

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS POKOK BAHASAN KEGIATAN
EKONOMI MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IV
SDN KEPATIHAN KECAMATAN PONOROGO KABUPATEN PONOROGO
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI



Oleh:

HEPPY LAILI MUKARROMAH

NIM : 210613064

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN PONOROGO)**

JUNI 2017

ABSTRAK

Mukarromah, Laili, Heppy. 2017. Penerapan metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Kegiatan Ekonomi (Penelitian Tindakan Kelas di SDN Kepatihan Ponorogo Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017). **Skripsi.** Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo, Pembimbing: Mukhlison Effendi, M.Ag.

Kata Kunci: Metode *Role Playing*, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial.

Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional agar siswa merasa tidak jenuh dan bosan. Realitanya timbul masalah di kelas IV SDN Kepatihan Ponorogo dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu: kurangnya hasil belajar siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat dilihat ketika proses pembelajaran berlangsung ada di antara beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dalam arti ramai sendiri sehingga banyak siswa yang kurang memahami pelajaran. Masalah lain yang ditemukan oleh peneliti yaitu penggunaan metode yang kurang sesuai, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik merasa bosan, dan jenuh dengan proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Untuk itu peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan salah satunya dengan menerapkan metode-metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa/siswi. Metode itu adalah *Role Playing*. Tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa-siswi setelah diterapkannya metode pembelajaran *Role Playing*.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang disajikan dalam III siklus, dalam setiap siklusnya terdiri dari 4 tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Hasil penelitian penerapan metode *Role Playing* terbukti sangat signifikan. Pada siklus I hasil belajar mencapai tiga peserta didik dengan prosentase 18,75%, siklus II hasil belajar mencapai sepuluh peserta didik dengan prosentase 62,5%, dan pada siklus III hasil belajar mencapai enam belas peserta didik dengan prosentase 100%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa/siswi kelas IV di SDN Kepatihan Ponorogo.

Penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan kerjasama siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Kegiatan Ekonomi kelas IV di SDN Kepatihan. Hal ini dapat ditunjukkan dari kemampuan siswa dalam bekerjasama. Pada siklus I kemampuan siswa sangat kerjasama mencapai 5 siswa dengan prosentase 31,25%, siklus II kemampuan siswa sangat kerjasama mencapai 8 siswa dengan prosentase 50%, dan pada siklus III kemampuan siswa sangat kerjasama mencapai 12 siswa

dengan prosentase 75%. Penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Kegiatan Ekonomi kelas IV di SDN Kepatihan. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil penelitian tes siswa. Pada siklus I hasil belajar mencapai 3 peserta didik dengan prosentase 18,75%, siklus II hasil belajar mencapai 10 peserta didik dengan prosentase 62,5%, dan pada siklus III hasil belajar mencapai 16 peserta didik dengan prosentase 100%.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman banyak menimbulkan perubahan dan kemajuan dalam berbagai segi kehidupan dalam masyarakat. Perkembangan pengetahuan dan teknologi menimbulkan perubahan-perubahan dalam berbagai aspek kehidupan seperti aspek sosial, politik, ekonomi, termasuk juga pendidikan.

Perkembangan pendidikan akan senantiasa berkembang dari waktu ke waktu sesuai dengan perkembangan yang terjadi di lingkungan umumnya. Salah satu ciri dari perkembangan pendidikan adalah adanya perubahan-perubahan dari berbagai komponen sistem pendidikan seperti model belajar mengajar, kurikulum, alat bantu mengajar, dan sebagainya.

Masa dini anak pada usia prasekolah adalah tahun-tahun paling efektif dalam kehidupan manusia untuk mengembangkan kreativitas. Potensi anak seusia itu berada pada masa yang amat penting untuk dirangsang perkembangannya.¹

Materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji perilaku manusia, disiplin ilmu-ilmu sosial dan memandang situasi peristiwa umat manusia dari perspektif yang agak berbeda dan unik.²

¹ Muhammad Nasir, *Mencetak Anak Cerdas dan Kreatif* (Jakarta: Kompas, 2001), 3.

² Sapriya, *Pendidikan IPS* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 22.

Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar yaitu: (1) Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan kelak di masyarakat, (2) Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, (3) membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan bidang keilmuan serta bidang keahlian, (4) membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan keilmuan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.³

Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pada jenjang pendidikan dasar bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Isi dari SKL pada pendidikan sekolah dasar untuk IPS, sesuai petunjuk dari Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 adalah: (1) Mematuhi aturan-aturan sosial yang berlaku dalam lingkungan, (2) Menghargai keberagaman agama, budaya, suku, ras, dan golongan sosial ekonomi di lingkungan sekitarnya, (3) Menggunakan informasi tentang lingkungan sekitar secara logis, kritis, dan kreatif, (4) Menunjukkan kemampuan berfikir logis,

³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 150.

kritis, dan kreatif dengan bimbingan guru, (5) Menunjukkan kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.⁴

Pemrograman pendidikan IPS bertujuan untuk menciptakan lulusan atau siswa yang memiliki sikap, etika, kepribadian, serta pengetahuan dan keterampilan, yang tidak hanya terampil tangannya saja, tetapi juga lembut hatinya, dan cerdas otaknya.⁵

Meskipun IPS merupakan ilmu yang banyak sekali manfaatnya bagi kehidupan peserta didik ke depannya, tetapi sebagian besar siswa kelas IV SDN Kepatihan kurang menyukai IPS, alasannya karena IPS ilmu yang sulit, menakutkan dan selalu berkulat dengan teori-teori yang begitu banyak.

Akibatnya siswa jenuh dengan IPS, kejenuhan siswa menyebabkan siswa mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi sehingga siswa sulit untuk menguasai materi IPS yang disampaikan guru. Salah satu materi IPS yang dianggap sulit bagi siswa kelas IV SDN Kepatihan adalah Kegiatan Ekonomi.

Berdasarkan informasi guru siswa kelas IV SDN Kepatihan masih banyak siswa yang bingung materi Kegiatan Ekonomi dan sebagian besar siswa belum mengetahui pekerjaan yang sesuai dengan kondisi lingkungan. Sebenarnya materi ini mudah asalkan siswa mau mempelajarinya, memperhatikan penjelasan guru serta bertanya ketika mengalami kesulitan. Namun rendahnya minat belajar

⁴ *Ibid*, 163

⁵ *Ibid*, 164

dan kesulitan siswa untuk berkonsentrasi selama proses belajar mengajar berlangsung menyebabkan siswa kesulitan menguasai materi ini.⁶

Selain rendahnya hasil belajar siswa dan penggunaan media yang kurang mendukung, penyebab lain dari penggunaan media yang kurang mendukung dalam materi Kegiatan Ekonomi adalah metode pembelajaran yang diterapkan guru masih monoton, yaitu hanya dengan metode ceramah saja, disini siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran karena guru hanya terus menerus memberikan ceramah di depan kelas serta kurang memperhatikan kondisi kelas.

Guru tidak mengetahui apakah siswa sudah benar-benar paham atau belum dengan materi yang disampaikan kadang kala ketika guru tengah berceramah menyampaikan materi tanpa guru sadari ternyata siswa asyik mengobrol sendiri di belakang bahkan tidak jarang ada siswa yang tidur di kelas. saat siswa ditanya tentang cara yang dapat membuat mereka semangat dalam belajar pada materi kegiatan ekonomi, ada yang menjawab bahwa praktek langsung dengan teman-teman akan dapat membuat mereka lebih cepat memahami materi yang diajarkan oleh guru. Tetapi guru tidak pernah mengajak siswa untuk praktek langsung dalam mengajarnya.

Akibatnya mereka tidak mampu menguasai materi dan masih saja kesulitan dengan materi yang telah disampaikan oleh guru. Dan akhirnya kesulitan siswa dalam memahami materi Kegiatan Ekonomi berimbas pada

⁶ Wawancara dengan Bapak Narko Guru SDN Kepatihan pada tanggal 5 November 2016 pukul 07.45 WIB.

rendahnya hasil belajar, karena lebih dari 70% siswanya mendapat skor di bawah 70 sebagai batas tuntas minimal.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan suatu metode pembelajaran yang sesuai dengan materi Kegiatan Ekonomi, dalam pembelajaran sebaiknya tidak hanya guru yang aktif mentransfer pengetahuan dan siswa hanya menerima secara pasif.

Sehingga, saat ini guru dituntut untuk menentukan metode pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif, dan menyenangkan, untuk itulah guru harus kreatif memilih metode yang sesuai dengan tuntutan. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat dipilih dalam pembelajaran pendidikan IPS, adalah metode *role playing*.

Metode *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku siswa yang terlihat dalam suatu situasi, dan mendukung belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran.⁷

Role Playing digunakan untuk menjelaskan sikap dan konsep, rencana dan menguji penyelesaian masalah, membantu peserta didik menyiapkan situasi nyata dan memahami situasi sosial secara lebih mendalam.⁸

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penyusunan, penulis mengambil judul “PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS TENTANG KEGIATAN

⁷ Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektifitas Pembelajaran di Abad Global* (Malang: UIN-Maliki Press, 2012), 45.

⁸ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), 170.

EKONOMI MELALUI METODE *ROLE PLAYING* SISWA KELAS IV SDN KEPATIHAN, KECAMATAN PONOROGO, KABUPATEN PONOROGO TAHUN PELAJARAN 2016/2017”

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

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

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN KepatihanPonorogo pada materi Kegiatan Ekonomi.
2. Penerapan metode ceramah yang diduga menjadi sebab siswa kurang tertarik dengan materi yang disampaikan.
3. Media yang digunakan kurang mendukung, karena dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan buku pelajaran untuk menyampaikan materi pembelajarannya.
4. Ketrampilan guru dalam mengaitkan materi Kegiatan Ekonomi dengan kehidupan sehari-hari masih kurang sehingga menyebabkan siswa kurang memahami materi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut di atas, maka masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah penerapan Metode *Role Playing* dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam pelajaran IPS tentang kegiatan ekonomi kelas IV SDN Kepatihan, Kecamatan Ponorogo, Kabupaten Ponorogo?
2. Apakah penerapan Metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang kegiatan ekonomi siswa kelas IV SDN Kepatihan, Kecamatan Ponorogo, Kabupaten Ponorogo?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan Metode *Role Playing* dalam meningkatkan kerjasama siswa dalam pelajaran IPS tentang kegiatan ekonomi siswa kelas IV SDN Kepatihan, Kecamatan Ponorogo, Kabupaten Ponorogo.
2. Untuk mendeskripsikan penerapan Metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar IPS tentang kegiatan ekonomi siswa kelas IV SDN Kepatihan, Kecamatan Ponorogo, Kabupaten Ponorogo.

E. Manfaat Penelitian

- A. Manfaat Teoritis: Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam dunia pendidikan berupa gambaran mengenai sebuah teori yang menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar IPS tentang kegiatan ekonomi dapat dilakukan dengan menggunakan metode *Role Playing*.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa, dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar serta membantu memahami dan menyelesaikan soal Materi Kegiatan Ekonomi.
2. Bagi Guru, agar guru yang lain dapat mencontoh dan menerapkan Metode *Role Playing* sebagai inovasi dalam pembelajaran dan mengembangkan kreativitas pembelajaran.
3. Bagi peneliti, dari hasil penelitian ini dapat menambah pengalaman pengetahuan serta wawasan dalam dunia pendidikan. Khususnya pendidikan IPS menggunakan Metode *Role Playing* pada materi Kegiatan Ekonomi.
4. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan kebijakan dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran IPS di sekolah.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah:

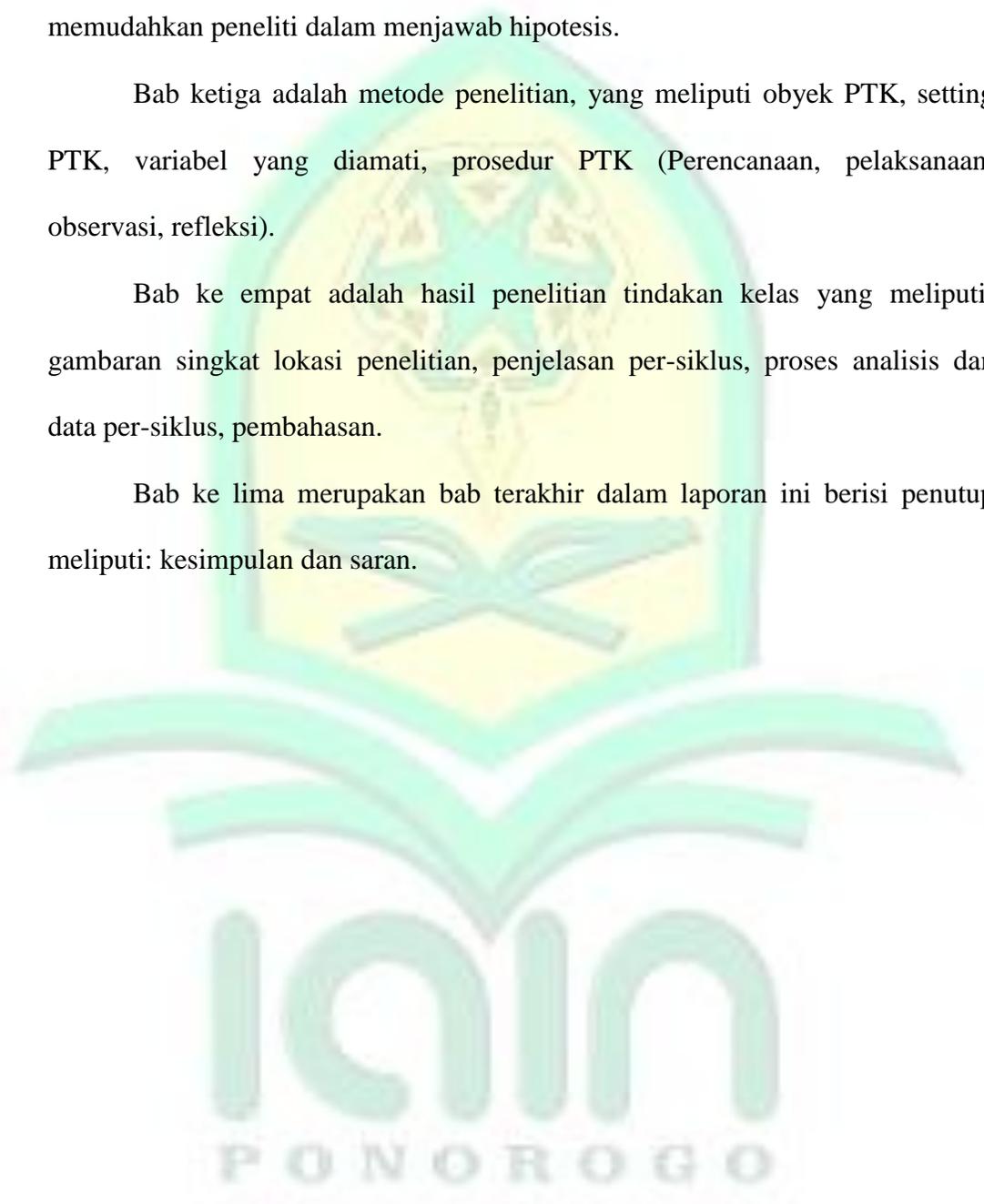
Bab pertama, berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian. Bab pertama ini dimaksudkan untuk memudahkan dalam memaparkan data.

Bab kedua adalah kajian teori yang berisi tentang telaah penelitian terdahulu kerangka berfikir, hipotesis penelitian. Bab ini dimaksud untuk memudahkan peneliti dalam menjawab hipotesis.

Bab ketiga adalah metode penelitian, yang meliputi obyek PTK, setting PTK, variabel yang diamati, prosedur PTK (Perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi).

Bab ke empat adalah hasil penelitian tindakan kelas yang meliputi: gambaran singkat lokasi penelitian, penjelasan per-siklus, proses analisis dan data per-siklus, pembahasan.

Bab ke lima merupakan bab terakhir dalam laporan ini berisi penutup meliputi: kesimpulan dan saran.



BAB II

LANDASAN TEORI, TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESA TINDAKAN

A. Landasan Teori

1. Role Playing

Role Playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku siswa yang terlihat dalam suatu situasi, dan mendukung belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran.⁹ *Role Playing* digunakan untuk menjelaskan sikap dan konsep, rencana dan menguji penyelesaian masalah, membantu peserta didik menyiapkan situasi nyata dan memahami situasi sosial secara lebih mendalam.¹⁰ Peranan merupakan serangkaian perasaan, kata-kata, dan tindakan-tindakan terpola dan unik yang telah merupakan kebiasaan seseorang dalam berbuhungan dengan orang lain, termasuk berbuhungan dengan situasi dan benda-benda.¹¹

Fase atau langkah-langkah dalam bermain peran antara lain:

- 1) Persiapan

⁹ Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektifitas Pembelajaran di Abad Global* (Malang: UIN Maliki Press, 2012), 45.

¹⁰ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), 170.

¹¹ Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)* (Bandung: Alfabeta, 2012), 109

- a) Persiapan untuk bermain peran: Memilih permasalahan yang mengandung pandangan-pandangan yang berbeda dan kemungkinan pemecahannya, mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang akan dihadapi
 - b) Memilih pemain: Pilih secara sukarela, sebisa mungkin pilih pemain yang dapat mengenali peran yang akan dibawakannya
 - c) Mempersiapkan penonton: harus yakin bahwa pemirsa mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran, arahkan mereka bagaimana seharusnya berperilaku
 - d) Persiapan para pemain: biarkan siswa mempersiapkannya dengan sedikit mungkin campur tangan guru, sebelum bermain setiap pemain harus memahami betul apa yang dilakukannya
- 2) Pelaksanaan
- a) Biarkan agar spontanitas
 - b) Biarkan siswa bermain bebas
 - c) Jangan biarkan pemirsa mengganggu
- 3) Tindak lanjut
- Diskusi tindak lanjut yang dapat memberi pengaruh yang besar terhadap sikap dan pengetahuan siswa, melakukan bermain peran kembali.¹²

¹²*Ibid*, 112

Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas atau pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian. Misalnya menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran atau alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran. Metode role playing memiliki prosedur sebagai berikut:

1. Pendidik menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario
3. Pendidik membentuk kelompok siswa
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokkan skenario yang sudah dipersiapkan
6. Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan
7. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas

8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
9. Pendidik memberikan kesimpulan secara umum
10. Evaluasi.¹³

Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.¹⁴

Role playing adalah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik, berikut beberapa aspek *role playing* yaitu: Mengambil peran, membuat peran, dan tawar menawar peran. Dalam proses *role playing* siswa diminta untuk: mengandaikan suatu peran khusus, masuk dalam suatu situasi yang bersifat simulasi atau skenario, bertindak persis sebagaimana pandangan mereka terhadap orang yang diperankan.¹⁵

Keunggulan atau kelebihan metode *Role playing* yaitu: Segera mendapat perhatian, dapat dipakai pada kelompok besar atau kecil, membantu anggota untuk menganalisa situasi, menambah percaya diri pada

¹³Zurqoni & Mukhibat, *Menggali Islam Membumikan Pendidikan* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 264

¹⁴Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*(Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 206

¹⁵Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif Di Perguruan Tinggi* (Yogyakarta, CTSD, 2002)92

peserta didik, membantu anggota mendapat pengalaman yang ada pada pikiran orang lain, membangkitkan kreatifitas saat pemecahan masalah.¹⁶

Menurut shaftel (1967) sebagaimana dikutip oleh E. Mulyasa (2003) mengemukakan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran, yaitu:

1. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik
2. Memilih partisipan atau peran
3. Menyusun tahap-tahap peran
4. Menyiapkan pengamat
5. Pemeranan
6. Diskusi dan evaluasi
7. Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.¹⁷

Menurut Mulyasa terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut adalah: secara implisit bermain peran mendukung susatau situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran, bermain peran memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya, model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar, model bermain

¹⁶Junaedi, Supardi, dkk, *Strategi Pembelajaran*(Surabaya: Lapis-Pgmi, 2008), 11 - 18.

¹⁷ Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektifitas Pembelajaran di Abad Global* (Malang: UIN-Maliki Press, 2012), 48.

peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan.¹⁸

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki oleh seseorang.¹⁹ Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.²⁰

Belajar adalah suatu perubahan dalam pelaksanaan tugas yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan tidak ada sangkut pautnya dengan kematangan rohaniah, kelelahan, motivasi, perubahan dalam situasi stimulus atau faktor-faktor samar-samar lainnya yang tidak berhubungan langsung dengan kegiatan belajar.²¹ Belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.²²

¹⁸ *Ibid*, 46

¹⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 102.

²⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 5.

²¹ Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi Bagi Pendidikan Dalam Implementasi Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas* (Jakarta: Prenada Media Group, 2009), 5.

²² Ahmad Susanto *Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), *Teori*, 3.

3. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar

- a. Faktor internal: faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, silap, kebiasaan belajar, kondisi fisik dan kesehatan.
- b. Faktor eksternal: faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.²³

4. Kerjasama siswa

Kerjasama dalam bahasa asing disebut *Cooperation*, merupakan prinsip mengajar dan belajar yang penting. Kerjasama berlangsung dalam suatu proses kelompok yang para anggotanya mengadakan hubungan satu sama lain untuk berpartisipasi, memberikan sumbangan demi tercapainya tujuan bersama. Dalam proses kelompok dan kerjasama setiap individu saling berhubungan satu sama lain, setiap individu saling mempengaruhi, dapat berperan aktif, dapat pembagian tugas. Setiap individu berkembang dalam hal *personal-sosial-moral traits-nya* dengan geraknya unsur tadi sekaligus dalam proses kelompok, maka kelompok itu hidup, bersifat dinamis.

a) Nilai-nilai kerjasama dalam pengajaran

Kerjasama dalam kelompok banyak manfaatnya untuk pendidikan pengajaran. Nilai manfaat tersebut, menurut Oemar Hamalik, adalah:

²³*Ibid*, 12.

- 1) Kelompok sosial mempengaruhi tingkah laku. Pengaruh kelompok terhadap tingkah laku bisa bersifat baik dan bisa juga bersifat jelek. Pengaruh yang baik bisa diperoleh dari kerjasama yang harmonis dalam memecahkan masalah bersama, pembagian tugas, pembagian hasil, penilaian kelompok hingga dapat tumbuh sikap sosial, kemampuan dalam hal menghadapi masyarakat, perasaan saling bergantung, saling menghormati, dan menghargai.
 - 2) Melatih berfikir bersama di dalam kelompok. Seluruh anggota dihadapkan pada satu masalah bersama yang harus dipecahkan secara bersama-sama.
 - 3) Kerjasama dalam kelompok bisa meningkatkan kualitas belajar. Belajar kelompok akan lebih efektif dari pada belajar dengan cara individu, serta dapat memberikan hasil lebih mantap, cepat dan baik.
- b) Cara kerjasama dalam pengajaran
- 1) Kerja kelompok
 - 2) Proses kelompok dalam menyelesaikan masalah
 - 3) Diskusi kelompok
- c) Tujuan kelompok belajar:
- 1) Membiasakan anak dapat bergaul dengan teman-temannya, mengemukakan pendapatnya, dan menerima pendapat.

- 2) Dengan belajar kelompok dapat merealisasi tujuan pendidikan dan pengajaran.
- 3) Belajar mengatasi kesulitan.
- 4) Belajar untuk hidup bersama agar tidak canggung ketika nanti berhadapan dengan masyarakat.²⁴

d) Faedah Kerja Sama

Untuk membentuk anak menjadi manusia demokratis kita atau guru harus menekankan pelaksanaan prinsip kerja sama karena menurut pendapat ahli-ahli pendidik, prinsip kerja sama lebih besar faedahnya dari pada sistem persaingan. Beberapa faedah atau manfaat kelompok adalah:

- 1) Kerja kelompok mempertinggi hasil belajar, motivasi belajar anak lebih besar karena rasa tanggung jawab bersama, kelompok lebih sanggup melihat kekurangan-kekurangan untuk segera diperbaiki, dalam kelompok lebih banyak orang yang memikirkannya.
- 2) Keputusan kelompok lebih mudah diterima oleh setiap anggota bila mereka turut memikirkan dan memutuskan bersama-sama.
- 3) Melalui kerja kelompok dapat dikembangkan perasaan sosial dan pergaulan sosial yang baik. Anak-anak saling mengenal tentang hak dan kewajiban, kelemahan dan kekuatan masing-masing. Kerja

²⁴Evi Nurkhasanah, *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa pada Mata Pelajaran Ipa Pokok Bahasan Cahaya*, (Ponorogo: Skripsi, 2011), 22

kelompok menghilangkan antipati dan prasangka yang merugikan, memperkembangkan kepemimpinan dan kepatuhan sebagai anggota. Dengan kata lain kerja kelompok merupakan usaha yang baik dalam rangka pendidikan sosial.

4) *Group Therapy*

Therapy atau terapi maksudnya pengobatan. Diantara anggota kelompok mungkin ada yang merasa rendah diri, tak sanggup menyesuaikan diri, pemalu, nakal, menderita gangguan psikologis. Gangguan rohani yang dideritanya menyebabkan ia tak suka bergaul campur dengan anak-anak lain dan menghambat kemajuan belajarnya. Dalam kerja kelompok, individu saling membantu saling mengoreksi kesalahan, ada toleransi satu sama lain dan saling membangkitkan minat. Setiap orang tentu ada kekurangannya dan dalam kerja kelompok hal ini akan terlihat, tetapi dalam kerja kelompok pula kekurangan-kekurangan itu dapat diatasi. Oleh karena itu kerja kelompok besar peranannya sebagai “group therapy”, yakni pengobatan melalui kerja kelompok.²⁵

Sekolah adalah suatu lembaga yang bertujuan mempersiapkan anak untuk hidup sebagai anggota masyarakat yang sanggup berpikir sendiri dan berbuat efektif. Oleh karena itu pelajaran di sekolah harus sesuai dengan keadaan masyarakat, dan sifat gotong

²⁵ Nasution, *Didaktik Asas-asas Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), 149

royong hendaklah dijadikan suatu prinsip yang mewarnai praktik pengajaran untuk anak-anak.²⁶

5. Pendidikan IPS

Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.²⁷

Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar yaitu: (1) Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan kelak di masyarakat, (2) Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, (3) membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan bidang keilmuan serta bidang keahlian, (4) membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan keilmuan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.²⁸

Kegiatan Ekonomi merupakan bagian dari aktivitas kehidupan manusia. Sebagai makhluk sosial, manusia selalu berhubungan dan saling

²⁶*Ibid*, 146.

²⁷ Sapriya, *Pendidikan IPS*(Bandung: PT Remaja Rosdakarya), 11

²⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 150.

membutuhkan.²⁹ Kegiatan ekonomi merupakan macam-macam usaha atau kegiatan untuk mencukupi kebutuhan hidup.³⁰ Ada tiga jenis kebutuhan hidup yaitu:

- a. Kebutuhan pokok atau kebutuhan primer, merupakan Kebutuhan pokok manusia adalah makanan, pakaian, dan tempat tinggal.
- b. Kebutuhan sekunder, Kebutuhan sekunder adalah kebutuhan tambahan setelah kebutuhan pokok terpenuhi. Contohnya sepeda, buku, dan lemari.
- c. Kebutuhan tersier, Kebutuhan tersier adalah kebutuhan tambahan setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi. Contohnya mobil, emas, dan komputer.³¹

6. Metode-metode pembelajaran IPS

- a. Debat Aktif merupakan metode yang tepat untuk mendorong pemikiran dan perenungan, terutama kalau siswa diharapkan mampu membela pendapat yang bertentangan dengan keyakinannya sendiri.
- b. Critical Incident merupakan metode yang digunakan untuk memulai pembelajaran, dengan tujuan untuk melibatkan siswa sejak awal dengan melihat pengalaman mereka.³²

²⁹ Asy'ari, Wahyudi, dkk, *Ilmu Pengetahuan Sosial SD* (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2007), 47.

³⁰ Tanya Hisnu P & Winardi, *Ilmu Pengetahuan Sosial 4* (Jakarta: PT Galaxy Puspa Mega, 2008), 133.

³¹ *Ibid*, 135.

7. Kegiatan Pemanfaatan Sumber Daya Alam

Sumber daya alam dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Ada tiga kegiatan ekonomi yang perlu dipelajari dalam memanfaatkan sumber daya alam yaitu:

- a. Kegiatan Produksi. Kegiatan produksi adalah kegiatan manusia yang menghasilkan barang dan jasa. Tujuan kegiatan produksi adalah menghasilkan barang dan jasa yang dibutuhkan masyarakat. Misalnya para buruh pabrik garmen menghasilkan pakaian dan petani menghasilkan beras.
- b. Kegiatan Distribusi. Kegiatan distribusi merupakan kegiatan penyaluran barang dan jasa dari produsen ke konsumen. Misalnya, kapal terbang yang digunakan sebagai sarana dalam mendistribusikan barang.
- c. Kegiatan Konsumsi. Kegiatan konsumsi merupakan kegiatan menggunakan atau menikmati hasil-hasil produksi. Misalnya, ibu membeli beras ke toko dan memasaknya di rumah kemudian dimakan.³³

8. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

PTK diawali dari istilah “*action research*” atau penelitian tindakan, yang digunakan untuk menemukan pemecahan permasalahan yang

³²Zurqoni & Mukhibat, *Menggali Islam Membumikan Pendidikan* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 266

³³*Ibid*, 137.

dihadapi seseorang dalam tugasnya.³⁴ Penelitian Tindakan Kelas merupakan metode penelitian yang menarik perhatian orang-orang yang bergerak di bidang ilmu pengetahuan sosial dan para praktisi pendidikan.³⁵ PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar yang berbentuk sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.³⁶

Tujuan PTK terkait erat dengan keinginan guru untuk meningkatkan dan atau memperbaiki praktik pembelajaran di kelas. Tujuan PTK dapat dicapai dengan menyajikan berbagai alternatif tindakan dalam memecahkan berbagai persoalan pembelajaran yang muncul di kelas.³⁷

Tujuan PTK adalah melakukan perbaikan dan peningkatan layanan profesional guru dalam menangani proses pembelajaran.³⁸

B. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

- 1) Nurchamidah memaparkan hasil penelitiannya pada skripsi yang berjudul Upaya Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih dengan Strategi *Reading Guide* dengan Pokok Bahasan Shalat Id (PTK di Kelas IV di MI Ma'arif Ngrupit Jenangan Ponorogo Tahun Pelajaran 2009/2010). (a). Peningkatan minat belajar siswa pada mata

³⁴ Masnur Muslich, *Melaksanakan PTK Itu Mudah* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), 7.

³⁵ Muhadi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Shira Media, 2011), 45.

³⁶ Euis Karwati & Donni Juni Priansa, *Manajemen Kelas Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi* (Bandung: Alfabeta, 2014), 291.

³⁷ *Ibid*, 292.

³⁸ Muhadi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Shira Media, 2011), 61

pelajaran fiqh dengan strategi *Reading Guide*. Hal ini dapat dilihat dari semangat siswa di kelas, dalam mendengarkan penjelasan dari guru, teman, dan mampu mengerjakan tugas. Pada siklus I minat siswa mencapai 46% dan siklus II 66%. (b). Peningkatan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran di kelas mengalami peningkatan yang berarti. Hal ini bisa dilihat dari kemampuan siswa mengerjakan soal dari guru, serta mempresentasikan jawaban dari soal yang telah dikerjakan. Pada siklus I aktifitas siswa mencapai 52% dan pada siklus II 83%. (c). Hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqh pokok bahasan Shalat Id dengan strategi *Reading Guide*. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian yang terus meningkat pada setiap siklus, untuk siklus I mencapai rata-rata 66% dan siklus II 92%.

- 2) Sutini memaparkan hasil penelitiannya pada skripsi yang berjudul Upaya Meningkatkan Minat Belajar, Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak melalui metode Sosiodrama (Penelitian Tindakan Kelas di MI Ma'arif Kadipaten Babadan Ponorogo Kelas III Pokok Bahasan Akhlak Terpuji Tahun Pelajaran 2014/2015). (a). Minat belajar siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak pokok bahasan akhlak terpuji mengalami peningkatan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode Sosiodrama. Pada siklus I minat belajar siswa mencapai 17 siswa atau 65% dan siklus II mencapai 26 siswa atau 100%. (b). Keaktifan siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak pokok bahasan

akhlak terpuji mengalami peningkatan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode Sociodrama. Pada siklus I keaktifan siswa mencapai 18 siswa atau 69% dan siklus II mencapai 26 siswa atau 100%.

(c). Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak pokok bahasan akhlak terpuji mengalami peningkatan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode Sociodrama. Pada siklus I hasil belajar siswa mencapai 21 siswa atau 81% dan siklus II mencapai 26 siswa atau 100%.

- 3) Fitriani Wahyu Nor Aidin memaparkan hasil penelitiannya pada skripsi yang berjudul Upaya Peningkatan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Pokok Bahasan Akhlak Terpuji dengan Menggunakan Strategi *Active Knowledge Sharing* dan *Everyone is a Teacher here* Kelas IV di MIN Lengkong Sukorejo Ponorogo tahun pelajaran 2012/2013. (a). Dengan metode *Active Knowledge Sharing* dan *Everyone is a Teacher here* pada pembelajaran Aqidah Akhlak pokok bahasan Akhlak terpuji, telah mengalami peningkatan pada keaktifan menjawab pertanyaan. Hal ini dapat dilihat dari perubahan prosentase keaktifan menjawab pertanyaan, pada siklus I peserta didik yang sangat aktif mencapai 17%, pada siklus II peserta didik yang sangat aktif mencapai 17%, dan pada siklus III peserta didik yang sangat aktif mencapai 67%. (b). Dengan metode *Active Knowledge Sharing* dan *Everyone is a Teacher here* pada pembelajaran Aqidah Akhlak pokok bahasan Akhlak terpuji, telah mengalami peningkatan juga pada hasil belajar, pada siklus I peserta didik yang tuntas

mencapai 70%, pada siklus II peserta didik yang tuntas mencapai 87,5%, dan pada siklus III peserta didik yang tuntas mencapai 100%.

Persamaan dalam penelitian ini adalah meneliti hasil belajar. Peneliti Nurchamidah meneliti mengenai “Upaya Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih dengan Strategi *Reading Guide* dengan Pokok Bahasan Shalat Id”, peneliti Sutini meneliti mengenai “Upaya Meningkatkan Minat Belajar, Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak melalui metode Sosiodrama di MI Ma’arif Kadipaten Babadan Ponorogo Kelas III Pokok Bahasan Akhlak Terpuji Tahun Pelajaran 2014/2015”, peneliti Fitriani Wahyu Nor Aidin meneliti mengenai “Upaya Peningkatan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Pokok Bahasan Akhlak Terpuji dengan Menggunakan Strategi *Active Knowledge Sharing* dan *Everyone is a Teacher here* Kelas IV di MIN Lengkong Sukorejo Ponorogo tahun pelajaran 2012/2013”, dan penelitian yang akan saya lakukan mengenai “Peningkatan Hasil Belajar IPS Tentang Kegiatan Ekonomi Melalui Metode *Role Playing* Siswa Kelas IV SDN Kepatihan, Kecamatan Ponorogo, Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2016/2017”.

Dari persamaan penelitian mengenai hasil belajar juga perbedaan yang mendasar di dalam keempat penelitian tersebut perbedaannya adalah untuk peneliti pertama Nurchamidah Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Strategi *Reading Guide*, peneliti kedua atas nama Sutini meneliti mengenai

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak melalui metode Sosiodrama, peneliti ketiga atas nama Fitriani Wahyu Nor Aidin Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Aqidah Akhlak dengan Menggunakan Strategi *Active Knowledge Sharing* dan *Everyone is a Teacher here*. Dari ketiga judul tersebut membahas tentang hasil belajar. Sedangkan penelitian yang akan saya lakukan adalah Peningkatan Hasil Belajar IPS Tentang Kegiatan Ekonomi Melalui Metode *Role Playing*. Jadi dari berbagai telaah pustaka terdahulu ada perbedaan, yaitu tentang pokok bahasan, metode *role playing*, dan lokasinya. Maka peneliti menyimpulkan bahwa belum ada yang meneliti Peningkatan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Kegiatan Ekonomi Melalui Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas IV SDN Kepatihan Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2016/2017.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan landasan teori dan telaah pustaka, sehingga dapat diajukan kerangka berfikir sebagai berikut: Jika metode *Role Playing* diterapkan, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Pokok Bahasan Kegiatan Ekonomi Kelas IV SDN Kepatihan Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2016/2017.

D. Pengajuan Hipotesa Tindakan

Berangkat dari penelitian di atas, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut: Penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Pokok Bahasan Kegiatan Ekonomi Kelas IV SDN Kepatihan Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2016/2017.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Objek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kepatihan Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo. Mengambil di kelas IV dengan jumlah 16 siswa, yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang memfokuskan pada hasil belajar IPS peserta didik.

B. Setting Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Kepatihan Ponorogo yang berada di Jalan Irawan Kelurahan Kepatihan Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo. Penelitian ini berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan mahasiswa angkatan 2013 dan dibantu oleh teman serta guru dari SDN Kepatihan Ponorogo.

C. Variabel yang diamati

Dalam penelitian ini yang menjadi fokus utama untuk diamati adalah

1. Variabel proses: meningkatkan kerjasama belajar dengan menggunakan metode Role Playing tentang materi kegiatan ekonomi.
2. Variabel output: meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode Role Playing tentang materi kegiatan ekonomi.

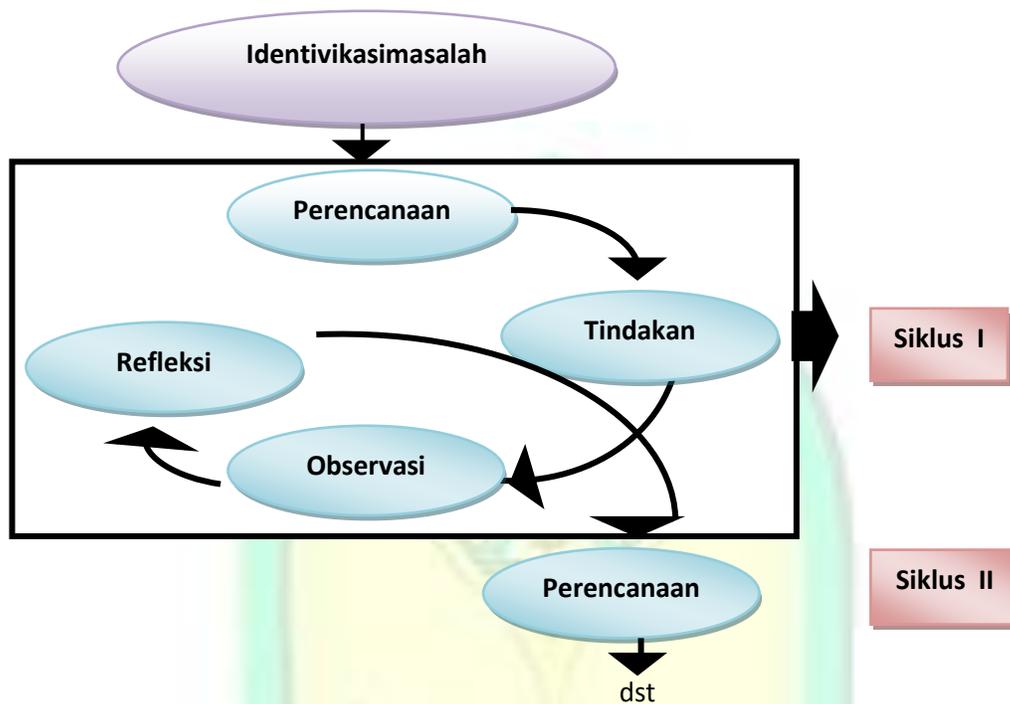
D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar yang berbentuk sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.³⁹

Siklus dalam PTK umumnya meliputi *planning*(rencana), *action*(tindakan), *observation*(pengamatan), dan *reflection*(refleksi). Sebelum menuju pada ke empat siklus tersebut maka dilakukan perencanaan pra siklus untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi sebab- sebab tidak tercapainya pembelajaran yang diharapkan.Siklus dalam Penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



³⁹Euis Karwati & Donni Juni Priansa, *Manajemen*, 291.



Gambar 3.1 Model siklus PTK Kurt Lewin

Siklus 1

1) Refleksi Awal

- a. Tanya jawab dengan guru kelas tentang pembelajaran sehari-hari dan keadaan yang dihadapi siswa.
- b. Menyampaikan materi sebagai bahan penelitian kepada guru kelas.
- c. Mengumpulkan informasi lain yang diperlukan, sebelum diadakan tindakan dengan menggunakan metode *role playing*.
- d. Berdiskusi dengan guru kelas untuk melakukan metode *role playing*.

2) Perencanaan Tindakan

- a. Menyusun RPP.
- b. Menyusun lembar observasi dan evaluasi pembelajaran.
- c. Menyiapkan media yang akan digunakan selama proses pembelajaran.
- d. Menyiapkan kamera.

3) Pelaksanaan Tindakan

Tahap-tahap tindakan terdiri dari :

Kegiatan awal:

- a. Do'adan absensi kehadiran siswa.
- b. Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- c. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario
- d. Guru membentuk kelompok siswa
- e. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai

Kegiatan inti:

- a. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan
- b. Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan
- c. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas
- d. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- e. Guru memberikan kesimpulan secara umum

f. Evaluasi

Kegiatan penutup:

a. Guru menambah semangat untuk belajar lebih giat agar mencapai hasil yang lebih baik.

b. Guru mengakhiri pelajaran dengan salam dan do'a.

4) Observasi

a. Mengamati aktivitas siswa selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

b. Mencatat kejadian-kejadian penting yang terjadi selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

c. Mengumpulkan data hasil pengamatan siswa selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

5) Refleksi dan Evaluasi

a. Menganalisis data hasil pelaksanaan tindakan siklus I.

b. Mengevaluasi pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada siklus I.

c. Berdiskusi untuk menentukan pelaksanaan siklus II karena hasil belajar pada siklus I masih rendah.⁴⁰

Siklus II

1) Refleksi Awal

a. Tanya jawab dengan guru kelas tentang pembelajaran sehari-hari dan keadaan yang dihadapi siswa.

⁴⁰Basuki, *Cara Mudah Melaksanakan PTK dalam Kegiatan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2010), 9.

- b. Menyampaikan materi sebagai bahan penelitian kepada guru kelas.
- c. Mengumpulkan informasi lain yang diperlukan, sebelum diadakan tindakan dengan menggunakan metode *role playing*.
- d. Berdiskusi dengan guru kelas untuk melakukan metode *role playing*.

2) Perencanaan Tindakan

- a. Menyusun RPP
- b. Menyusun lembar observasi dan evaluasi pembelajaran.
- c. Menyiapkan media yang akan digunakan selama proses pembelajaran.
- d. Menyiapkan kamera.

3) Pelaksanaan Tindakan

Tahap-tahap tindakan terdiri dari :

Kegiatan awal:

- a. Do'adan absensi kehadiran siswa.
- b. Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- c. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario
- d. Guru membentuk kelompok siswa
- e. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai

Kegiatan inti:

- a. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan
- b. Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan

- c. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas
- d. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- e. Guru memberikan kesimpulan secara umum
- f. Evaluasi

Kegiatan penutup:

- a. Guru menambah semangat untuk belajar lebih giat agar mencapai hasil yang lebih baik.
 - b. Guru mengakhiri pelajaran dengan salam dan do'a.
- 4) Observasi
- a. Mengamati aktivitas siswa selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
 - b. Mencatat kejadian-kejadian penting yang terjadi selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
 - c. Mengumpulkan data hasil pengamatan siswa selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
- 5) Refleksi dan Evaluasi
- a. Menganalisis data hasil pelaksanaan tindakan siklus II.
 - b. Mengevaluasi pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada siklus II.
 - c. Berdiskusi untuk menentukan pelaksanaan siklus III karena hasil belajar pada siklus II masih rendah.

Siklus III

- i. Refleksi Awal

- a. Tanya jawab dengan guru kelas tentang pembelajaran sehari-hari dan keadaan yang dihadapi siswa.
 - b. Menyampaikan materi sebagai bahan penelitian kepada guru kelas.
 - c. Mengumpulkan informasi lain yang diperlukan, sebelum diadakan tindakan dengan menggunakan metode *role playing*.
 - d. Berdiskusi dengan guru kelas untuk melakukan metode *role playing*.
- ii. Perencanaan Tindakan
- a. Menyusun RPP
 - b. Menyusun lembar observasi dan evaluasi pembelajaran.
 - c. Menyiapkan media yang akan digunakan selama proses pembelajaran.
 - d. Menyiapkan kamera.
- iii. Pelaksanaan Tindakan
- Tahap-tahap tindakan terdiri dari :
- Kegiatan awal:
- a. Do'adan absensi kehadiran siswa.
 - b. Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
 - c. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario
 - d. Guru membentuk kelompok siswa
 - e. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- Kegiatan inti:
- a. Guru Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan

- b. Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan
- c. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas
- d. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- e. Guru memberikan kesimpulan secara umum
- f. Evaluasi

Kegiatan penutup:

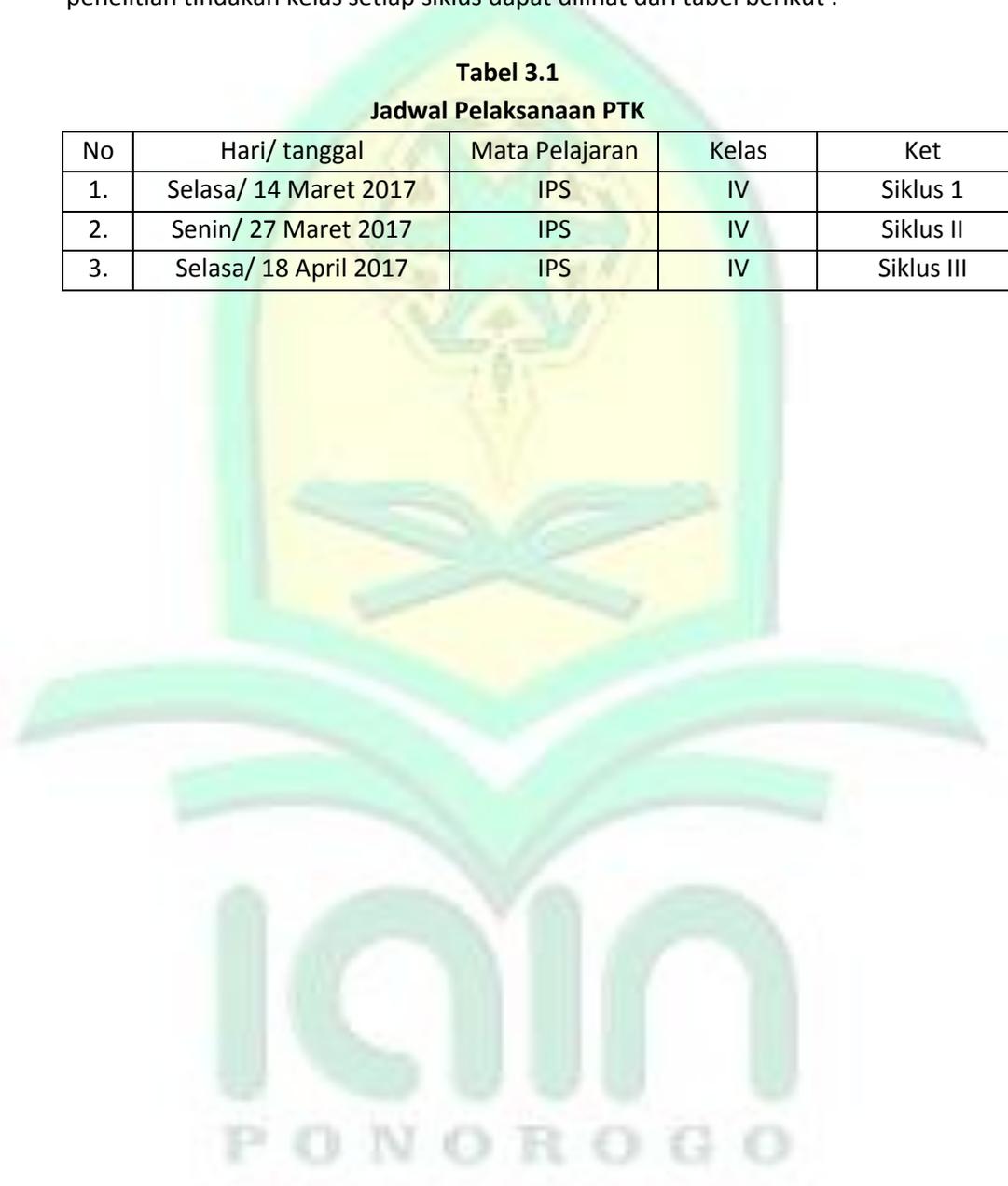
- a. Guru menambahkan semangat untuk belajar lebih giat agar mencapai hasil yang lebih baik.
 - b. Guru mengakhiri pelajaran dengan salam dan do'a.
- iv. Observasi
- a. Mengamati aktivitas siswa selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
 - b. Mencatat kejadian-kejadian penting yang terjadiselama pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
 - c. Mengumpulkan data hasil pengamatan siswa selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
- v. Refleksi dan Evaluasi
- a. Menganalisis data hasil pelaksanaan tindakan siklus III.
 - b. Mengevaluasi pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada siklus III.

E. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan Tindakan Kelas (PTK) dilakukan dalam rangka peningkatan hasil belajar IPS Pokok Bahasan Kegiatan Ekonomi melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas IV SDN Kepatihan Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2016/2017, yang mempunyai siswa sejumlah 16 orang. Adapun jadwal pelaksanaan penelitian tindakan kelas setiap siklus dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 3.1
Jadwal Pelaksanaan PTK

No	Hari/ tanggal	Mata Pelajaran	Kelas	Ket
1.	Selasa/ 14 Maret 2017	IPS	IV	Siklus 1
2.	Senin/ 27 Maret 2017	IPS	IV	Siklus II
3.	Selasa/ 18 April 2017	IPS	IV	Siklus III



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Singkat Setting Lokasi Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengambil setting lokasi penelitian di SDN Kepatihan ini, mengambil pelaksanaannya mengikuti alur sebagai berikut:

1. Perencanaan, meliputi penetapan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV semester genap SDN Kepatihan dengan alokasi waktu 2x35 menit, pembuatan RPP berbasis PTK dengan menyiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan selama proses belajar mengajar.
2. Tindakan, meliputi seluruh proses kegiatan belajar mengajar melalui metode *Role Playing*.
3. Observasi, dilaksanakan bersamaan dengan proses pembelajaran, mengamati aktivitas siswa selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran, mencatat kejadian-kejadian penting yang terjadi selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran, mengumpulkan data hasil pengamatan siswa selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
4. Refleksi, meliputi kegiatan analisis hasil pembelajaran dan sekaligus menyusun rencana perbaikan pada siklus berikutnya.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara kolaborasi dengan mitra peneliti, yang membantu dalam pelaksanaan observasi dan refleksi selama penelitian berlangsung, sehingga secara tidak langsung kegiatan penelitian bisa terkontrol sekaligus menjaga kevalidan hasil penelitian.

1. Denah lokasi SDN Kepatihan Ponorogo⁴¹

SDN Kepatihan merupakan Sekolah Dasar Negeri yang ada di Ponorogo, tepatnya berlokasi di Jl. Irawan No. 30 RT.03/RW.03 Lingkungan Krajan Kelurahan Kepatihan Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo.

2. Visi SDN Kepatihan Ponorogo⁴²

Unggul dalam Prestasi, Berkarakter Bangsa, Berbudaya Lingkungan, Berlandaskan Iptek dan Imtaq.

3. Misi SDN Kepatihan Ponorogo⁴³

- a. Mensukseskan tujuan Pendidikan Nasional
- b. Mewujudkan 8 Standar Nasional Pendidikan
- c. Mewujudkan sekolah yang berwawasan wiyata mandala
- d. Mewujudkan pengelolaan sekolah berbasis MP MBS
- e. Mencetak generasi religius

4. Tujuan SDN Kepatihan Ponorogo⁴⁴

- a. Meraih prestasi akademis dan non akademis
- b. Membentuk siswa berahlak mulia dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa

⁴¹ Lihat transkrip dokumentasi kode 01/D/08/2017 di lampiran skripsi.

⁴² Lihat transkrip observasi kode 01/O/08/2017 di lampiran skripsi.

⁴³ Lihat transkrip observasi kode 02/O/08/2017 di lampiran skripsi.

⁴⁴ Lihat transkrip observasi kode 03/O/08/2017 di lampiran skripsi.

- c. Menciptakan anak bangsa berbakti kepada Orang Tua, Bangsa dan Negara
- d. Menciptakan generasi bangsa yang mandiri
- e. Membimbing generasi yang memiliki *life skill*
- f. Memupuk bakat dan minat siswa agar mencapai hasil optimal
- g. Mendidik siswa agar trampil teknologi informatika
- h. Mendidik anak bangsa yang cinta kebersihan dan peduli lingkungan

5. Struktur Organisasi SDN Kepatihan Ponorogo⁴⁵

SDN Kepatihan Ponorogo merupakan lembaga formal, maka struktur organisasi sangat penting keberadaannya guna mempertegas tanggung jawab masing-masing personil sehingga program kerja yang disusun untuk mencapai tujuan yang dirumuskan dapat terlaksana dengan baik.

6. Keadaan Guru SDN Kepatihan Ponorogo

SDN Kepatihan Ponorogo memiliki guru-guru yang kompeten dalam bidangnya masing-masing untuk menyelenggarakan proses pembelajaran. Secara keseluruhan jumlah guru di SDN Kepatihan yaitu 10 orang yang terdiri dari 2 guru laki-laki dan 8 guru perempuan.⁴⁶

7. Keadaan Siswa SDN Kepatihan Ponorogo

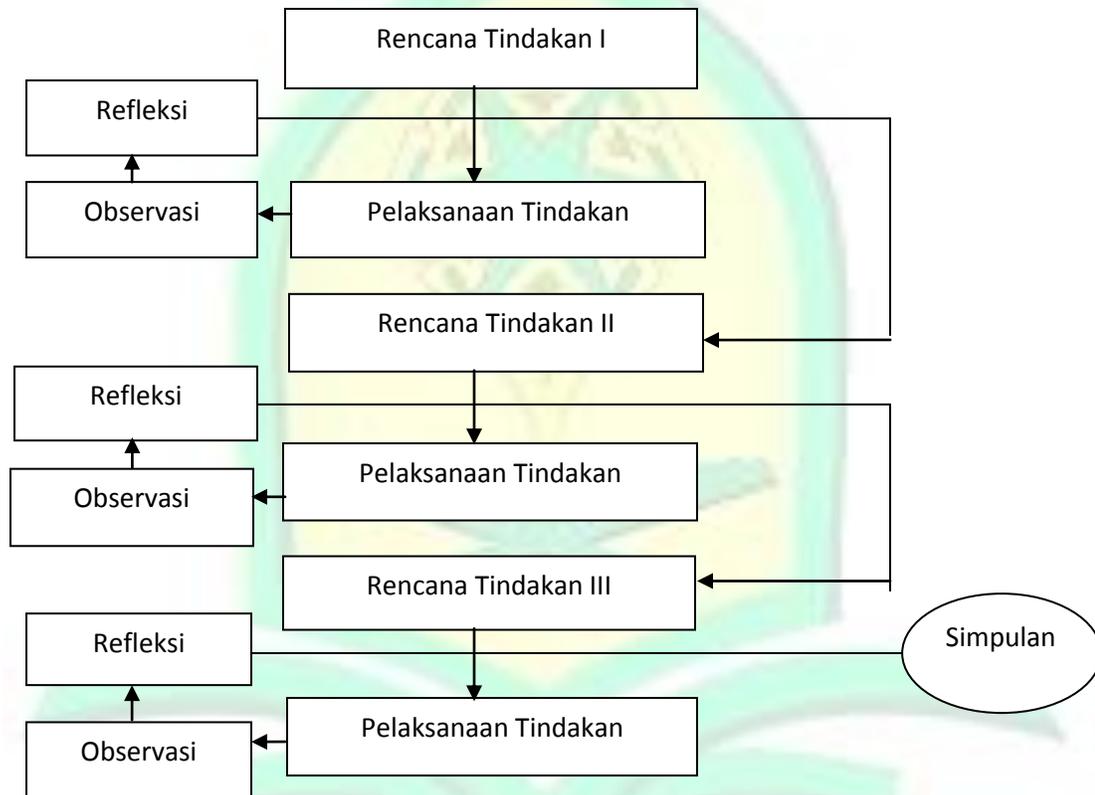
Jumlah siswa di SDN Kepatihan Ponorogo tahun pelajaran 2016/2017 sebanyak 96 siswa yang terdiri dari 54 anak laki-laki dan 42 anak perempuan.

⁴⁵ Lihat transkrip dokumentasi kode 02/D/08/2017 di lampiran skripsi.

⁴⁶ Lihat transkrip observasi kode 04/O/08/2017 di lampiran skripsi.

B. Penjelasan Per-Siklus

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan alur atau tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi disajikan dalam siklus sebagai berikut



Gambar 4.1 Alur Pelaksanaan PTK

Keterangan:

1. Mengimplementasikan tindakan sesuai dengan perencanaan awal.

2. Melakukan observasi selama tindakan berlangsung sesuai dengan instrumen penelitian.
3. Melakukan refleksi untuk mengkaji dan menganalisis proses dalam kegiatan pembelajaran sampai ditemukannya berbagai kelemahan tindakan.

1. Siklus I

e. Perencanaan (*Planning*)

1. Menyusun RPP
2. Menyusun lembar observasi dan evaluasi pembelajaran.
3. Menyiapkan media yang akan digunakan selama proses pembelajaran.
4. Menyiapkan kamera.

b. Tindakan (*Acting*)

Tahap-tahap tindakan terdiri dari :

Kegiatan awal:

- f. Do'a dan absensi kehadiran siswa.
- g. Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- h. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario
- i. Guru membentuk kelompok siswa
- j. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai

Kegiatan inti:

- g. Guru Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melaknonkan skenario yang sudah dipersiapkan

- h. Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan
- i. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas
- j. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- k. Guru memberikan kesimpulan secara umum
- l. Evaluasi

Kegiatan penutup:

- c. Guru menambah semangat untuk belajar lebih giat agar mencapai hasil yang lebih baik.
- d. Guru mengakhiri pelajaran dengan salam dan do'a.
- c. Observasi (*Observing*)
 - d. Mengamati aktivitas siswa selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
 - e. Mencatat kejadian-kejadian penting yang terjadi selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
 - f. Mengumpulkan data hasil pengamatan siswa selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Teknik observasi dilakukan secara terus menerus dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan observasi ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah diterapkannya metode *Role Playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pokok bahasan kegiatan ekonomi pada siswa kelas IV SDN Kepatihan Ponorogo.

Adapun data hasil Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I yaitu tentang kerjasama siswa yang meliputi keaktifan, perhatian, berbagi, dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.1
Data Hasil Nilai Kerjasama Siswa
Siklus I⁴⁷

N O	Nama Siswa	Aspek				Jumlah nilai	Keterangan
		Keaktifan	Perhatian	Berbagi	Interaksi		
		5	5	5	5		
		Nilai pencapaian					
1	Rintan Safitri	2	1	2	2	7	Siswa kurang kerjasama
2	Evi Sintiya Ayu R	1	4	2	1	8	Siswa kurang kerjasama
3	Rindra Arya M	5	4	4	5	18	Siswa sangat kerjasama
4	Adinda Putri F	1	1	3	2	7	Siswa kurang kerjasama
5	Desta Putra M	4	5	4	5	18	Siswa

⁴⁷ Hasil observasi terstruktur tanggal 14 Maret 2017 di kelas IV SDN Kepatihan Ponorogo.

							sangat kerjasama
6	Desti Putri M	4	3	2	3	12	Siswa kerjasama
7	Dewi Kumalasari	5	3	4	5	17	Siswa sangat kerjasama
8	Fardhiyyah F F	4	4	5	4	17	Siswa sangat kerjasama
9	Fardin Nur F W	4	3	2	4	13	Siswa kerjasama
10	Fatkia Ayla Azzahra	5	1	2	1	9	Siswa kurang kerjasama
11	Gilang Pranata S	4	4	4	5	17	Siswa sangat kerjasama
12	Ivana Fidela Susila	2	2	3	2	9	Siswa kurang kerjasama
13	Lusita Chantika Putri	2	3	2	2	9	Siswa kurang kerjasama
14	Muhammad Reqzy Kusgiyanto	3	2	2	1	8	Siswa kurang kerjasama
15	Alfa Ramadhani Putra	5	2	1	1	9	Siswa kurang kerjasama

16	Atisya Pratiwi Saryanto	4	3	2	5	14	Siswa kerjasama
	Total	55	45	44	48	192	
	Nilai Rata-rata	34	2,8	2,75	3	12	

Keterangan Penilaian:

16-20 : siswa sangat kerjasama

10-15 : siswa kerjasama

5-9 : siswa kurang kerjasama

0-4 : siswa tidak kerjasama

Kriteria Aspek :

Aspek keaktifan siswa :

1. mengemukakan pendapat : Skor 5

2. tawar menawar : Skor 4

3. bertanya : Skor 3

4. bergairah dan gembira : Skor 2

5. menaruh minat : Skor 1

Aspek Perhatian siswa:

1. memperhatikan keadaan sekitar : Skor 5

2. perhatian terhadap tugas masing-masing : Skor 4

3. memperhatikan sesama teman : Skor 3

4. memperhatikan barang yang akan dibeli : Skor 2

5. memperhatikan barang dagangan : Skor 1

Aspek berbagi siswa:

1. meminjami uang : Skor 5

2. berbagi ide kreatif : Skor 4

3. berbagi barang : Skor 3

4. menitipkan barang : Skor 2

5. berbagi tempat : Skor 1

Aspek interaksi siswa:

1. serius : Skor 5

2. tawar menawar : Skor 4

3. mengambil keputusan : Skor 3

4. percakapan : Skor 2

5. menanggapi : Skor 1

Berdasarkan nilai rata-rata data kerjasama peserta didik maka dapat disimpulkan hasil keseluruhan peserta didik dengan prosentase yang ditunjukkan pada tabel berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah keseluruhan siswa yang kerjasama berdasarkan rata-rata}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

Jumlah seluruh siswa

$$\text{Siswa Sangat Kerjasama} = \frac{5}{16} \times 100 = 31,25\%$$

$$\text{Siswa Kerjasama} = \frac{3}{16} \times 100 = 18,75\%$$

$$\text{Siswa Kurang Kerjasama} = \frac{8}{16} \times 100 = 50\%$$

$$\text{Siswa Tidak Kerjasama} = 0 = 0\%$$

Tabel 4.2 Hasil Kerjasama Peserta Didik pada Siklus I

Kemampuan	Jumlah siswa	Prosentase
Siswa sangat kerjasama	5 siswa	31,25%
Siswa kerjasama	3 siswa	18,75%
Siswa kurang kerjasama	8 siswa	50%
Siswa tidak kerjasama	0	0%

Tabel 4.3 Hasil Tes Siswa Setelah Dilakukan Tindakan dengan Metode

Role Playing pada Siklus I

No.	Nama	Nilai	Keterangan

1	Rintan Safitri	54	Tidak Tuntas
2	Evi Sintiya Ayu Ramadhani	64	Tidak Tuntas
3	Rindra Arya Maulana	88	Tuntas
4	Adinda Putri Febriyani	68	Tidak Tuntas
5	Desta Putra Mahardika	88	Tuntas
6	Desti Putri Maharani	64	Tidak Tuntas
7	Dewi Kumalasari	68	Tidak Tuntas
8	Fardhiyyah Fathiyatu F	64	Tidak Tuntas
9	Fardin Nur Faasany Warsa	76	Tuntas
10	Fatkia Ayla Azzahra	68	Tidak Tuntas
11	Gilang Pranata Sukma	68	Tidak Tuntas
12	Ivana Fidela Susila	64	Tidak Tuntas
13	Lusita Chantika Putri	68	Tidak Tuntas
14	Muhammad Reqzy Kusgiyanto	68	Tidak Tuntas
15	Alfa Ramadhani Putra	64	Tidak Tuntas
16	Atisya Pratiwi Saryanto	64	Tidak Tuntas
Jumlah		1098	
Rata-rata		68,62	
Prosentase Ketuntasan		18,75 %	

Tabel 4.4 Hasil Tes Siswa pada Siklus I

Ketuntasan	Jumlah Pencapaian	Prosentase
------------	-------------------	------------

Tuntas	3 siswa	18,75%
Tidak Tuntas	13 siswa	81,25%

a. Refleksi (*Reflecting*)

Berdasarkan data yang diperoleh dari tindakan (*acting*) dan observasi (*observing*) dalam melaksanakan PTK mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pokok bahasan Kegiatan Ekonomi dengan menggunakan metode *Role Playing*, peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus I belum mencapai hasil yang memuaskan dikarenakan masih banyak peserta didik yang belum memahami pelajaran. Hal ini dapat dilihat hanya tiga siswa/siswi yang kerjasama dari 16 siswa/siswi dengan prosentase 18,75%. Dan hanya 3 siswa/siwi yang tuntas dari 16 siswa/siswa dengan prosentase 18,75%. Jadi peneliti mengadakan perbaikan pembelajaran pada siklus II agar pemahaman konsep belajar peserta didik meningkat. Upaya yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menambah penggunaan media yang lebih menarik.

2. Siklus II

a. Perencanaan (*Planning*)

1. Menyusun RPP
2. Menyusun lembar observasi dan evaluasi pembelajaran.
3. Menyiapkan media yang akan digunakan selama proses pembelajaran.
4. Menyiapkan kamera.

b. Tindakan (*Acting*)

Tahap-tahap tindakan terdiri dari :

Kegiatan awal:

1. Do'a dan absensi kehadiran siswa.
2. Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
3. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario
4. Guru membentuk kelompok siswa
5. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai

Kegiatan inti:

1. Guru Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
2. Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan
3. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas
4. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
5. Guru memberikan kesimpulan secara umum
6. Evaluasi

Kegiatan penutup:

1. Guru menambah semangat untuk belajar lebih giat agar mencapai hasil yang lebih baik.
2. Guru mengakhiri pelajaran dengan salam dan do'a.

c. Observasi (*Observing*)

1. Mengamati aktivitas siswa selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
2. Mencatat kejadian-kejadian penting yang terjadi selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
3. Mengumpulkan data hasil pengamatan siswa selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Teknik observasi dilakukan secara terus menerus dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan observasi ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah diterapkannya metode *Role Playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pokok bahasan kegiatan ekonomi pada siswa kelas IV SDN Kepatihan Ponorogo.

Adapun data hasil Penelitian Tindakan Kelas pada siklus II yaitu tentang kerjasama siswa yang meliputi keaktifan, perhatian, berbagi, dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.5

**Data Hasil Nilai Kerjasama Siswa
Siklus II⁴⁸**

No	Aspek				Jumlah nilai	Keterangan
	Keaktifan	Perhatian	Berbagi	Interaksi		
	Nilai maksimal					

⁴⁸ Hasil observasi terstruktur tanggal 27 Maret 2017 di kelas IV SDN Kepatihan Ponorogo.

		5	5	5	5	20	
	Nama Siswa	Nilai pencapaian					
1	Rintan Safitri	2	2	4	1	9	Siswa kurang kerjasama
2	Evi Sintiya Ayu R	2	3	1	2	8	Siswa kurang kerjasama
3	Rindra Arya M	4	5	5	4	18	Siswa sangat kerjasama
4	Adinda Putri F	3	2	2	2	9	Siswa kurang kerjasama
5	Desti Putra M	5	4	5	4	18	Siswa sangat kerjasama
6	Desti Putri M	5	2	4	2	13	Siswa kerjasama
7	Dewi Kumalasari	4	5	4	4	17	Siswa sangat kerjasama
8	Fardhiyyah F F	4	5	5	4	18	Siswa sangat kerjasama
9	Fardin Nur F W	5	5	4	5	19	Siswa sangat kerjasama
10	Fatkia Ayla Azzahra	3	3	2	1	9	Siswa kurang

							kerjasama
11	Gilang Pranata S	5	4	5	4	18	Siswa sangat kerjasama
12	Ivana Fidela Susila	3	2	3	2	10	Siswa kerjasama
13	Lusita Chantika Putri	4	4	4	4	16	Siswa sangat kerjasama
14	Muhammad Reqzy Kusgiyanto	3	1	4	1	9	Siswa kurang kerjasama
15	Alfa Ramadhani Putra	4	3	4	3	14	Siswa kerjasama
16	Atisya Pratiwi Saryanto	5	3	4	5	17	Siswa sangat kerjasama
	Total	61	53	60	48	222	
	Nilai Rata-rata	3,8	3,3	3,75	3	13,87	

Keterangan Penilaian:

16-20 : siswa sangat kerjasama

10-15 : siswa kerjasama

5-9 : siswa kurang kerjasama

0-4 : siswa tidak kerjasama

Kriteria Aspek :

Aspek keaktifan siswa :

1. mengemukakan pendapat : Skor 5
2. tawar menawar : Skor 4
3. bertanya : Skor 3
4. bergairah dan gembira : Skor 2
5. menaruh minat : Skor 1

Aspek Perhatian siswa:

1. memperhatikan keadaan sekitar : Skor 5
2. perhatian terhadap tugas masing-masing : Skor 4
3. memperhatikan sesama teman : Skor 3
4. memperhatikan barang yang akan dibeli : Skor 2
5. memperhatikan barang dagangan : Skor 1

Aspek berbagi siswa:

1. meminjami uang : Skor 5
2. berbagi ide kreatif : Skor 4

3. berbagi barang : Skor 3

4. menitipkan barang : Skor 2

5. berbagi tempat : Skor 1

Aspek interaksi siswa:

1. serius : Skor 5

2. tawar menawar : Skor 4

3. mengambil keputusan : Skor 3

4. percakapan : Skor 2

5. menanggapi : Skor 1

Berdasarkan nilai rata-rata data kerjasama peserta didik maka dapat disimpulkan hasil keseluruhan peserta didik dengan prosentase yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Prosentase = $\frac{\text{Jumlah keseluruhan siswa yang kerjasama berdasarkan rata-rata}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100$

Jumlah seluruh siswa

$$\text{Siswa Sangat Kerjasama} = \frac{8}{16} \times 100 = 50\%$$

$$\text{Siswa Kerjasama} = \frac{3}{16} \times 100 = 18,75\%$$

Siswa Kurang Kerjasama $\frac{5}{16} \times 100 = 31,25\%$

Siswa Tidak Kerjasama 0 = 0%

Tabel 4.6 Hasil Kerjasama Peserta Didik pada Siklus II

Kemampuan	Jumlah siswa	Prosentase
Siswa sangat kerjasama	8 siswa	50%
Siswa kerjasama	3 siswa	18,75%
Siswa kurang kerjasama	5 siswa	31,25%
Siswa tidak kerjasama	0	0%

Tabel 4.7 Hasil Tes Siswa Setelah Dilakukan Tindakan dengan Metode

***Role Playing* pada Siklus II**

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1	Rintan Safitri	60	Tidak Tuntas
2	Evi Sintiya Ayu Ramadhani	64	Tidak Tuntas
3	Rindra Arya Maulana	88	Tuntas
4	Adinda Putri Febriyani	68	Tidak Tuntas
5	Desti Putra Mahardika	88	Tuntas
6	Desti Putri Maharani	72	Tuntas
7	Dewi Kumalasari	84	Tuntas
8	Fardhiyyah Fathiyatu F	72	Tuntas
9	Fardin Nur Faasany Warsa	96	Tuntas
10	Fatkia Ayla Azzahra	64	Tidak Tuntas
11	Gilang Pranata Sukma	76	Tuntas

No.	Nama	Nilai	Keterangan
12	Ivana Fidela Susila	64	Tidak Tuntas
13	Lusita Chantika Putri	92	Tuntas
14	Muhammad Reqzy Kusgiyanto	60	Tidak Tuntas
15	Alfa Ramadhani Putra	72	Tuntas
16	Atisya Pratiwi Saryanto	76	Tuntas
Jumlah		1196	
Rata-rata		74,75	
Prosentase Ketuntasan		62,5 %	

Tabel 4.8 Hasil Tes Siswa pada Siklus II

Ketuntasan	Jumlah Pencapaian	Prosentase
Tuntas	10 siswa	62,5%
Tidak Tuntas	6 siswa	37,5%

a. Refleksi (*Reflecting*)

Berdasarkan data yang diperoleh dari tindakan (*acting*) dan observasi (*observing*) dalam melaksanakan PTK mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pokok bahasan Kegiatan Ekonomi dengan menggunakan metode *Role Playing*, peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus II sudah mencapai hasil yang memuaskan dikarenakan sudah banyak peserta didik yang memahami materi pelajaran. Hal ini dapat dilihat 8 siswa/siswi yang sangat kerjasama dari 16

siswa/siswi dengan prosentase 50%. Dan 10 siswa/siswi yang tuntas tes dari 16 siswa/siswi dengan prosentase 62,5%. Tetapi peneliti mengadakan perbaikan pembelajaran pada siklus III, agar kerjasama peserta didik lebih meningkat untuk mencapai hasil yang maksimal.

3. Siklus III

a. Perencanaan (*Planning*)

1. Menyusunan RPP
2. Menyusun lembar observasi dan evaluasi pembelajaran.
3. Menyiapkan media yang akan digunakan selama proses pembelajaran.
4. Menyiapkan kamera.

b. Tindakan (*Acting*)

Tahap-tahap tindakan terdiri dari :

Kegiatan awal:

1. Do'a dan absensi kehadiran siswa.
2. Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
3. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario
4. Guru membentuk kelompok siswa
5. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai

Kegiatan inti:

1. Guru Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melaksanakan skenario yang sudah dipersiapkan
2. Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil

memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan

3. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas
4. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
5. Guru memberikan kesimpulan secara umum
6. Evaluasi

Kegiatan penutup:

1. Guru menambah semangat untuk belajar lebih giat agar mencapai hasil yang lebih baik.
2. Guru mengakhiri pelajaran dengan salam dan do'a.

c. Observasi (*Observing*)

1. Mengamati aktivitas siswa selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
2. Mencatat kejadian-kejadian penting yang terjadi selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
3. Mengumpulkan data hasil pengamatan siswa selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Teknik observasi dilakukan secara terus menerus dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan observasi ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah diterapkannya metode *Role Playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pokok bahasan kegiatan ekonomi pada siswa kelas IV SDN Kepatihan Ponorogo.

Adapun data hasil Penelitian Tindakan Kelas pada siklus III yaitu tentang kerjasama siswa yang meliputi keaktifan, perhatian, berbagi, dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.9
Data Hasil Nilai Kerjasama Siswa
Siklus III⁴⁹

No	Nama Siswa	Aspek				Jumlah nilai	Keterangan
		Keaktifan	Perhatian	Berbagi	Interaksi		
		5	5	5	5		
1	Rintan Safitri	3	4	4	4	15	Siswa kerjasama
2	Evi Sintiya Ayu R	4	3	4	4	15	Siswa kerjasama
3	Rindra Arya M	4	4	5	5	18	Siswa sangat kerjasama
4	Adinda Putri F	5	4	5	4	18	Siswa sangat kerjasama

⁴⁹ Hasil observasi terstruktur tanggal 18 April 2017 di kelas IV SDN Kepatihan Ponorogo.

5	Desti Putra M	4	5	4	5	18	Siswa sangat kerjasama
6	Desti Putri M	3	5	4	4	16	Siswa sangat kerjasama
7	Dewi Kumalasari	4	4	3	5	16	Siswa sangat kerjasama
8	Fardhiyyah F F	4	4	3	5	16	Siswa sangat kerjasama
9	Fardin Nur F W	3	4	5	5	17	Siswa sangat kerjasama
10	Fatkia Ayla Azzahra	4	5	3	5	17	Siswa sangat kerjasama
11	Gilang Pranata S	4	4	5	4	17	Siswa sangat kerjasama
12	Ivana Fidela Susila	5	3	3	5	16	Siswa sangat kerjasama
13	Lusita Chantika Putri	4	5	5	4	18	Siswa sangat kerjasama
14	Muhammad Reqzy Kusgiyanto	3	3	4	4	14	Siswa kerjasama
15	Alfa Ramadhani	4	4	4	4	16	Siswa sangat

	Putra						kerjasama
16	Atisya Pratiwi Saryanto	4	4	3	4	15	Siswa kerjasama
	Total	62	65	64	71	262	
	Nilai Rata-rata	3,87	4	4	4,43	16,37	

Keterangan Penilaian:

16-20 : siswa sangat kerjasama

10-15 : siswa kerjasama

5-9 : siswa kurang kerjasama

0-4 : siswa tidak kerjasama

Kriteria Aspek :

Aspek keaktifan siswa :

1. mengemukakan pendapat : Skor 5

2. tawar menawar : Skor 4

3. bertanya : Skor 3

4. bergairah dan gembira : Skor 2

5. menaruh minat : Skor 1

Aspek Perhatian siswa:

1. memperhatikan keadaan sekitar : Skor 5
2. perhatian terhadap tugas masing-masing : Skor 4
3. memperhatikan sesama teman : Skor 3
4. memperhatikan barang yang akan dibeli : Skor 2
5. memperhatikan barang dagangan : Skor 1

Aspek berbagi siswa:

1. meminjami uang : Skor 5
2. berbagi ide kreatif : Skor 4
3. berbagi barang : Skor 3
4. menitipkan barang : Skor 2
5. berbagi tempat : Skor 1

Aspek interaksi siswa:

1. serius : Skor 5
2. tawar menawar : Skor 4
3. mengambil keputusan : Skor 3

4. percakapan : Skor 2

5. menanggapi : Skor 1

Berdasarkan nilai rata-rata data kerjasama peserta didik maka dapat disimpulkan hasil keseluruhan peserta didik dengan prosentase yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Prosentase = $\frac{\text{Jumlah keseluruhan siswa yang kerjasama berdasarkan rata-rata}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100$

Jumlah seluruh siswa

$$\text{Siswa Sangat Kerjasama} \frac{12}{16} \times 100 = 75\%$$

$$\text{Siswa Kerjasama} \frac{4}{16} \times 100 = 25\%$$

$$\text{Siswa Kurang Kerjasama} \quad 0 \quad = 0\%$$

$$\text{Siswa Tidak Kerjasama} \quad 0 \quad = 0\%$$

Tabel 4,10 Hasil Kerjasama Peserta Didik pada Siklus III

Kemampuan	Jumlah siswa	Prosentase
Siswa sangat kerjasama	12 siswa	75%
Siswa kerjasama	4 siswa	25%
Siswa kurang kerjasama	0	0%
Siswa tidak kerjasama	0	0%

Tabel 4.11 Hasil Tes Siswa Setelah Dilakukan Tindakan dengan Metode

Role Playing pada Siklus III

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1	Rintan Safitri	72	Tuntas
2	Evi Sintiya Ayu Ramadhani	76	Tuntas
3	Rindra Arya Maulana	92	Tuntas
4	Adinda Putri Febriyani	72	Tuntas
5	Desta Putra Mahardika	92	Tuntas
6	Desti Putri Maharani	76	Tuntas
7	Dewi Kumalasari	92	Tuntas
8	Fardhiyyah Fathiyatu F	76	Tuntas
9	Fardin Nur Faasany Warsa	100	Tuntas
10	Fatkia Ayla Azzahra	76	Tuntas
11	Gilang Pranata Sukma	88	Tuntas
12	Ivana Fidela Susila	76	Tuntas
13	Lusita Chantika Putri	100	Tuntas
14	Muhammad Reqzy Kusgiyanto	92	Tuntas
15	Alfa Ramadhani Putra	76	Tuntas
16	Atisya Pratiwi Saryanto	88	Tuntas
Jumlah			1344
Rata-rata			84

Prosentase Ketuntasan	100 %
-----------------------	-------

Tabel 4.12 Hasil Tes Siswa pada Siklus III

Ketuntasan	Jumlah Pencapaian	Prosentase
Tuntas	16 siswa	100%
Tidak Tuntas	0	0%

a. Refleksi (*Reflecting*)

Berdasarkan data yang diperoleh dari tindakan (*acting*) dan observasi (*observing*) dalam melaksanakan PTK mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pokok bahasan Kegiatan Ekonomi dengan menggunakan metode *Role Playing*, peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus III sudah mencapai hasil yang memuaskan. Hal ini dapat dilihat 12 siswa/siswi yang sangat kerjasama dari 16 siswa/siswi dengan prosentase 75%. Dan 16 siswa/siswi yang tuntas tes dengan prosentase 100%. Sehingga dapat dilihat pada siklus III ini perbaikan pembelajaran semakin meningkat. Selain itu peneliti juga menyimpulkan bahwa sudah banyak siswa/siswi yang pemahaman konsepnya sudah baik. Dengan demikian peneliti tidak mengadakan lagi untuk siklus selanjutnya dikarenakan peningkatan kerjasama siswa/siswi sudah berhasil.

C. Proses Analisis Data Per-Siklus

Analisis data sebagai hasil penelitian meliputi Hasil belajar siswa/siswi dalam proses pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* pada mata pelajaran

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pokok bahasan Kegiatan Ekonomi, disajikan dalam tiga siklus sebagai berikut:

1. Siklus I

Dalam kegiatan pembelajaran siklus I, kegiatan yang dilakukan adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan telah diperoleh dua jenis data, yaitu data hasil peningkatan belajar seluruh peserta didik dan lembar observasi Kerjasama peserta didik sesuai indikator yang dijadikan penilaian dalam PTK, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pokok bahasan Kegiatan Ekonomi. Metode yang dipilih adalah *Role Playing*. Hasil penelitian siklus I dapat dilihat sebagaimana tabel di bawah ini:

Tabel 4.13 Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Ketuntasan	Jumlah Pencapaian	Prosentase
Tuntas	3 siswa	18,75%
Tidak Tuntas	13 siswa	81,25%

Tabel 4.14 Hasil Kerjasama Peserta Didik pada Siklus I

Kemampuan	Jumlah siswa	Prosentase
Siswa sangat kerjasama	5 siswa	31,25%
Siswa kerjasama	3 siswa	18,75%
Siswa kurang kerjasama	8 siswa	50%
Siswa tidak kerjasama	0	0%

Interpretasi:

Dalam kegiatan pembelajaran IPS pada siklus I ini, kemampuan siswa sangat kerjasama berjumlah 5 siswa/siswi dengan prosentase 31,25%, kemampuan siswa kerjasama berjumlah 3 siswa/siswi dengan prosentase 18,75% dan kemampuan siswa dalam kurang kerjasama berjumlah 8 dengan prosentase 50%. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan kerjasama siswa/siswi masih belum maksimal. Sehingga perlu adanya kegiatan pembelajaran pada siklus II.

2. Siklus II

Dalam kegiatan pembelajaran siklus II, kegiatan yang dilakukan adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan telah diperoleh dua jenis data, yaitu data hasil peningkatan belajar seluruh peserta didik dan lembar observasi Kerjasama peserta didik sesuai indikator yang dijadikan penilaian dalam PTK, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pokok bahasan Kegiatan Ekonomi. Metode yang dipilih adalah *Role Playing*. Hasil penelitian siklus II dapat dilihat sebagaimana tabel di bawah ini:

Tabel 4.15 Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Ketuntasan	Jumlah Pencapaian	Prosentase
Tuntas	10 siswa	62,5%
Tidak Tuntas	6 siswa	37,5%

Tabel 4.16 Hasil Kerjasama Peserta Didik pada Siklus II

Kemampuan	Jumlah siswa	Prosentase
-----------	--------------	------------

Siswa sangat kerjasama	8 siswa	50%
Siswa kerjasama	3 siswa	18,75%
Siswa kurang kerjasama	5 siswa	31,25%
Siswa tidak kerjasama	0	0%

Interpretasi:

Dalam kegiatan pembelajaran IPS pada siklus II ini, kemampuan siswa sangat kerjasama berjumlah 8 siswa/siswi dengan prosentase 50%, kemampuan siswa kerjasama berjumlah 3 siswa/siswi dengan prosentase 18,75% dan kemampuan siswa dalam kurang kerjasama berjumlah 5 dengan prosentase 31,25%. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan kerjasama siswa/siswi masih belum maksimal. Sehingga perlu adanya kegiatan pembelajaran pada siklus III.

3. Siklus III

Dalam kegiatan pembelajaran siklus III, kegiatan yang dilakukan adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan telah diperoleh dua jenis data, yaitu data hasil peningkatan belajar seluruh peserta didik dan lembar observasi Kerjasama peserta didik sesuai indikator yang dijadikan penilaian dalam PTK, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pokok bahasan Kegiatan Ekonomi. Metode yang dipilih adalah *Role Playing*. Hasil penelitian siklus III dapat dilihat sebagaimana tabel di bawah ini:

Tabel 4.17 Hasil Belajar Siswa pada Siklus III

Ketuntasan	Jumlah Pencapaian	Prosentase
Tuntas	16 siswa	100%
Tidak Tuntas	0	0%

Tabel 4.18 Hasil Kerjasama Peserta Didik pada Siklus III

Kemampuan	Jumlah siswa	Prosentase
Siswa sangat kerjasama	12 siswa	75%
Siswa kerjasama	4 siswa	25%
Siswa kurang kerjasama	0	0%
Siswa tidak kerjasama	0	0%

Intrepretasi:

Dalam kegiatan pembelajaran IPS pada siklus III ini, hasil pembelajaran berjalan dengan baik sebagaimana yang diharapkan. Untuk seluruh indikator hasil belajar siswa/siswi meningkat, seperti. kemampuan siswa sangat kerjasama berjumlah 12 siswa/siswi dengan prosentase 75%, kemampuan siswa kerjasama berjumlah 4 siswa/siswi dengan prosentase 25%. Sedangkan seluruh tes hasil belajar siswa/siswi mencapai 100%. Selain itu pengelolaan kelas lebih terkondisikan karena peserta didik sangat tertarik dengan metode yang digunakan, yaitu metode *Role Playing*.

D. Pembahasan

Hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki oleh seseorang.⁵⁰ Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di

⁵⁰ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 102.

sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.⁵¹

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terjadi pada kegiatan pembelajaran siklus I adalah guru kurang mampu dalam mengelola kelas sehingga metode yang digunakan kurang bisa diterima oleh peserta didik. Hal ini berakibat pada kemampuan peserta didik dalam menguasai materi yang disampaikan akan menjadi sulit dipahami atau diserap, sehingga hasil belajar peserta didik yang diperoleh tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal ini disebabkan pada waktu guru menjelaskan materi hanya 50% yang memperhatikan, sehingga belum begitu paham terhadap materi yang diajarkan. Oleh sebab itu masih banyak peserta didik yang masih belum paham, dan guru perlu menggunakan variasi dalam mengajar.

Perbaikan yang terjadi pada pembelajaran siklus II, guru mulai bisa mengelola kelas, peserta didik banyak yang memperhatikan ketika guru menjelaskan materi yang diajarkan. Selain itu, guru juga menambah penggunaan media dalam mengajar sehingga peserta didik lebih paham terhadap materi yang diajarkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang meningkat dari apa yang telah dipelajarinya.

Perbaikan tetap diadakan untuk pembelajaran siklus III. Hal ini dimaksudkan agar hasil belajar peserta didik lebih meningkat dan memuaskan. Pada siklus III ini

⁵¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 5.

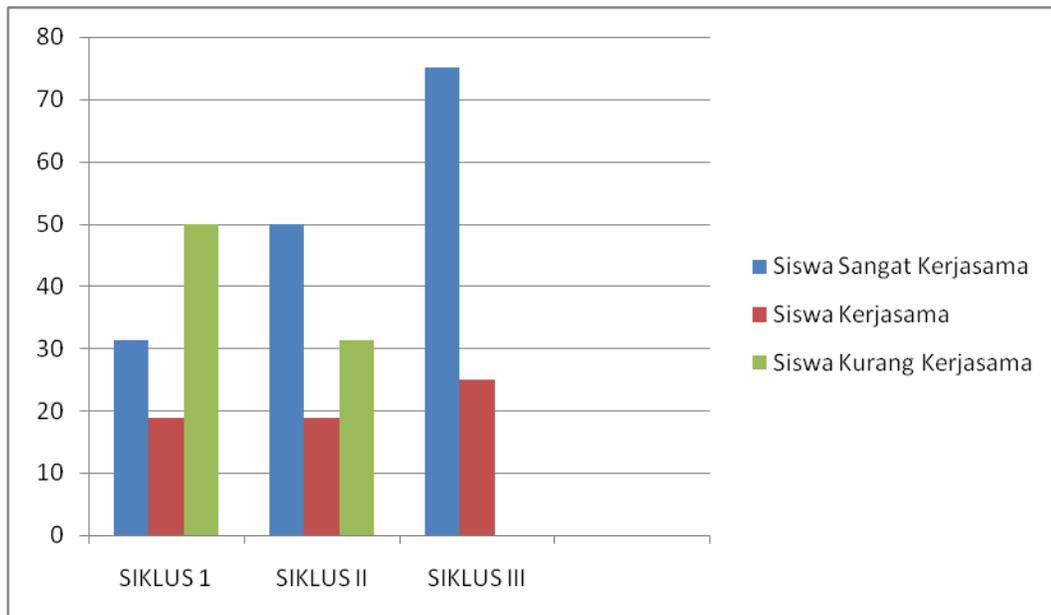
hasil belajar peserta didik lebih meningkat, karena hampir seluruh peserta didik hasilnya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Hasil penelitian yang dilaksanakan sebanyak tiga siklus dalam memahami materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan metode *Role Playing* memperlihatkan hasil belajar peserta didik yang memuaskan. Data perbandingan ketiga siklus dapat dicermati pada tabel 4.19 sebagai berikut:

Tabel 4.19
Profil Hasil Penelitian Kemampuan Kerjasama Siswa

Kemampuan	Siklus	Jumlah pencapaian	Prosentase
Siswa Sangat Kerjasama	I	5 Peserta didik	31,25%
	II	8 Peserta didik	50%
	III	12 Peserta didik	75%
Siswa Kerjasama	I	3 Peserta didik	18,75%
	II	3 Peserta didik	18,75%
	III	4 Peserta didik	25%
Siswa Kurang Kerjasama	I	8 Peserta didik	50%
	II	5 Peserta didik	31,25%
	III	0 Peserta didik	0%
Siswa Tidak Kerjasama	I	0 Peserta didik	0%
	II	0 Peserta didik	0%
	III	0 Peserta didik	0%

Jika disajikan dalam bentuk diagram, maka profil hasil penelitian pada tabel 4.19 di atas dapat dilihat pada gambar sebagai berikut :



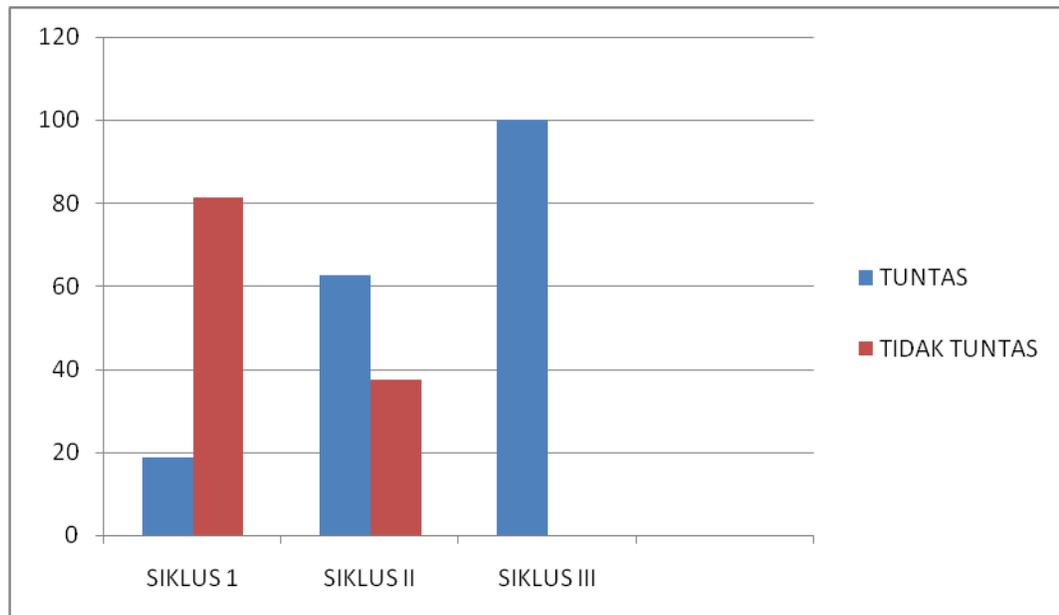
Gambar 4.2 Grafik Hasil Penelitian Kemampuan Kerjasama Siswa

**Tabel 4.20
Profil Hasil Penelitian Tes Siswa**

Ketuntasan	Siklus	Jumlah pencapaian	Prosentase
Tuntas	I	3 Peserta didik	18,75%
	II	10 Peserta didik	62,5%
	III	16 Peserta didik	100%
Tidak Tuntas	I	13 Peserta didik	81,25%
	II	6 Peserta didik	37,5%
	III	0 Peserta didik	0%

Jika disajikan dalam bentuk diagram, maka profil hasil penelitian pada tabel

4.20 di atas dapat dilihat pada gambar sebagai berikut :



Gambar 4.3 Grafik Hasil Penelitian Tes Siswa

Semua hasil belajar meningkat dengan sangat memuaskan, hal ini dapat dilihat pada diagram di atas yang menunjukkan bahwa hasil siklusnya mengalami peningkatan yang sangat baik melalui penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Kegiatan Ekonomi kelas IV SDN Kepatihan Ponorogo.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK), maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan kerjasama siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Kegiatan Ekonomi kelas IV di SDN Kepatihan. Hal ini dapat ditunjukkan dari kemampuan siswa dalam bekerjasama. Pada siklus I kemampuan siswa sangat kerjasama mencapai 5 siswa dengan prosentase 31,25%, siklus II kemampuan siswa sangat kerjasama mencapai 8 siswa dengan prosentase 50%, dan pada siklus III kemampuan siswa sangat kerjasama mencapai 12 siswa dengan prosentase 75%.
2. Penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Kegiatan Ekonomi kelas IV di SDN Kepatihan. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil penelitian tes siswa. Pada siklus I hasil belajar mencapai 3 peserta didik dengan prosentase 18,75%, siklus II hasil belajar mencapai 10 peserta didik dengan prosentase 62,5%, dan pada siklus III hasil belajar mencapai 16 peserta didik dengan prosentase 100%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Setelah mengikuti proses pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Bagi Lembaga/ sekolah

Dengan melihat hasil pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*, tentunya harus dikembangkan dengan inovasi dan memadukan berbagai variasi metode dalam proses pembelajaran IPS. Dengan selalu menerapkan strategi aktif dalam proses pembelajaran, semoga dapat menjadi wahana dan peluang untuk lebih meningkatkan kompetensi guru dalam proses pembelajaran IPS.

3. Bagi guru/ Pendidik

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang selama ini hanya menggunakan cara ceramah sudah waktunya diganti dengan teknik pembelajaran aktif, seperti metode pembelajaran *Role Playing*. Dan hendaknya guru memberikan *reward* berupa nilai yang bagus, pujian, ataupun hadiah supaya peserta didik dapat termotivasi dalam belajar.

4. Bagi peneliti

Untuk peneliti yang berminat di bidang yang sama, dengan segala kendala dan keterbatasannya, semoga hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya. Oleh karena itu, diharapkan sekiranya peneliti menguji aspek yang lain sehingga dapat melengkapi *khazanah* keilmuan, khususnya di bidang Penelitian Tindakan Kelas.



DAFTAR PUSTAKA

- Basuki. *Cara Mudah Melaksanakan PTK dalam Kegiatan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2010.
- Karwati, Euis, Priansa, Juni, Donni. *Manajemen Kelas Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Majid Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014
- Muhadi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Shira Media, 2011.
- Mulyono. *Strategi Pembelajaran Menuju Efektifitas Pembelajaran di Abad Global*. Malang: UIN-Maliki Press, 2012
- Muslich, Masnur. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014.
- Nasir, Muhammad. *Mencetak Anak Cerdas dan Kreatif*. Jakarta: Kompas, 2001.
- Nasution. *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012.
- Nurkhasanah Evi. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa pada Mata Pelajaran Ipa Pokok Bahasan Cahaya*. Ponorogo: Skripsi, 2011.
- Sani, Abdullah, Ridwan. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013.
- Sapriya. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.

- Sukmadinata, Syaodih, Nana. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2013.
- Wahab Abdul Aziz. *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta cv, 2012
- Wahyudi, Asy'ari, dkk. *Ilmu Pengetahuan Sosial SD*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2007.
- Winardi, Tantya Hisnu P. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: PT Galaxy Puspa Mega, 2008.
- Zaini Hisyam, Bermawy Munthe, dkk. *Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Center for Teaching Staff Development, 2002.
- Zurqoni, Mukhibat. *Menggali Islam Membumikan Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.