Model *Role Playing* (Bermain Peran) menggunakan media film dokumenter maka, aktivitas pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VB SD Negeri 68 Kota Bengkulu akan meningkat.
2. Jika diterapkan Model *Role Playing* (Bermain Peran) menggunakan media film dokumenter maka hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VB SD Negeri 68 Kota Bengkulu akan meningkat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), yaitu merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Winarni:135). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, penelitian tindakan kelas sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat refleksi dengan melakukan tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kemampuan guru dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk perbaikan dan peningkatan layanan profesional pendidik dalam menangani proses pembelajaran (Arikunto,2009:5). Ada empat tahap penting dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, 4) refleksi. Dari keempat tahapan dalam penelitian ini merupakan unsur untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun yang kembali ke langkah semula atau siklus berulang.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VB SD Negeri 68 Kota Bengkulu dengan jumlah 31 siswa yang terdiri dari 20 laki – laki dan 11 orang perempuan.

C. Definisi Oprasional

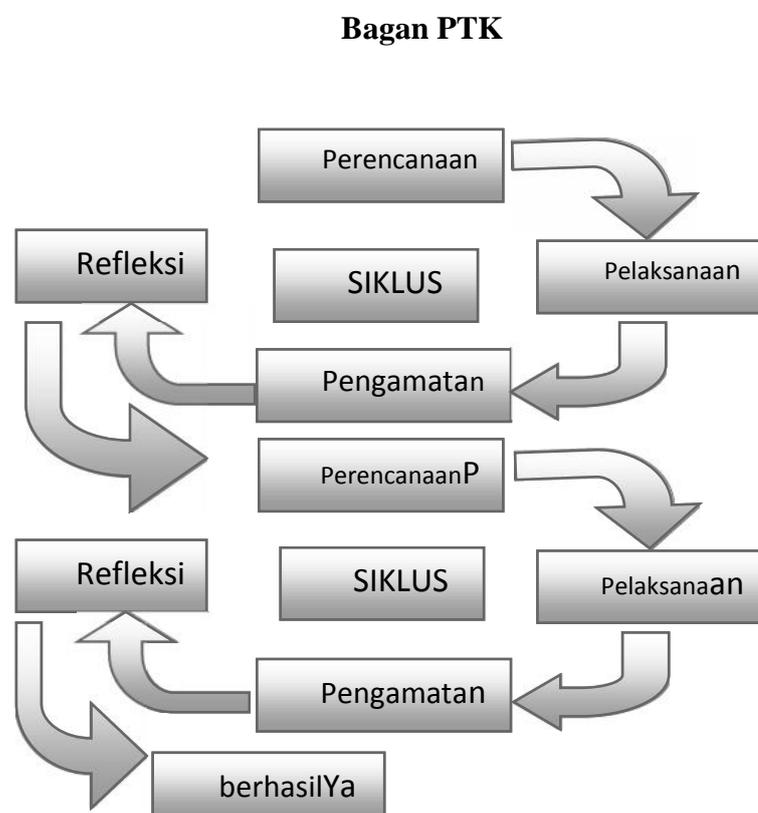
Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini:

1. Metode *Role Playing* (Bermain Peran) adalah metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial.
2. Media film dokumenter adalah film yang dibuat berdasarkan fakta tanpa rekayasa, yang biasanya dibuat sebagai rekaman penting dari sejarah manusia. Dari film dokumenter tersebut dapat membuat penontonnya melihat rekaman masa lalu dari para tokoh/pahlawan.
3. Aktivitas Pembelajaran adalah keterlibatan guru dan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dalam kegiatan belajar guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.
4. Hasil Belajar adalah perubahan tingkat yang terjadi dalam diri siswa sebelum dan setelah mengikuti pelajaran. Hasil belajar menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil kegiatan belajar. Ranah Kognitif diperoleh dengan evaluasi dari beberapa tingkatan yaitu: ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi, dan penciptaan. Ranah afektif diperoleh dari menanggapi, menerima, menghayati, mengelola. Sedangkan ranah psikomotor yang ditandai dengan identifikasi, artikulasi, memanipulasi.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan dalam dua siklus sampai mencapai siklus keberhasilan. Setiap siklus terdiri dari empat siklus yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observation*), (5) refleksi (*reflection*), Arikunto (2009: 9)

Keseluruhan langkah di atas dapat dibuat gambarannya pada bagan 3.1 berikut ini.



Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan adalah penerapan tindakan yang dilakukan adalah pembelajaran dengan menerapkan metode

Role Playing (bermain peran) dengan menggunakan media film dokumenter, dengan tahapan sebagai berikut:

- 1) Menganalisis kurikulum.
- 2) Membuat silabus
- 3) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* (bermain peran) dengan menggunakan media film dokumenter dengan materi ajar perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.
- 4) Menyiapkan media film dokumenter yang akan ditayangkan.
- 5) Merancang pembelajaran kelompok
- 6) Membentuk kolaborasi dengan teman sejawat sebagai patner penelitian.
- 7) Menyiapkan lembar observasi guru dan lembar observasi siswa.
- 8) Menyiapkan soal – soal evaluasi dan kunci jawaban.

b. Pelaksanaan

Kegiatan ini dilakukan untuk melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Pada saat kegiatan dimulai, maka dilakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung yang ditujukan pada aktivitas guru dan aktivitas siswa untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan.

Langkah-langkah metode *Role Playing* (bermain peran) dengan menggunakan media film dokumenter adalah sebagai berikut:

Hari/Tanggal :Jumat, 16 Mei 2014

Waktu : 08.30-09.15

➤ **Kegiatan Awal**

1. Guru mengondisikan kelas dengan mengecek kehadiran, berdoa, dan lain-lain agar siswa siap untuk belajar.
2. Guru melakukan apersepsi
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai siswa.

➤ **Kegiatan Inti (tahap pemanasan suasana kelompok)**

1. Guru membagi siswa menjadi enam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
2. Guru menyampaikan permasalahan melalui media film dokumenter yang tanyangkan
3. Guru bersama siswa mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan
4. Guru membagikan Lembar Dialog dan menjelaskan aturan dari *Role Playing*

Tahap Memilih Partisipan

5. Guru bersama siswa memilih pemain dan menganalisis peran-peran.

Tahap mengatur seting

6. Guru bersama siswa berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan.

Tahap menyiapkan peneliti/pengamat

7. Beberapa kelompok ditugaskan menjadi pengamat.

Tahap Pemeranan

8. Siswa guru dan siswa melakukan pemeranan dengan penuh kesabaran, mengarah pemeranan dan memberikan kebebasan penuh kepada siswa

untuk melakukan pemeranan sesuai dengan keterampilan yang dimilikinya.

Tahap diskusi Evaluasi

9. Guru bersama siswa mendiskusikan dan mengevaluasi pemeran yang telah dilakukan

Tahap memerankan kembali

10. Guru meminta siswa melakukan pemeran ulang dan mengevaluasi dari pemeranan yang salah dari pemeran pertama

Tahap diskusi dan evaluasi

11. Guru dan siswa berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.

Tahap berbagi dan mengembangkan pengalaman

12. Guru mengajak siswa untuk berbagai pengalaman yang telah dialami dalam bermain peran.

Tahap Akhir

1. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.
2. Guru memberikan evaluasi berdasarkan materi yang telah dipelajari.
3. Guru mengadakan refleksi dengan menanyakan kepada siswa perasaannya belajar hari ini.
4. Guru memberikan tindak lanjut untuk mempelajari pelajaran selanjutnya di rumah.

c. Observasi (*Observation*)

Pada pelaksanaan tiap siklus dilakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Selama kegiatan pembelajaran dilakukan observasi oleh pengamat, yaitu wali kelas VB SD Negeri 68 Kota Bengkulu dan teman sejawat yang bernama Marlina. Pengamat memberi tanda (v) penilaian

terhadap aspek yang diamati dibantu indikatornya. Pada akhir pelaksanaan siklus I sampai siklus II akan diadakan tes selama 15 menit untuk mengukur hasil belajar siswa.

d. Refeksi

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap seluruh hasil penelitian baik yang menyangkut aktivitas pembelajaran (hasil observasi guru dan siswa) maupun hasil belajar (data tes, penilaian afektif dan psikomotor). Hasil analisis tersebut digunakan sebagai bahan untuk merefeksi dan hasil refeksi digunakan sebagai pedoman untuk menyusun rencana pembelajaran siklus berikutnya.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II adalah tindak lanjut dari pembelajaran siklus I, urutan kegiatannya adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah penerapan tindakan yang dilakukan adalah pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran) dengan menggunakan media film dokumenter, yakni dengan tahapan sebagai berikut:

- 1) Menganalisis kurikulum.
- 2) Membuat silabus.
- 3) Menyusun rencana pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* (Bermain Peran) dengan menggunakan media film

dokumenter dengan materi ajar Perjuangan mempertahankan kemerdekaan.

- 4) Menyiapkan media film dokumenter
- 5) Merancang pembelajaran dengan membentuk kelompok belajar.
- 6) Membentuk kolaborasi dengan teman sejawat sebagai patner penelitian.
- 7) Menyiapkan lembar observasi guru dan lembar observasi siswa.
- 8) Menyiapkan soal – soal evaluasi dan kunci jawaban.

b. Pelaksanaan

Kegiatan ini dilakukan untuk melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Pada saat kegiatan dimulai, maka dilakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung yang ditujukan pada aktivitas guru dan aktivitas siswa untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan.

Langkah-langkah metode *Role Playing* (bermain peran) dengan menggunakan media film dokumenter adalah sebagai berikut:

Hari/Tanggal : Senin, 26 Mei 2014

Waktu : 08.30-09.15

➤ **Kegiatan Awal**

1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar kepada siswa, dan mengabsen siswa.
2. Guru melakukan apersepsi
3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan jelas, runtun dan menarik.

Kegiatan Inti (tahap memanaskan suasana kelompok)

1. Guru membagi siswa menjadi enam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
2. Guru menyampaikan permasalahan melalui media film dokumenter yang ditayangkan dengan jelas, runtun, mudah dimengerti dan menarik bagi siswa.tentang materi “Pertempuran Ambarawa”
3. Guru bersama siswa mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan tentang materi “Pertempuran Ambarawa”
4. Guru membagikan Lembar Dialog dan menjelaskan aturan dari *Role Playing*

Tahap Memilih Partisipan

5. Guru memilih dari semua kelompok dan membimbing siswa menganalisis peran-peran yang akan dimainkan dengan jelas, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, dan menarik bagi siswa.

Tahap mengatur seting

6. guru menjelaskan langkah-langkah peran yang akan dimainkan secara berurutan, menarik dan mudah dimengerti oleh siswa.

Tahap menyiapkan peneliti/ pengamat

7. Guru dan siswa memilih tiga sampai empat kelompok untuk menjadi pengamat.

Tahap Pemeranan

8. Siswa melakukan pemeranan dengan penuh kesabaran, mengarah pemeranan dan memberikan kebebasan penuh kepada siswa untuk melakukan pemeranan sesuai dengan keterampilan yang dimilikinya.

Tahap diskusi Evaluasi

9. Guru bersama siswa mendiskusikan dan mengevaluasi pemeranan ulang dan mengevaluasi pemeranan yang salah dengan memberikan masukan, saran, serta kritik kepada siswa.

Tahap Memerankan kembali

10. Guru meminta siswa melakukan pemeran ulang dan mengevaluasi dari pemeranan yang salah dari pemeran pertama

Tahap berdiskusi dan mengevaluasi

11. Guru dan siswa berdiskusi mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan penuh kesabaran, memberikan masukan kepada siswa yang menjadi pemain, dan memberikan saran yang baik kepada siswa yang menjadi pemain.

Tahap berbagi dan mengembangkan pengalaman

12. Guru mengajak siswa mengajak siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dilakukan dengan menarik, menyenangkan, dan runtun.

Tahap Akhir

13. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.
14. Guru memberikan evaluasi berdasarkan materi yang telah dipelajari.
15. Guru mengadakan refleksi dengan menanyakan kepada siswa perasaannya belajar hari ini.
16. Guru memberikan tindak lanjut untuk mempelajari pelajaran selanjutnya di rumah.

c. Observasi

Kegiatan observasi ini pada saat tindakan berlangsung yang bertujuan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa saat pembelajaran. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi guru dan lembar observasi siswa. Observer terdiri dari dua orang, yaitu guru kelas VB dan teman sejawat.

d. Refleksi

Tahap keempat merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengemukakan kembali tentang tindakan yang telah dilaksanakan pada siklus II. Tahap ini dilakukan analisis terhadap hasil observasi dan evaluasi. Berdasarkan hasil analisis data diketahui apa yang telah dicapai atau belum dicapai pada siklus ini, hasil analisis tersebut digunakan sebagai rekomendasi bagi peneliti ini.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ialah alat yang digunakan untuk mengamati variabel yang muncul dalam penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan ada dua, yaitu:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah alat penilaian yang digunakan untuk mengukur tingkah laku individu maupun proses terjadinya suatu kegiatan yang diamati, baik dalam situasi sebenarnya maupun dalam situasi buatan (Sudjana, 2006:84)

Lembar observasi dibagi menjadi empat kategori, yaitu:

a. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi aktivitas guru digunakan untuk mengamati langkah-langkah guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* (Bermain Peran) dengan media film dokumenter. Lembar observasi ini digunakan oleh dua observer pada saat proses

pembelajaran berlangsung. Yang dilakukan dua orang observer, yaitu guru kelas VB SDN 68 Kota Bengkulu dan teman sejawat.

b. Lembar Observasi Aktivitas siswa

Lembar observasi akitivitas siswa digunakan untuk mengamati siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* (Bermain Peran) dengan media film dokumenter. Lembar observasi ini digunakan oleh dua observer pada saat proses pembelajaran berlangsung. Yang dilakukan dua orang observer, yaitu guru kelas VB SDN 68 Kota Bengkulu dan teman sejawat.

c. Lembar penilaian Afektif.

Lembar observasi penilaian afektif digunakan untuk menilai sikap pada saat proses pembelajaran berlangsung meliputi empat aspek diantaranya menanggapi, menerima, menghayati, mengelola.

d. Lembar penilaian psikomotor.

Lembar observasi penilaian psikomotor digunakan untuk menilai kinerja atau keterampilan pada saat proses pembelajaran berlangsung meliputi tiga aspek diantaranya mengidentifikasi, arikulasi, memanipulasi.

2. Lembar Tes

Tes yang dilakukan berupa tes tertulis, dimana yang menjadi objek adalah siswa. Tes akan dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Tes dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pencapaian atau

pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang akan diberikan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

F. Teknik Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Pengamatan

Menurut Arikunto (2009: 127) observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk mengetahui seberapa jauh efek tindakan yang telah mencapai tindakan. Pengamatan dilakukan saat terjadinya proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru mata pelajaran IPS. Hal ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa saat pembelajaran sebagai langkah awal mengadakan penelitian. Lembar observasi juga digunakan untuk mengetahui bagaimana sikap afektif dan psikomotor siswa saat pembelajaran IPS berlangsung.

2. Tes

Tes adalah suatu alat untuk mengumpulkan informasi tentang ketercapaian tujuan pendidikan atau tujuan pembelajaran. Tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan – pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk tes lisan, tulisan, atau perbuatan (Sudjana,2006: 35)

G. Teknik Analisis Data

1. Data Observasi

Pengukuran skala penilaian pada proses pembelajaran, yaitu semakin tingginya nilai yang dihasilkan maka semakin baik kualitas

proses pembelajaran, demikian juga sebaliknya semakin rendah nilai yang diperoleh maka semakin kurang kualitas proses pembelajaran tersebut. Data hasil observasi yang diperoleh digunakan untuk merefleksi tindakan yang telah dilakukan dan diolah secara deskriptif, yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

- a. Rata – rata skor = $\frac{\text{jumlah Skor}}{\text{Jumlah observasi}}$
- b. Skor tertinggi = (jumlah kriteria pengamat) x (skor tertinggi tiap kriteria)
- c. Skor terendah = (Jumlah kriteria pengamat) x (Skor terendah tiap kriteria)
- d. Selisih skor = Skor tertinggi – skor terendah
- e. Kisaran nilai tiap kriteria = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{jumlah kriteria penilaian}}$

(Sudjana,2006: 132)

a. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Pada lembar observasi guru terdapat 19 butir pertanyaan dengan jumlah kriteria penilaian 1 sampai 3. Berdasarkan rumus yang telah disebutkan diatas maka diperoleh data sebagai berikut:

1. Skor tertinggi yaitu 57
2. Skor terendah yaitu 19
3. Selisih skor yaitu 38

Kisaran nilai untuk tiap kriteria adalah $\frac{38}{3} = 12,6$

Jadi rentang nilai untuk aktivitas guru dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 interval kriteria penilaian aktivitas guru

No	Kriteria	Rentang Nilai
1.	Baik (B)	45 – 57
2.	Cukup (C)	32 – 44
3.	Kurang (K)	19 – 31

b. Lembar Observasi aktivitas siswa

Pada lembar observasi siswa terdapat 19 butir pertanyaan dengan jumlah kriteria penilaian 1 sampai 3. Berdasarkan rumus yang telah disebutkan diatas maka diperoleh data sebagai berikut:

1. Skor tertinggi yaitu 57
2. Skor terendah yaitu 19
3. Selisih skor yaitu 38

Kisaran nilai untuk tiap kriteria adalah $\frac{38}{3} = 12,6$

Jadi rentang nilai untuk aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.2 interval kriteria penilaian aktivitas siswa

No	Kriteria	Rentang Nilai
1.	Baik (B)	45 - 57
2.	Cukup (C)	32 - 44
3.	Kurang (K)	19-31

2. Data Tes

Data tes dianalisis dengan menggunakan rata – rata nilai kriteria ketuntasan belajar siswa berdasarkan penilaian acuan kriteria ketuntasan minimal SD Negeri 68 Kota Bengkulu.

1. Aspek kognitif diperoleh dari nilai pos tes yang dihitung dengan

rumus:

- a. Nilai rata – rata kelas

$$Rata - rata\ kelas = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

x = Jumlah Nilai

N = Jumlah siswa

Sudjana (2006:109)

b. Presentase Ketuntasan Belajar Klasikal

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

Keterangan:

KB = Ketuntasan belajar klasikal

NS = Jumlah siswa yang mendapat nilai 70

N = Jumlah siswa

2. Lembar penilaian afektif

Jumlah seluruh skor observasi afektif ada 4 aspek yang mencakup (menerima, menanggapi, mengelola dan menghayati) dengan jumlah kriteria penilaian 3. Berdasarkan rumus yang telah disebut diatas, maka diperoleh data sebagai berikut:

Skor tertinggi adalah 12

Skor terendah adalah 4

Selisih skor adalah 8

$$\begin{aligned} \text{Kisaran tiap skor} &= \frac{\text{selisih skor}}{\text{jumlah kriteria}} \\ &= \frac{8}{3} = 2,6 \sim 3 \end{aligned}$$

Jadi rentang nilai untuk setiap aspek afektif disajikan dalam tabel 3.3

Tabel 3.3 kriteria penilaian setiap butir afektif siswa

No	Kriteria	Rentang Nilai

1.	Baik (B)	10-12
2.	Cukup (C)	7-9
3.	Kurang (K)	4-6

$$\text{Nilai rata – rata afektif} = \frac{\text{jumlah nilai efektif semua siswa}}{\text{jumlah siswa}}$$

(Sudjana, 2006:27)

Kriteria penilaian aspek afektif, berdasarkan dari rumus diatas, maka data yang didapat adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor tertinggi} = 1 \times 3 = 3$$

$$\text{Skor terendah} = 1 \times 1 = 1$$

$$\text{Selisih skor} = 3 - 1 = 2$$

$$\begin{aligned} \text{Kisaran tiap kriteria} &= \frac{\text{selisih skor}}{\text{jumlah kriteria}} \\ &= \frac{2}{3} = 0,6 \end{aligned}$$

Jadi rentang nilai untuk aktivitas afektif siswa dapat dilihat dalam tabel 3.4

Tabel 3.4 penilaian setiap butir pengamatan aktivitas afektif siswa

No	Interval	Kriteria
1.	1- 1,6	Kurang
2.	1,7-2,3	Cukup

3.	2,4-3	Baik
----	-------	------

3. Lembar penilaian psikomotor

Jumlah seluruh aspek observasi psikomotor ada 3 aspek yang mencakup (mengidentifikasi, artikulasi, memanipulasi) dengan jumlah kriteria penilaian 3. Berdasarkan rumus yang telah disebutkan diatas, maka diperoleh data sebagai berikut:

Skor tertinggi adalah 9

Skor terendah adalah 3

Selisih skor adalah 6

$$\begin{aligned} \text{Kisaran tiap skor} &= \frac{\text{selisih skor}}{\text{jumlah kriteria}} \\ &= \frac{6}{3} = 2 \end{aligned}$$

Jadi rentang nilai untuk setiap aspek psikomotor disajikan dalam tabel 3.5

Tabel 3.5 kriteria penilaian setiap butir psikomotor siswa

No	Kriteria	Rentang Nilai
1.	Baik (B)	8-9
2.	Cukup (C)	6-7
3.	Kurang (K)	3-5

--	--	--

$$\text{Nilai rata- rata psikomotor} = \frac{\text{Jumlah psikomotor semua siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$$

Sudjana,(2006: 31)

Kriteria penilaian aspek psikomotor, berdasarkan dari rumus diatas, maka data yang didapat adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor tertinggi} = 1 \times 3 = 3$$

$$\text{Skor terendah} = 1 \times 1 = 1$$

$$\text{Selisih skor} = 3 - 1 = 2$$

$$\text{Kisaran tiap kriteria} = \frac{\text{Selisih skor}}{\text{jumlah kriteria}}$$

$$= \frac{2}{3} = 0,6$$

Jadi rentang nilai untuk aktivitas psikomotor siswa dapat disajikan dalam tabel 3.6

Tabel 3.6 penilaian setiap butir pengamatan aktivitas psikomotor siswa

No	Interval	Kriteria
1.	1-1,6	Kurang
2.	1,7-2,3	Cukup
3.	2,4-3	Baik

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

1. Indikator keberhasilan aktivitas pembelajaran

- 1) Aktivitas siswa : jika siswa mendapat skor 45- 57 dengan kategori baik.

2) Aktivitas guru : jika guru mendapat skor 45- 57 dengan kategori baik.

2. Ketuntasan Belajar

a. Ranah kognitif terdiri dari

Indikator keberhasilan tindakan ditinjau dari LDS, jika sebanyak 70% kelompok mendapat nilai 7,0 dan 70% siswa mendapat evaluasi 7,0 pada pelajaran IPS berdasarkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal yang berlaku di SDN 68 Kota Bengkulu.

b. Ranah efektif

Skor aspek afektif dikatakan baik apabila mencapai kisaran skor (10-12) dan meningkat setiap siklusnya.

c. Ranah Psikomotor

Skor aspek psikomotor dikatakan baik apabila mencapai kisaran skor (8-9) dan meningkat setiap siklusnya.