PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI JUAL BELI MATA PELAJARAN IPS MELALUI METODE *ROLE PLAYING* SISWA KELAS III MI. ISLAMIYAH GELURAN SIDOARJO

KEMENTERIAN AGAMA
PERPUSTAKAAN
IAIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana

PERPUSTAKAAN
IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA
No. KLAS: K T-2012 011 PGMI
No. REG : T-2012/PGMI/011
ASAL BUKU :
TANGGAL :

Oleh:
SITI A'YUN AFROH
D37208001

FAKULTAS TARBIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2012

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh :

Nama : SITI A'YUN AFROH

Nim : D37208001

Judul : PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI JUAL BELI MATA PELAJARAN IPS MELALUI METODE *ROLE PLAYING* SISWA KELAS III MI. ISLAMIYAH GELURAN SIDOARJO

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 26 Februari 2012

Pembimbing

M. Bahri Musthofa, M.Pd.I

NIP. 197307222005011005

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh **Siti A'yun Afroh** ini telah dipertahankan di depan tim penguji skripsi
Surabaya, 29 Februari 2012

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah

Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan

DR. H. Nur Hamim, M.Ag
NIP. 196203121991031002

Ketua

Drs. H. Munawir, M. Ag
NIP. 196508011992031005

Sekretaris

Zudan Rosyidi, S.S, MA
NIP. 198103232009121004

Penguji I

Irfan Tamwifi, M. Ag
NIP. 197001022005011005

Penguji II

Drs. Nadlir, M. Pd.I
NIP. 196807221996031002

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Siti A'yun Afroh
NIM	: D37208001
Jurusan/Program Studi Fakultas	: PGMI/Tarbiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa PTK yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa PTK ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 28 Februari 2012
Yang Membuat Pernyataan
Tanda Tangan

Siti A'yun Afroh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ABSTRAK

Oleh : SitiA'yunAfroh
NIM : D37208001
Pembimbing : M. BahriMusthofa, M.Pd.I
JudulSkripsi : PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI JUAL BELI MATA PELAJARAN IPS MELALUI METODE *ROLE PLAYING*SISWA KELAS III MI. ISLAMIYAH GELURAN SIDOARJO

Kata Kunci: Hasil Belajar IPS, Metode*Role Playing*.

Berdasarkan dari hasil observasi awal bahwa mata pelajaran IPS di MI. IslamiyahGeluranSidoarjomasihbelumbisamencapaihasilbelajar yang maksimalsehingganilaihasilbelajarnyamasih rendah. Hal ini disebabkan olehbeberapafaktordiantaranyakurangnyametodedanvariasi model pembelajaran yang digunakanoleh guru selama proses pembelajaran. Menanggapi hal tersebut, maka dengan dilaksanakannyametode*Role Playing* melalui penelitian tidakan kelas diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPSmateri jualbeli pada siswa kelas III MI. IslamiyahGeluranSidoarjo.

Permasalahan yang dikaji pada penelitian ini adalah: (1) Bagaimana hasil belajar siswa kelas III MI. IslamiyahGeluranSidoarjo mata pelajaran IPS dengan menerapkanmetodepembelajaran*role playing*; (2) Bagaimanapeningkatanhasilbelajar IPS padamaterijualbelidenganmenggunakanmetodepembelajaran*role playing* siswakelas III MI. IslamiyahGeluranSidoarjo.Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakanpenerapan metode*Role Playing*; (2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas III MI pada mata pelajaran IPS dengan metodepembelajaran*Role Playing*.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, lembarpengamatandalamkelompok, tes dandokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Dari uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa melalui metodepembelajaran*Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI. IslamiyahGeluranSidoarjo. Hal ini ditunjukkan dengan diketahui bahwa pada siklus I nilairata-rata kelas cukup baik dengan angka 70,6dan prosentase kelulusannya mencapai 66,6%, besarnya prosentase ini sudah dikatakan baiktetapi perlu diadakan review ulang, agar memperoleh data yang maksimal, kita ketahui standar prestasibelajar seperti yang dijelaskan sebelumnya adalah mencapai 85%. Pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 72,12atau dapat dikategorikan baik, begitu juga dengan prosentase prestasibelajar mencapai 87,8%dan angka tersebut termasuk kategoribaik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i
HALAMAN JUDUL ii
HALAMAN MOTTO iii
PERSEMBAHAN iv
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI vi
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI vii
ABSTRAK viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 4
C. Tindakan yang dipilih 4
D. Tujuan Penelitian 5
E. Lingkup Penelitian 5
F. Manfaat Penelitian 6
G. Definisi Operasional 7
H. Sistematika Pembahasan 9

BAB II KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar 10

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Pengertian Hasil Belajar 10
2. Tipe Hasil Belajar 12
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar 17
B. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 23
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)..... 23
2. Tujuan Mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 25
C. Metode *Role Playing* 27
1. Pengertian Metode *Role Playing* 27
2. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode *Role Playing* 28
3. Keunggulan dan Kelemahan Metode *Role Playing* 29

BAB III METODE DAN RENCANA PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 31
B. Setting Penelitian dan Subyek Penelitian 35
1. Setting Penelitian 35
2. Subyek Penelitian 36
C. Variabel Yang Diselidiki 37
D. Rencana Tindakan 37
1. Rencana Penelitian 37
2. Pelaksanaan Penelitian 38
E. Data dan Cara Pengumpulannya 45
1. Sumber Data 45
2. Teknik Pengumpulan Data 46
F. Analisis Data 49
G. Indikator Kinerja 51
H. Tim Peneliti dan Tugasnya 52

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 53

B. Pembahasan 70

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 72

B. Saran 73

DAFTAR PUSTAKA 74

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

4.1 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I dan II..... 60

4.2 Data Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I dan II..... 62

4.3 Nilai Evaluasi Siklus I dan II Siswa..... 66

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

3.1 PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart.....39

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

1. Materi siklus I
2. Lembar post tes siklus I
3. Kunci jawaban post tes siklus I
4. RPP siklus I
5. Daftar Nilai Hasil Kegiatan Belajar Mengajar
6. Materi siklus II
7. Lembar post tes siklus II
8. Kunci jawaban post tes siklus II
9. RPP siklus II
10. Daftar Nilai Hasil Kegiatan Belajar Mengajar
11. Lembar observasi siswa siklus I, II
12. Lembar observasi guru siklus I, II
13. Dokumentasi

LAMPIRAN B

1. Surat izin penelitian
2. Kartu konsultasi skripsi
3. Surat tugas pembimbing

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang biasa disingkat dengan IPS sangatlah penting dalam pembelajaran di jenjang SD/MI. Hal ini dapat dilihat dari salah satu tujuan adanya mata pelajaran IPS, yaitu :

1. Dengan mempelajari IPS para siswa diharapkan dapat mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Selain itu para siswa juga diharapkan agar memeiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, dapat memecahkan masalah, serta dapat mempunyai ketrampilan dalam kehidupan sosial.[1]

Namun dalam kenyataannya, dari hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas 3 MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo, bahwa dalam pembelajaran IPS guru masih banyak menempatkan siswa sebagai obyek dan bukan sebagai subyek didik. Disamping itu, guru masih kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara menyeluruh, kritis, kreatif, objektif, dan logis. Sehingga pengalaman yang siswa dapat masih sangat minim.

Dalam proses pembelajaran IPS di kelas 3 tersebut, guru juga masih hanya menggunakan metode ceramah dalam mengajar, yang mengakibatkan respon dan minat para peserta didiknya kurang bersemangat dan malas dalam

[1] Sapriya, *Pendidikan IPS* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2009), 194.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengikuti pelajaran IPS. Dalam proses pembelajarannya guru juga masih jarang menggunakan media atau metode pembelajaran yang bervariasi dalam pelajaran IPS, sehingga kurang menarik perhatian siswa yang mengakibatkan pemahaman dan penguasaan materi siswa cenderung rendah. Dan akhirnya berdampak pula pada hasil belajar siswa, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa masih kurang maksimal.

Dari hasil observasi awal dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas III MI. Islamiyah masih belum maksimal. Sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS masih dibutuhkan suatu media atau metode pembelajaran yang efektif, menarik dan menyenangkan untuk siswa. Dalam hal ini dengan menggunakan metode *role playing,* diharapkan siswa bisa lebih aktif, kreatif, serta dapat menguasai pengetahuan mata pelajaran IPS, sehingga permasalahan rendahnya hasil belajar siswa dapat diatasi. Adapun dalam penelitian ini peneliti membatasi materi yang akan digunakan selama penelitian berlangsung, materi jual beli menjadi pilihan sebagai materi yang akan digunakan selama penelitian berlangsung. Dalam menggunakan metode *role playing* pada materi jual beli diharapkan siswa bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena dengan menggunakan metode ini para siswa bisa langsung terjun untuk memerankan langsung kegiatan jual beli, serta dapat menjadikan pelajaran IPS menjadi mata pelajaran yang menyenangkan. Sehingga para siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, dan hasil belajar siswa pun bisa semaksimal mungkin. Karena salah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

satu tujuan seorang guru mengajar adalah agar bahan yang disampaikannya dapat dikuasai sepenuhnya oleh semua murid, bukan hanya oleh beberapa orang saja yang diberikan angka tertinggi. Pemahaman pada siswa harus penuh, bukan tiga perempat, setengah, atau seperempat saja.[2]

Adapun metode *Role Playing* atau disebut juga dengan Bermain peran adalah pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menemukan jati dirinya dalam lingkungan sekolah, keluarga, dan lingkungan masyarakat dalam memecahkan masalahnya dengan bantuan kelompok. Diharapkan dengan bermain peran siswa dapat menyadari adanya peran yang berbeda dengan dirinya yaitu memerankan perilaku orang lain. Metode bermain peran ini melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Yang mana para siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia lakoni, mereka berinteraksi sesama temannya melakukan peran terbuka.[3]

Untuk dapat melaksanakan pembelajaran IPS pada materi Jual Beli melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) maka diperlukan adanya kerja sama antara guru IPS dan peneliti yaitu melalui penelitian tindakan kelas (PTK). Proses PTK ini memberikan kesempatan kepada peneliti dan guru IPS untuk mengidentifikasi masalah-masalah pembelajaran di sekolah sehingga dapat

---

[2] S. Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar* (Jakarta : Bumi Aksara, 1992), 35.

[3] Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompoetensi* (Jakarta : Gaung Persada Press, 2005), 76.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dikaji, ditingkatkan dan dituntaskan. Dengan demikian proses pembelajaran IPS di sekolah yang menerapkan pembelajaran melalui metode Bermain Peran (*Role Playing)*, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Dari sinilah peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI JUAL BELI MATA PELAJARAN IPS MELALUI METODE *ROLE PLAYING* SISWA KELAS III MI. ISLAMIYAH GELURAN SIDOARJO".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan Metode *Role Playing* pada materi Jual Beli kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar IPS pada materi Jual Beli dengan menggunakan metode *Role Playing* kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo?

C. Tindakan Yang dipilih

Tindakan yang dipilih untuk pemecahan masalah yang dihadapi dalam peningkatan hasil belajar IPS pada materi Jual Beli kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo di atas adalah dengan menggunakan Metode *Role Playing*. Dengan menggunakan Metode ini diharapkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dapat meningkat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui penerapan metode *Role Playing* pada materi Jual Beli kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar IPS pada materi Jual beli dengan menggunakan metode *Role playing* kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo.

E. Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini bisa tuntas dan terfokus, sehingga hasil penelitiannya akurat, permasalahan tersebut di atas akan dibatasi pada hal-hal tersebut di bawah ini:

1. Subjek penelitiannya adalah pada siswa kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo semester ganjil tahun ajaran 2011-2012, sebanyak 2 kali pertemuan, tiap pertemuan 2 jam pelajaran (dua RPP).
2. Implementasi (pelaksanaan) pendekatan kontekstual dalam penelitian ini menggunakan Metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada materi Jual Beli kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Bagi Guru
   a. Guru dapat mengetahui suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan sistem pembelajaran di kelas III MI.Islamiyah Geluran Sidoarjo.
   b. Guru mengetahui kelemahan dan kelebihan sistem pengajarannya sehingga dapat dijadikan bahan perbaikan.
   c. Kendala-kendala yang dihadapi saat penelitian sangat membantu untuk meningkatkan pembelajaran selanjutnya.
2. Bagi Siswa
   a. Dalam proses belajar mengajar, keaktifan siswa dapat meningkat.
   b. Siswa lebih termotivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran IPS.
   c. Siswa dapat memperoleh pembelajaran langsung yang lebih bermakna sehingga materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru akan berkesan dan materi akan mudah dipahami dengan baik.
   d. Hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan.
3. Bagi Sekolah

   Adapun manfaat bagi sekolah tersebut adalah dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat dalm rangka perbaikan pembelajaran serta profesionalisme guru yang bersangkutan. Sehingga guru dapat memvariasi proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode yang lebih menyenangkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Bagi peneliti
   a. Mendapatkan pengalaman dalam proses pencarian permasalahan yang kemudian dicarikan pemecahannya.
   b. Memberikan dorongan dan semangat bagi peneliti lain untuk menemukan sesuatu yang berguna bagi dunia pendidikan.

G. Definisi Operasional

Judul penelitian tindakan kelas yang penulis angkat berjudul "PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI JUAL BELI MATA PELAJARAN IPS MELALUI METODE *ROLE PLAYING* SISWA KELAS III MI. ISLAMIYAH GELURAN SIDOARJO". Agar tidak terjadi salah arti dalam penulisan, perlu penulis jelaskan beberapa istilah berikut :

Peningkatan : Menurut Adi D, (2001), dalam kamus bahasanya istilah peningkatan berasal dari kata dasar tingkat yang berarti lapis dari sesuatu yang bersusun dan peningkatan berarti kemajuan[4]

Hasil Belajar : Hasil belajar pada dasarnya adalah hasil yang dicapai dalam usaha penguasaan materi dan ilmu penegetahuan yang merupakan suatu kegiatan yang

[4]Antok, *Peningkatan Mutu Pendidikan,* (Desember 21, 2007). http://catatanpakguru.wordpress.com/2007/12/21/peningkatan-mutu-pendidikan/ tanggal : 30 september 2011

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Melalui belajar dapat diperoleh hasil yang lebih baik.[5]

Metode Mengajar : Cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran.[6]

Role playing : Suatu metode yang melibatkan interaksi dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Yang mana siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia perankan.[7]

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam skripsi ini penulis susun secara sistematis dari bab ke bab yang terdiri dari lima bab dan antara bab satu dengan bab yang lainnya merupakan integritas atau kesatuan yang tak terpisahkan serta memberikan atau menggambarkan secara lengkap dan jelas tentang penelitian dan hasil-hasilnya.

---

[5] http://www.sekolahdasar.net/2011/06/pengertian-hasil-belajar.html tanggal : 30 september 2011

[6] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar,* (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2010), 76.

[7] Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetens,* (Jakarta : Gaung Persada Press, 2005), 77.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun sistematika pembahasan selengkapnya adalah sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan, meliputi: (a) Latar Belakang Masalah (b) Rumusan Masalah (c) Tindakan yang dipilih (d) Tujuan Penelitian (e) Lingkup Penelitian (f) Manfaat Penelitian (g) Definisi Operasional (h) Sistematika Pembahasan.

BAB II : Kajian teori, meliputi: (a) Hasil Belajar, (b) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), (c) Metode *Role Playing*.

BAB III : Metode dan Rencana Penelitian, meliputi: (a) Jenis Penelitian, (b) Setting Penelitian dan Subyek Penelitian, (c) Variabel yang diselidiki, (d) Rencana Tindakan, (e) Data dan Cara Pengumpulannya, (f) Analisis Data, (g) Indikator Kinerja, (h) Tim Peneliti dan Tugasnya.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan, meliputi: (a) Hasil Penelitian, (b) Pembahasan.

BAB V : Penutup, meliputi (a) Kesimpulan dan (b) Saran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

KEMENTERIAN AGAMA PERPUSTAKAAN IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Secara formal belajar dapat di definisikan sebagai tingkah laku yang dikaitkan dengan kegiatan sekolah. Belajar merupakan fisik atau badaniah yang hasilnya berupa perubahan-perubahan dalam fisik itu, misalnya, dapat berlari, mengendarai, berjalan, dan sebagainya. Belajar selain merupakan aktivitas fisik juga merupakan kegiatan rohani atau psikis. Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang diajarkan.[8]

Belajar tidak hanya mengenai bidang intelektual, akan tetapi mengenai seluruh pribadi anak. Perubahan kelakuan karena mabuk bukanlah hasil belajar. Pendapat lain mengatakan bahwa belajar merupakan bentuk pertumbuhan dan perkembangan dalam diri seorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Seorang dikatan belajar apabila di asumsikan dalam diri seorang tersebut mengalami suatu proses kegiatan belajar yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Dijelaskan pula bahwa belajar adalah suatu kegiatan dimana seseorang menghasilkan atau membuat suatu perubahan tingkah laku yang ada dalam

[8] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2010), 39.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dirinya dalam pengetahuan, sikap dan ketrampilan, sudah barang tentu tingkah laku tersebut adalah tingkah laku yang positif artinya mencari kesempurnaan hidup.

Hasil belajar akan menjangkau tiga ranah yaitu ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik di mana ranah tersebut dipenuhi menjadi beberapa jangkauan kemampuan. Jangkauan kemampuan ranah kognitif tersebut adalah meliputi (1) Pengetahuan dan ingatan (*knowledge*); (2) Pemahaman, menjelaskan, meringkas (*coprehention*); (3) Penerapan (*application*); (4) Menguraikan, menentukan hubungan (*analysis*); (5) Mengorganisasikan, merencanakan membentuk bangunan baru (*syntesis*), dan (6) Menilai (*evaluation*).

Termasuk ke dalam ranah afektif (*affective*) adalah; (1) Sikap menerima (*receiving*); (2) Partisipasi (*participation*); (3) Menentukan penilaian (*valuing*); (4) Mengorganisasi (*organization*). Sedangkan ranah psikomotor meliputi: (1) Persepsi; (2) Kesiapan; (3) Gerakan terbimbing; (4) Kreativitas.

Dengan demikian hasil belajar dapat dikatakan sempurna apabila target jangkauan mengenai pencapaian tingkat sebagaimana yang telah disebutkan sesuai dengan tujuan belajar yang diharapkan siswa.[9]

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan

[9] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2010), 32.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tetapi dapat berupa perubahan atau peningkatan sikap, kebiasaan, pengetahuan, keuletan, ketabahan, penalaran, kedisiplinan, ketrampilan dan sebagaimana yang menuju pada perubahan positif. Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Walaupun sebenarnya prestasi ini bersifat sesaat saja, tetapi sudah dapat dikatakan bahwa siswa tersebut benar-benar memiliki ilmu pada materi atau bahasan tertentu. Jadi, dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahuii seberapa jauh siswa dapat menengkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar-mengajar yang lebih baik.[10]

2. Tipe Hasil Belajar

Tujuan yang ingin dicapai dapat dikategorikan menjadi tiga bidang yakni bidang kognitif (penguasaan intelektual), bidang afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai), serta bidang Psikomotor (kemampuan/ketrampilan, bertindak/perilaku). Ketiganya tidak berdiri sendiri, tapi merupakan satu kesaruan yang tidak dipisahkan. Oleh sebab itu ketiga aspek tersebut, harus dipandang sebagai hasil belajar siswa dari proses pengajaran. Berikut ini dikemukakan unsur-unsur yang terdapat dalam ketiga aspek hasil belajar tersebut.

[10] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2010), 42.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Tipe hasil belajar bidang kognitif

1) Tipe hasil belajar pengetahuan hafalan (*Knowledge*)

Pengetahuan hafalan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata "knowledge" dari Bloom. Cakupan dalam pengetahuan hafalan termasuk pula pengetahuan yang sifatnya faktual, disamping pengetahuan yang mengenahi hal-hal yang perlu diingat kembali seperti batasan, peristilahan, pasal, hukum, bab, ayat, rumus, dan lain-lain.

Tipe hasil belajar ini termasuk tipe hasil belajar tingkat rendah jika dibandingkan dengan tipe hasil belajar yang lainnya. Namun demikian, tipe hasil belajar ini penting sebagai prasyarat untuk menguasai dan mempelajari tipe hasil belajar lain yang lebih tinggi. Setidak-tidaknya pengetahuan hafalan merupakan kemampuan terminal untuk menguasai tipe hasil belajar lainnya.

2) Tipe hasil belajar pemahaman (*comprehention*)

Tipe hasil belajar pemahaman lebih tinggi satu tingkat dari tipe hasil belajar pengetahuan hafalan. Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari sesuatu konsep. Untuk maka diperlukan adanya hubungan atau pertautan antara konsep dengan makna yang ada dalam konsep tersebut.

Ada tiga macam pemahaman yang berlaku umum: pertama, *pemahaman terjemahan*, yakni kesanggupan memahami makna yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terkandung di dalamnya. Kedua, *pemahaman penafsiran*, misalnya memahami grafik, menghubungkan dua konsep yang berbeda, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. Ketiga *pemahaman ekstrapolasi,* yakni kesanggupan melihat dibalik yang tertulis, tersirat dan tersurat, atau memperluas wawasan.

3) Tipe hasil belajar penerapan (aplikasi)

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan, dan mengabstraksi suatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru. Misalnya menerapkan suatu dalil atau hukum dalam suatu persoalan. Dalam aplikasi harus ada konsep, teori, hukum, rumus.

4) Tipe hasil belajar analisis

Analisis adalah kesanggupan memecah, mengurai suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti, atau mempunyai tingkatan. Analisis merupakan tipe hasil belajar yang kompleks, yang memanfaatkan unsur tipe hasil belajar sebelumnya, yakni pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi.

5) Tipe hasil belajar sintesis

Sintesis adalah lawan analisis. Bila pada analisis tekanan pada kesanggupan menguraikan suatu integritas menjadi bagian yang bermakna, pada sintesis adalah kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi satu integritas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sudah barang tentu sintesis memerlukan kemampuan hafalan, pemahaman, aplikasi, dan analisis. Dengan sisntesis dan analisis maka berfikir kreatif untuk menemukan sesuatu yang baru akan lebih mudah dikembangkan.

6) Tipe hasil belajar evaluasi

Evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan *judgment* yang dimilikinya, dan kriteria yang dipakainya. Tipe hasil belajar ini dikategorikan paling tinggi, dan terkandung semua tipe hasil belajar yang telah dijelaskan sebelumnya. Dalam tipe hasil belajar evaluasi, tekanan pada pertimbangan sesuatu nilai, mengenai baik tidaknya, tepat tidaknya, dengan menggunakan kriteria tertentu.[11]

b. Tipe hasil belajar bidang afektif

Bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan, bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah menguasai bidang kognitif tingkat tinggi.

Hasil belajar bidang afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Para guru lebih banyak memberi tekanan pada bidang kognitif semata-mata. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, kebiasaan belajar, dan lain-lain.

[11] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2010), 49.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ada beberapa tingkatan tipe hasil belajar afektif sebagai tujuan dan hasil belajar. Tingkatan tersebut dimulai tingkat yang sadar/sederhana sampai tingkatan yang komplek :

1) *Receiving/attending.* yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang pada siswa, baik dalam bentuk masalah situasi, gejala. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.
2) *Responding atau jawaban.* Yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Dalam hal ini termasuk ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
3) *Valuing (penilaian).* Yakni berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang atau pengalaman untuk menerima nilai, dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
4) *Organisasi.* Yakni pengembangan nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk menentukan hubungan satu nilai dengan nilai lain dan kemantapan. Yang termasuk dalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi dari pada sistem nilai.

c. Tipe hasil belajar bidang psikomotor

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil belajar bidang psikomotor tampak dalam bentuk ketrampilan *(skill),* kemampuan bertindak individu (seseorang). Ada 4 tingkatan ketrampilan yakni :

1) Gerakan refleks (ketrampilan pada gerakan yang tidak sadar).
2) Ketrampilan pada gerakan-gerakan dasar.
3) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, ketepatan.
4) Gerakan-gerakan skill, mulai dari ketrampilan sederhana sampai pada ketrampilan yang kompleks.[12]

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Sejak awal dikembangkannya ilmu pengetahuan tentang perilaku manusia, banyak dibahas mengenai bagaimana mencapai hasil belajar yang efektif. Para pakar dibidang pendidikan dan psikologi mencoba mengidentifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Dengan diketahuinya faktor-faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar, para pelaksana maupun pelaku kegiatan belajar dapat memberi intervensi positif untuk meningkatkan hasil belajar yang akan diperoleh.

Secara implisit, ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar anak, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.[13]

---

[12] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* .....53.
[13] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 64.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Faktor Internal

Foktor internal meliputi dua faktor yaitu : faktor fisiologis dan faktor Psikologis :

1) *Faktor Fisiologis,* yaitu kondisi jasmani dan keadaan fungsi-fungsi fisiologis. Faktor fisiologis sangat menunjang atau melatar belakangi aktivitas belajar. Keadaan jasmani yang sehat akan lain pengaruhnya dibanding jasmani yang keadaannya kurang sehat. Untuk menjaga agar keadaan jasmani tetap sehat, nutrisi harus cukup. Hal ini disebabkan, kekurangan kadar makanan akan mengakibatkan keadaan jasmani lemah yang mengakibatkan lekas mengantuk dan lelah.

2) *Faktor Psikologis,* yaitu yang mendorong atau memotivasi belajar. Faktor-faktor tersebut diantaranya adalah :

   a) Adanya keinginan untuk tahu

   b) Agar mendapatkan simpati dari orang lain.

   c) Untuk memperbaiki kegagalan

   d) Untuk mendapatkan rasa aman.

b. Faktor Eksternal

Faktor-faktor eksternal, yaitu faktor dari luar diri anak yang ikut mempengaruhi belajar anak, yang antara lain berasal dari orang tua, sekolah, dan masyarakat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Faktor yang berasal dari orang tua

Faktor yang berasal dari orang tua ini utamanya adalah sebagai cara mendidik orang tua terhadap anaknya. Bagaimana cara orang tua tersebut mendidik, mengawasi, serta memberi semangat tuk belajar kepada anaknya..

2) Faktor yang berasal dari sekolah

Faktor yang berasal dari sekolah, dapat berasal dari guru, mata pelajaran yang ditempuh, dan metode yang diterapkan. Faktor guru banyak menjadi penyebab kegagalan belajar anak, yaitu yang menyangkut kepribadian guru, kemampuan mengajarnya. Terhadap mata pelajaran, karena kebanyakan anak memusatkan perhatianya kepada yang diminati saja, sehingga mengakibatkan nilai yang diperolehnya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Keterampilan, kemampuan, dan kemauan belajar anak tidak dapat dilepaskan dari pengaruh atau campur tangan orang lain. Oleh karena itu menjadi tugas guru untuk membimbing anak dalam belajar.

3) Faktor yang berasal dari masyarakat

Anak tidak lepas dari kehidupan masyarakat. Faktor masyarakat bahkan sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan anak. Pengaruh masyarakat bahkan sulit dikendalikan. Mendukung atau tidak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mendukung perkembangan anak, masyarakat juga ikut mempengaruhi.[14]

Selain beberapa faktor internal dan eksternal di atas, faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat disebutkan sebagai berikut:

a. Minat

Seorang yang tidak berminat mempelajari sesuatu tidak akan berhasil dengan baik, tetapi kalau seseorang memiliki minat terhadap objek masalah maka dapat diharakan hasilnya baik. Masalahnya adalah bagainama seorang pendidik selektif dalam menentukan atau memilih masalah atau materi pelajaran yang menarik siswa. Berikutnya mengemas materi yang dipilih dengan metode yang menarik. Karena itu pendidik/ pengajar perlu mengenali karakteristik siswa, misalnya latar belakang sosial ekonomi, keyakinan, kemampuan, dan lain-lain.

b. Kecerdasan

Kecerdasan memegang peranan penting dalam menentukan berhasil tidaknya seserorang. Orang pada umumnya lebih mampu belajar daripada orang yang kurang cerdas. Berbagai penelitian menunjukkan hubungan yang erat antara tingkat kecerdasan dan hasil belajar di sekolah.

[14] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*.....67.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Bakat

Bakat merupakan kemampuan bawaan sebagai potensi yang perlu dilatih dan dikembangkan agar dapat terwujud. Bakat memerlukan latihan dan pendidikan agar suatu tindakan dapat dilakukan pada masa yang akan datang. Selain kecerdasan bakat merupakan faktor yang menentukan berhasil tidaknya seseorang dalam belajar. Belajar pada bidang yang sesuai dengan bakatnya akan memperbesar kemungkinan seseorang untuk berhasil.

d. Motivasi

Motivasi merupakan dorongan yang ada pada diri anak untuk melakukan sesuatu tindakan. Besar kecilnya motivasi banyak dipengaruhi oleh kebutuhan individu yang ingin dipenuhi. Ada dua macam motivasi yaitu motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi instrinsik adalah motivasi yang ditimbulkan dari dalam diri orang yang bersangkutan. Sedangkan, motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul oleh rangsangan dari luar atau motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar, misalnya angka, ijazah, tingkatan, hadiah, persaingan, pertentangan, sindiran, cemoohan dan hukuman. Motivasi ini tetap diperlukan di sekolah karena tidak semua pelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Di samping faktor-faktor yang telah disebutkan di atas, hasil belajar juga dapat dipengaruhui oleh karakteristik kelas. Adapun variabel karakteristik kelas anatara lain :

a. *Besarnya kelas.* Artinya banyak sedikitnya jumlah siswa yang belajar. Ukuran yang biasa digunakan ialah ratio guru dengan siswa. Pada umumnya dipakai ratio 1 : 40, artinya satu orang guru melayani 40 siswa. Diduga makin besar jumlah siswa yang harus dilayani guru dalam satu kelas, makin rendah kualitas pengajaran, demikian pula sebaliknya. Secara logika atau akal sehat, tak mungkin guru dapat mengembangkan kegiatan belajar yang efektif dalam situasi kelas yang memiliki jumlah siswa yang banyak.

b. *Suasana belajar.* Suasana belajar yang demokratis akan memberi peluang mencapai hasil belajar yang optimal, dibandingkan dengan suasana belajar yang kaku, disiplin yang ketat dengan otoritas ada pada guru. Dalam suasana belajar yang demokratis, ada kebebasan siswa belajar, mengajukan pendapat, dialog dengan teman sekelas, dan lain-lain.

c. *Fasilitas dan sumber belajar yang tersedia.* Sering kita temukan bahwa guru merupakan satu-satunya sumber belajar di kelas. Situasi ini kurang menunjang kualitas pengajaran, sehingga hasil belajar yang dicapai siswa tidak optimal. Kelas harus diusahakan sebagai labolatorium belajar bagi siswa. Artinya kelas harus menyediakan berbagai sumber belajar seperti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

buku pelajaran, alat peraga, dan lain-lain. Disamping itu harus diusahakan agar siswa diberi kesempatan untuk berperan sebagai sumber belajar.[15]

B. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Dibawah ini beberapa pengertian IPS yang dijelaskan oleh para ahli, diantaranya yaitu :

a) Moeljono Cokrodikardjo mengemukakan bahwa IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. Ia merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geokrafi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari.

b) Nu'man Soemantri menyatakan bahwa IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA. Penyederhanaan mengandung arti: a) menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berfikir siswa siswi sekolah dasar dan lanjutan, b) mempertautkan dan memadukan bahan aneka

[15] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2010), 42.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

cabang ilmu-ilmu sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudah dicerna.[16]

c) S. Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial.[17]

Kajian tentang masyarakat dalam IPS dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah atau siswa dan siswi atau dalam lingkungan yang luas, yaitu lingkungan negara lain, baik yang ada di masa sekarang maupun di masa lampau. Dengan demikian siswa dan siswi yang mempelajari IPS dapat menghayati masa sekarang dengan dibekali pengetahuan tentang masa lampau umat manusia.

Dengan bertolak dari uraian di depan, kegiatan belajar mengajar IPS membahas manusia dengan lingkungannya dari berbagai sudut ilmu sosial pada masa lampau, sekarang, dan masa mendatang, baik pada lingkungan yang dekat maupun lingkungan yang jauh dari siswa dan siswi. Oleh karena itu, guru IPS harus sungguh-sungguh memahami apa dan bagaimana bidang studi IPS itu.[18]

---

[16] TIM LAPIS-PGMI, *Ilmu Pengetahuan Sosial 1* (Surabaya : Amanah Pustaka, 2010), 9.
[17] TIM LAPIS-PGMI, *Ilmu Pengetahuan Sosial 1*.....10.
[18] TIM LAPIS-PGMI, *Ilmu Pengetahuan Sosial 1*.....11.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Tujuan Mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Terdapat beberapa tujuan dalam mempelajari mata pelajaran IPS, diantaranya adalah sebagai berikut :

a) *Understanding* (pengertian)

Seorang warga negara yang baik, haruslah mempunyai latar belakang pengetahuan yang dibutuhkan dalam menghadapi masalah-masalah sosial. Anak didik membutuhkan pengertian tentang informasi dunia, yang sudah dapat diperolehnya semenjak duduk dibanku sekolah.

IPS memberi kesempatan kepada anak didik untuk memperluas pengetahuannya mengenai konsep ilmu sosial yang menjadi unsur IPS, untuk dipergunakan dalam memecahkan masalah yang dihadapinya.

b) *Attitudes* (sikap)

Termasuk dalam kategori ini ialah moral, cita-cita, apresiasi, dan kepercayaan. Aspek ini membantu anak bersikap baik dan bertanggungjawab, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Anak didik harus dibantu untuk mengerti sistem nilai, mempelajari sumber nilai yang berlaku di sekolah dan di masyarakat.

c) *Skill* (ketrampilan)

Pengembangan ketrampilan dan kemampuan yang dikehendaki dari pembelajaran IPS, dapat dibagi dalam empat kelompok :

1) *Social skill*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ketrampilan sosial meliputi kehidupan dan bekerjasama, belajar memberi dan menerima tanggungjawab, menghormati hak orang lain, membina kesadaran sosial. Pengajaran ketrampilan sosial tidak saja terbatas pada IPS tetapi meliputi juga kegiatan-kegiatan dari seluruh program sekolah. Pengembangan ketrampilan kehidupan sosial ini adalah penting dalam program IPS di tingkat dasar.

2) *Study skill and work habits*

Ketrampilan belajar dan kebiasaan bekerja, harus dikembangkan pada anak didik, seperti ketrampilan pengumpulan data membuat laporan, merangkum dan sebagainya.

3) *Group work skill*

Ini maksudnya ketrampilan bekerja kelompok, seperti menyusun rencana dan memimpin diskusi, melihat pekerjaan bersama.

4) *Intelectual skill*

Ketrampilan ini diasosiasikan dengan berbagai aspek pemikiran, meliputi penggunaan aplikasi dari pendekatan yang rasional dari pemecahan masalah. Kebutuhan untuk mengembangkan pemikiran yang kritis dari anak didik merupakan tujuan dari IPS.[19]

---

[19] Alma, Bukhori. Harlasgunawan. *Hkikat Dasar Studi Sosial* (Bandung : CV. Sinar Baru, 1987), 202-203.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Metode *Role Playing*

1. Pengertian Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode

Metode mengajar adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Metode dapat pula diartikan sebagai proses atau prosedur yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula merupakan alat melalui makna belajar menjadi aktif.[20] Metode mengajar juga dapat diartikan sebagai kata yang digunakan untuk menandai serangkaian kegiatan yang diarahkan oleh guru yang hasilnya adalah belajar pada siswa, pendapat ini dikemukakan oleh Edgar B. Wesley dan Stanley P. Wronski.[21] Oleh karena itu peranan metode mengajar sebagai alat untuk menciptakan proses belajar dan mengajar. Dengan metode ini diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa sehubungan dengan kegiatan mengajar guru. Dalam interaksi ini guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing, sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau yang dibimbing. Proses interaksi ini akan berjalan dengan baik kalau siswa banyak aktif dibandingkan dengan

[20] Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model-model Mengajar* (Bandung : Alfabeta, 2009), 83.
[21] Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model-model Mengajar*.....84.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

guru. Oleh karenya metode mengajar yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar siswa.[22]

b. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode *role playing* adalah metode yang melibatkan interaksi dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Yang mana siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia perankan. Metode ini dapat dipergunakan di dalam mempraktikkan isi pelajaran yang baru, mereka diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya. Metode ini menuntutkan guru untuk mencermati kekurangan dari peran yang diperagakan siswa.[23] Metode bermain peran *(role playing)* juga dapat didefinisikan sebagai metode yang dalam penerapannya dengan cara berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu.[24]

2. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode *Role Playing*

Secara umum proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

[22] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Sinar Baru Algensindio, 2010), 76.

[23] Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompoetensi* (Jakarta : Gaung Persada Press, 2005), 76.

[24] Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model-model Mengajar* (Bandung : Alfabeta, 2009), 109.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
b. Intruksikan kepada siswa mengenai isi dari masalah-masalah dalam pelaksanaan bermain peran tersebut.
c. Tetapkan siswa yang dapat untuk memainkan peranannya di depan kelas.
d. Jelaskan kepada penonton mengenai peranan mereka pada saat *Role Playing* sedang berlangsung.
e. Beri kesempatan kepada pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan perannya.
f. Akhiri *Role Playing* dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah yang telah ditetapkan.
g. Yang terakhir yaitu menilai hasil *role playing* tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.[25]

3. Keunggulan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

a) Keunggulan Metode *Role Playing*

Ada beberapa keunggulan dengan menggunakan metode *role playing,* di antaranya adalah:

[25] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Sinar Baru Algensindio, 2010), 85.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
4) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan di bahas dalam proses belajar.

b) Kelemahan Metode *Role Playing*

Disamping memiliki keunggulan, metode *role playing* juga mempunyai kelemahan, di antaranya adalah :

1) Bermain peran memakan waktu yang banyak.
2) Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya.
3) Bermain peran tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.
4) Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh.
5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE DAN RENCANA PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas), dimana dalam proses penelitian tersebut peneliti ikut terjun langsung ke lapangan untuk melakukan kegiatan belajar mengajar bersama guru kolaborasi yang telah ditentukan. Sebagaimana yang telah dilakukan pada saat penelitian tindakan kelas siswa kelas III di MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo, peneliti berperan sebagai pengajar, sedangkan guru kolaborasi tersebut berperan sebagai observer peneliti dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian Tindakan Kelas atau PTK memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. Diimplementasikan dengan baik, artinya pihak yang terlibat dalam PTK (guru) mencoba dengan sadar mengembangkan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah-masalah atau memperbaiki situasi dan kemudian secara cermat mengamati pelaksanaannya untuk mengukur tingkat keberhasilannya. Diimplementasikan dengan benar, artinya sesuai dengan kaidah-kaidah PTK. Upaya PTK diharapkan dapat menciptakan sebuah budaya belajar (*Learning culture*) di kalangan para guru. PTK menawarkan peluang sebagai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

strategi pengembangan kinerja sebab pendekatan penelitian ini menempatkan guru sebagai peneliti, agen perubahan yang pola kerjanya bersifat kolaboratif.

Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi (2006) menjelaskan PTK dengan memisahkan kata-kata yang tergabung didalamnya, yakni: Penelitian + Tindakan + Kelas, dengan paparan sebagai berikut.

1. *Penelitian.* Menunjuk pada kegiatan mencermati suatu objek, dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. *Tindakan.* Menunjuk pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk peserta didik.
3. *Kelas.* Dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran. Yang dimaksud dengan istilah kelas adalah sekelompok peserta didik dalam waktu sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.[26]

Mengacu pada penjelasan di atas, penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati, dan

[26]Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2010), 10.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus.

Melalui PTK guru dapat mengembangkan model-model mengajar yang bervariasi, pengelolaan kelas yang dinamis dan kondusif, serta penggunaan media dan sumber belajar yang tepat dan memadai. Melalui PTK juga masalah-masalah pendidikan dan pembelajaran dapat dikaji, ditingkatkan dan dituntaskan, sehingga proses pendidikan dan pembelajaran yang inovatif dan hasil belajar yang lebih baik, dapat diwujudkan secara sistematis. PTK menawarkan peluang sebagai strategi pengembangan kinerja, sebab pendekatan penelitian ini menempatkan pendidik dan tenaga kependidikan lainnya sebagai peneliti, sebagai agen perubahan yang pola kerjanya bersifat kolaboratif.[27]

Berdasarkan uraian di atas, jelaslah bahwa dilakukannya PTK adalah dalam rangka guru bersedia untuk mengintropeksi, bercermin, merefleksi, atau mengevaluasi dirinya sendiri sehingga kemampuannya sebagai seorang pengajar diharapkan cukup profesional untuk selanjutnya, diharapkan dari peningkatan kemampuan diri tersebut dapat berpengaruh terhadap peningkatan kualitas anak didiknya, baik dalam aspek penalaran, keterampilan, pengetahuan hubungan

[27] Trianto, *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher, 2011), 5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sosial maupun aspek-aspek lain yang bermanfaat bagi anak didik untuk menjadi dewasa.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas *(classroom action research).* Adapun jenis tindakan yang diteliti adalah sebagai berikut :

1. Penerapan metode *role playing* pada pelajaran IPS kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo.
2. Kerjasama siswa dalam mengkomunikasikan hasil belajar
3. Keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart, yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi).[28] Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan.

Penelitian direncanakan dengan mengimplementasikan penelitian tindakan kelas yang meliputi komponen-komponen :

1. Perencanaan

   Menyusun rancangan tindakan *(planning),* dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan

[28] Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 16.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bagaimana tindakan akan dilakukan. Penelitian tindakan yang ideal sebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses yang dijalankan.

2. Pelaksanaan

   Pelaksanaan Tindakan *(acting)*, tahap ini merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas.

3. Pengamatan

   Yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Dalam tahap ini, guru pelaksana mencatat sedikit demi sedikit apa yang terjadi agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.

4. Refleksi

   Merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Dalam tahap ini guru berusaha untuk menemukan hal-hal yang sudah dirasakan memuaskan hati karena sudah sesuai dengan rancangan dan secara cermat mengenali hal-hal yang masih perlu diperbaiki.[29]

B. Setting Penelitian dan Subyek Penelitian

1. Setting Penelitian

Setting dalam penelitian ini meliputi : tempat penelitian, waktu penelitian, dan siklus PTK :

[29]Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*..... 17.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Tempat Penelitian

Penelitian atau lokasi PTK ini dilakukan di kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo, peneliti memilih memilih kelas ini karena dilihat dari hasil observasi awal bahwa kelas tersebut hasil belajar IPS masih belum sesuai maksimal dan masih butuh bimbingan dalam pembelajaran IPS.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada akhir semester ganjil, yaitu pada bulan Desember 2011 sampai dengan bulan Januari 2012 semester ganjil tahun pelajaran 2011/2012.

c. Siklus PTK

PTK ini dilaksanakan melalui dua siklus untuk dapat mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menggunakan Metode *role playing* siswa kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo dalam mengikuti mata pelajaran IPS pada materi jual beli. Setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

2. Subyek Penelitian

Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo tahun ajaran 2011/2012 dengan jumlah siswa sebanyak 33 siswa, 18 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pemilihan kelas ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa hasil belajar di kelas ini masih perlu ditingkatkan sesuai dengan hasil observasi yang telah peneliti lakukan. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan Strategi Pembelajaran belum pernah dilaksanakan di sekolah tersebut.

C. Variabel Yang Diselidiki

Variabel yang menjadi sasaran dalam PTK ini adalah peningkatan hasil belajar dengan menerapkan Strategi Pembelajaran Inkuiri pada mata pelajaran IPS kelas III. Di samping variabel tersebut masih ada beberapa variabel yang lain yaitu :

1. Variable Input : Siswa kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo.
2. Variable Proses : Penerapan Metode *role playing*
3. Variable Out put : Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

D. Rencana Tindakan

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan tindakan berupa :

1. Rencana Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan tindakan dengan menggunakan metode pembelajaran, mata pelajaran IPS dengan harapan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Dalam perencanaan penelitian dilakukan kegiatan antara lain :

a. Persiapan pelaksanaan PTK

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam persiapan pelaksanaan PTK ini peneliti meminta izin terlebih dahulu kepada pihak lembaga sekolah yang akan di tempati, bahwa peneliti akan melakukan penelitian PTK yang berkolaborasi dengan guru mata pelajaran yang telah dipilih.

b. Persiapan partisipan

Melakukan konsolidasi dengan guru tentang tata cara melakukan penelitian :

a) Penyusunan instrumen dan skenario penelitian

b) Menyiapkan alat peraga yang digunakan dalam penelitian

d. Menyusun rencana tindakan

Tindakan yang akan diberikan adalah berupa metode *role playing*, dan bidang pengembangan yang diharapkan dapat meningkat adalah aspek Afektif, kognitif dan psikomotorik, diantara aspeknya meliputi mengolah perolehan hasil belajar.

2. Pelaksanaan Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan kelas, maka penelitian ini menggunakan model penelitian dari Kemmis dan Tagart, yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu dengan siklus berikutnya. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus, pada masing-masing siklus terdiri dari kegiatan sebagai berikut :

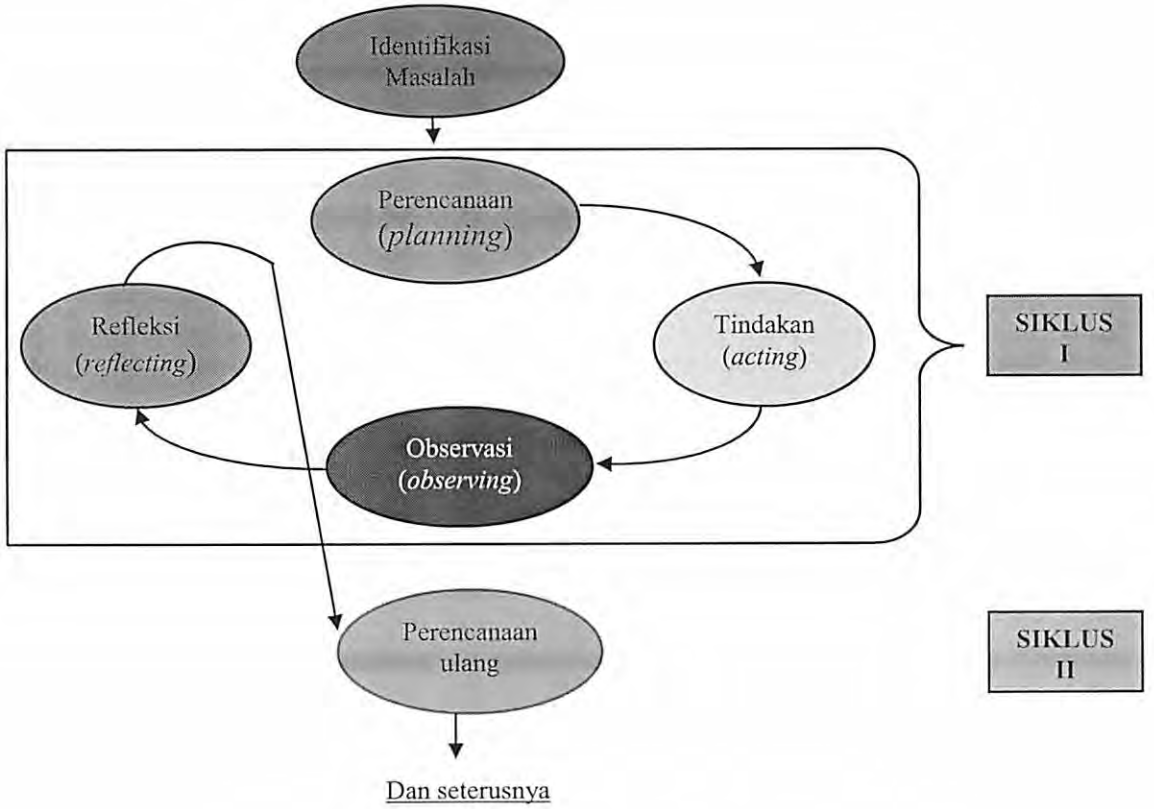
a. Perencanaan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Pelaksanaan Tindakan

c. Pengamatan/Observasi

d. Refleksi



Gambar 3.1 Skema Penelitian Tindakan Kelas

1) Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I diawali dengan refleksi hasil observasi awal dan analisis bersama antara peneliti dan teman sejawat terhadap hasil belajar siswa, mengidentifikasi masalah, menganalisa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masalah dan mencari alternatif pemecahan masalah. Dari hasil tersebut di atas peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut:

1). Menyusun RPP siklus I yang difokuskan pada perencanaan langkah-langkah perbaikan atau skenario tindakan yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi jual beli. Dalam rencana perbaikan pembelajaran ini peneliti menggunakan metode *role playing*.

2). Menyiapkan bahan ajar, lembar kerja siswa (LKS) yang akan digunakan oleh siswa pada proses pembelajaran

3). Menyiapkan instrument pengumpulan data yaitu :

   a). Lembar pengamatan aktivitas siswa selama melaksanakan penugasan.

   b). Lembar tes akhir pembelajaran

4). Merencanakan aspek-aspek yang diamati dan dinilai dari pelaksanaan perbaikan pembelajaran, yaitu persiapan, kejelasan materi, pengorganisasian, latihan dan bimbingan, dan penutup.

5). Merencanakan kriteria keberhasilan perbaikan pembelajaran. Dalam penelitian ini keberhasilan pembelajaran ditetapkan apabila 85% siswa mencapai ketuntasan belajar dengan nilai minimal 65 (sesuai dengan nilai minimal yang telah ditentukan guru pada pelajaran IPS)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus I peneliti dibantu oleh guru (kolaborator) melaksanakan skenario pembelajaran seperti yang telah di rencanakan di dalam RPP yaitu sebagai berikut :

Dalam RPP siklus I ini telah ditentukan Standar Kompetensi yang diambil yaitu: Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang. Sedangkan Kompetensi Dasar yang telah dipilih yaitu: Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

Dan berikut rincian kegiatan inti yang akan dilaksanakan dalam penelitian:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil.
2. Guru memberi sedikit pengantar penjelasan tentang kegiatan jual beli.
3. Guru memberi beberapa pertanyaan-pertanyaan pada siswa tentang seputar jual beli, seperti contoh nya: Siapa diantara kalian yang pernah pergi ke pasar? Kegiatan apa sajakah yang kalian lakukan ketika di pasar? Apa sajakah syarat-syarat yang harus ada dalam jual beli?, dan lain sebagainya.
4. Setelah diajukan beberapa pertanyaan pada siswa, guru mengintruksikan pada siswa untuk mempraktikkan aktivitas jual beli di depan kelas bersama kelompoknya. Supaya siswa dapat mengetahui aktifitas apa saja yang terjadi dalam kegiatan jual beli.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Siswa melakukan jual beli dengan menaksir harga sekelompok barang dengan benar.
6. Siswa menentukan jenis barang yang dapat dibeli saat melakukan aktivitas jual beli dengan mengetahui harga satuan barang dan jumlah uang yang dimiliki.
7. Setelah melakukan aktivitas jual beli bersama kelompoknya, siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah diajukan oleh guru tentang kegiatan jual beli.
8. Perwakilan kelompok siswa menceritakan peristiwa jual beli yang telah dilakukan.
9. Siswa di ajak menyimpulkan aktivitas yang telah dilakukan tentang kegiatan jual beli.
10. Membagikan lembar evaluasi.

c. Pengamatan/Observasi

Pada tahap ini peneliti bersama teman sejawat melakukan pengumpulan data proses dan hasil belajar, untuk selanjutnya diolah, dianalisis, dan diinterpretasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah:

1). Tes evaluasi akhir pembelajaran

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebagai patokan untuk mengukur kemampuan siswa dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ketuntasan belajar siswa dalam menguasai materi. Instrumen ini dibuat oleh peneliti kemudian dikonsultasikan kepada teman sejawat yang bersangkutan. Tes evaluasi digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran. Tes ini dilakukan di akhir pembelajaran.

2). Lembar pengamatan saat pembelajaran

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Serta digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Angket ini diisi oleh peneliti dan dilaksanakan saat pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi

Hasil yang didapatkan dalam proses observasi dikumpulkan serta dianalisis. Dari analisis tersebut, tim peneliti melakukan refleksi diri apakah pembelajaran IPS tentang materi pemahaman kegiatan jual beli dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas III semester ganjil di MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo. Dari hasil tersebut guru merancang tindakan untuk siklus yang ke dua.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

KEMENTERIAN PERPUSTAKAAN IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA

2) Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II diawali dengan refleksi dan analisis bersama antara peneliti dan teman sejawat terhadap hasil belajar siswa, mengidentifikasi masalah, menganalisa masalah dan mencari alternatif pemecahan masalah.

Dari hasil tersebut di atas peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut:

1). Menyusun Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) siklus II dengan memperhatikan kekurangan yang terjadi pada perbaikan siklus I.

2). Menyiapkan bahan ajar, lembar kerja siswa (LKS) yang akan digunakan oleh siswa pada proses pembelajaran

3). Menyiapkan instrument pengumpulan data yaitu :

a). Lembar pengamatan aktivitas siswa selama melaksanakan penugasan.

b). Lembar tes akhir pembelajaran

4). Merencanakan aspek-aspek yang diamati dan dinilai dari pelaksanaan perbaikan pembelajaran, yaitu persiapan, kejelasan materi, pengorganisasian, latihan dan bimbingan, penutup.

b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus II peneliti dibantu oleh guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(kolaborator) melaksanakan skenario pembelajaran seperti yang telah di rencanakan di dalam RPP yaitu Guru melaksanakan pembelajaran IPS masih tentang materi yang sama yaitu memahami kegiatan jual beli dengan menggunakan metode *role playing* berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus pertama.

c. Pengamatan/Obserasi

Pada tahap ini peneliti dan guru melakukan pengamatan terhadap aktifitas pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* seperti pada siklus pertama.

d. Refleksi

Tim peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua seperti pada siklus pertama, serta menganalisis untuk membuat kesimpulan atas pelaksanaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS pada materi kegiatan jual beli MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo.

E. Data dan Cara Pengumpulannya

1. Sumber Data

Sumber data dalam PTK ini adalah :

a. Siswa

Untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa selama proses kegiatan belajar mengajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Guru Kolabolator

Untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi metode *role playing* dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

c. Teman sejawat/ kolaborator

Teman sejawat/kolaborator dimaksudkan sebagai sumber data untuk melihat implementasi PTK secara komprehensif, baik dari sisi siswa kelas III MI. Islamiyah maupun guru IPS kelas III MI. Islamiyah.[30]

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini diupayakan semaksimal mungkin agar bisa mendapatkan data yang benar-benar valid, maka peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara sebagai berikut:

1) Observasi

Adalah proses pengamatan atau pengindraan langsung terhadap kondisi, situasi, proses, dan perilaku disaat proses pembelajaran berlangsung. Observasi dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) dan penerapan metode *role playing* yang dilaksanakan guru dan peneliti.

Hal-hal yang diamati meliputi :

a) Aktivitas guru pada proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

[30] Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* 279

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) Aktivitas siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Terdapat dua lembar pengamatan yang digunakan yaitu, lembar pengamatan yang Afektif dan psikomotor. Lembar pengamatan ini diisi ketika prses KBM berlangsung.

2) Lembar pengamatan (Penilaian Afektif dan Psikomotor) dalam kelompok.

Pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam kelompok dilaksanakan untuk memberikan penilaian afektif pada siswa dalam kelompok pengamatan ini dilaksanakan pada saat siswa belajar dalam kelompok. Pada kegiatan pembelajaran terdapat dua hal yang diamati meliputi penilaian afektif dan psikomotor. Aspek yang diamati untuk diberikan penilaian afektif terhadap aktivitas siswa dalam kelompok kecil meliputi:

a) Keaktifan dalam kelompok

b) Antusias

c) Kekompakan

d) Disiplin

e) Kreatifitas

Sedangkan penilaian psikomotor siswa adalah, kekompakan dalam mendiskusikan materi dalam masing-masing kelompok.

3) Tes hasil belajar

Pengambilan data dengan cara tes hasil belajar yaitu menghendaki jawaban atas prestasi belajar siswa pada saat diterapkan metode *role playing*. Dalam menggunakan tes, peneliti menggunakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

instrumen berupa seperangkat soal – soal tes. Tes tertulis dapat dibagi dua yaitu :

a) Pre tes

Pre tes dilakukan sebelum siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Pre tes ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman dan pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan disampaikan.

b) Post tes

Post tes diberikan setelah siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, bertujuan untuk mengetahui pemahaman dan pengetahuan siswa tentang materi yang telah disampaikan.

Dalam melaksanakan tes tulis ini peneliti menggunakan evaluasi yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran yakni menggunakan *Post Tes*.

4) Dokumentasi

Dokumen adalah laporan tertulis tentang suatu peristiwa yang isinya terdiri dari penjelasan dan pemikiran terhadap peristiwa tersebut. Dokumen terdiri atas buku-buku, surat, dokumen resmi, dan foto. Dalam penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data-data yang ada pada lembaga sekolah sebagai penunjang data.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada penelitian ini data yang didapatkan itu belum berarti apa-apa sebab data tersebut masih merupakan data mentah. Untuk itu diperlukan teknik menganalisa data agar bisa ditafsirkan hasilnya sesuai dengan rumusan masalah.

F. Analisis Data

Analisis data merupakan cara yang digunakan dalam pengolahan data yang berhubungan erat dengan perumusan masalah yang telah diajukan sehingga dapat digunakan untuk menarik kesimpulan. Data yang diperoleh akan diolah dan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif yaitu:

1. Data kuantitatif (nilai hasil belajar siswa) dapat dianalisa secara deskriptif. Misalnya mencari nilai rata-rata, presentase keberhasilan belajar, dll.
2. Data kualitatif, yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberikan gambaran kenyataan atau fakta sesuai data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa juga untuk mengetahui respon siswa terhadap kegiatan serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.[31]

Untuk analisis tingkat keberhasilan atau persentase ketuntasan belajar siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung pada tiap siklusnya, dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tulis pada setiap akhir siklus. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana sebagai berikut :

[31] Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*....., 128.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Penilaian Tugas dan Tes

Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata. Nilai rata-rata ini didapat dengan menggunakan rumus :

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

Keterangan : $\overline{X}$ = Nilai rata-rata

ΣX = Jumlah semua nilai siswa

ΣN = Jumlah siswa

b. Untuk ketuntasan belajar

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar, peneliti menganggap bahwa metode *role playing* dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi jual beli , jika siswa mampu memahami dan dapat mempraktekkan kegiatan jual beli serta dapat memenuhi prestasi belajar yaitu 85% atau dengan nilai minimal 65.[32] Untuk menghitung prosentase prestasi belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} X\ 100\%$$

P = Prosentase yang akan dicari

[32] Sudjana, *Evaluasi Hasil Belajar* (Bandung: Pustaka Martiana, 1988), 131

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f = Jumlah seluruh skor jawaban yang diperoleh

N = Jumlah item pengamatan dikalikan skor yang semestinya

Hasil penelitian yang telah diperoleh tersebut diklasifikasikan ke dalam bentuk penyekoran nilai siswa dengan menggunakan kriteria standar penilaian Madrasah Ibtida'iyah sebagai berikut :

90 – 100 : Sangat baik

70 – 89 : Baik

50 – 69 : Cukup baik

0 – 49 : Tidak baik

G. Indikator Kinerja

Indikator Kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan PTK dalam meningkatkan atau memperbaiki PBM di kelas. Indikator kinerja harus realistik dan dapat diukur (jelas cara mengukurnya).[33]

Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa
   a. Tes : rata-rata nilai tes siswa (*pre tes* dan *post tes*).
   b. Observasi : keaktifan siswa dalam proses pembelajaran
2. Guru

[33] Sudjana, *Evaluasi Hasil Belajar*....., 127.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Dokumentasi : kehadiran siswa

b. Observasi : hasil observasi

H. Tim Peneliti dan Tugasnya

Penelitian Tindakan kelas ini menggunakan bentuk kolaborasi. Dalam hal ini yang menjadi kolaborator (guru yang bersangkutan) adalah guru mata pelajaran IPS kelas III MI.Islamiyah Geluran Sidoarjo. Selain menjadi kolaborator, guru juga berperan sebagai observer bersama-sama dengan peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Mereka bertanggungjawab penuh penelitian tindakan kelas ini. Peneliti dan kolaborator terlibat secara penuh dalam perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi pada tiap-tiap siklusnya. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang sudah dianggap mampu memenuhi hasil yang diinginkan dan mengatasi persoalan yang ada.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus penelitian yang dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas. Dalam penelitian ini pembelajaran dilakukan dalam dua siklus, sebagaimana pemaparan berikut ini:

1. Hasil Penelitian Siklus I

a. Perencanaan

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan di kelas III yang terdiri dari 33 siswa, 18 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki pada hari Jum'at, 09 Desember 2011 jam pelajaran pertama dan kedua dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit).

Siklus I merupakan proses pembelajaran IPS dengan pokok bahasan Jual Beli dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, materi ajar, lembar evaluasi siswa, instrument kegiatan guru dan siswa, instrument penelitian, serta alat-alat pengajaran yang mendukung.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Pelaksanaan dan Pengamatan

Pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan diawali guru dengan mengkondisikan siswa agar siap dalam mengikuti proses pembelajaran yang akan berlangsung. Kemudian guru memberi gambaran kepada siswa tentang materi yang akan berlangsung, yakni tentang materi jual beli. Selain itu, untuk mengukur kemampuan siswa, guru melakukan tanya jawab seputar materi jual beli untuk menggali pengetahuan awal siswa. Sebagaimana hasil pengamatan penulis sebagai berikut dibawah ini:

> Pada waktu pembelajaran inti, guru menjelaskan sedikit tentang pengertian jual beli. Kemudian guru membimbing dan menginstruksikan siswa untuk membuat kelompok belajar. Dari jumlah siswa kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo terdapat 33 siswa dibagi kedalam 4 kelompok yang heterogen, yang mana 3 kelompok terdiri 8 siswa dan 1 kelompok terdiri dari 9 siswa yang terdiri dari laki-laki dan perempuan, yang memiliki kemampuan akademik yang berbeda-beda. Setelah pembagian kelompok selesai, guru mengkondisikan dan menginstruksikan pada siswa untuk mempraktekkan bermain peran kegiatan jual beli bersama kelompoknya di depan kelas secara bergantian, di mana dalam bermain peran ini 4 kelompok tadi dibagi lagi menjadi dua bagian. Yakni bagian pertama yang terdiri dari kelompok 1 dan kelompok 2 untuk memerankan kegiatan jual beli yang mana salah satu kelompok berperan sebagai penjual dan satu kelompok lagi berperan sebagai pembeli. Sedangkan kelompok yang lain, yakni kelompok 3 dan kelompok 4 mengamati dan memperhatikan kegiatan jual beli yang telah dilakukan temannya di depan kelas. Begitu juga dengan kelompok bagian dua memerankan kegiatan jual beli secara bergantian dengan kelompok sebelumnya. Selain itu, guru juga memberikan petunjuk-petunjuk terlebih dahulu tentang apa yang akan dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran menggunakan metode *role playing*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Petunjuk tersebut antara lain apa saja yang akan dikerjakan siswa dalam kelompok, yakni setiap kelompok harus memerankan kegiatan jual beli secara bergantian. Setelah praktek kegiatan jual beli siswa harus mendiskusikan bersama kelompoknya masing-masing tentang apa saja yang terjadi saat kegiatan jual beli berlangsung. Setelah diskusi kelompok selesai, masing-masing kelompok menceritakan kembali peristiwa jual beli yang telah dilakukan bersama kelompoknya. Kemudian guru juga menginformasikan adanya tes diakhir pertemuan.

Pelaksanaan praktik memerankan kegiatan jual beli berjalan cukup baik, akan tetapi masih ada beberapa anak yang masih kurang ikut berpartisipasi ketika kegiatan jual beli berlangsung. Selama kegiatan bermain peran berlangsung guru memantau siswa dan memberikan bimbingan pada siswa saat mempraktikkan kegiatan jula beli. Setelah praktik jual selesai siswa melakukan diskusi dan guru pun berkeliling melakukan bimbingan kepada siswa/kelompok yang mengalami kesulitan. Setelah diskusi selesai dilakukan, perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. Dari 4 kelompok tersebut, presentasi hasil diskusi dilakukan oleh masing-masing kelompok secara bergantian.

c. Refleksi

Adapun hasil pembelajaran yang diperoleh dari siklus I adalah sebagai berikut. Keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus I adalah :

1. Hasil pengamatan peneliti terhadap aktifitas guru, dalam kegiatan pembelajaran telah mencapai kriteria keberhasilan 73,1% berada dalam kategori baik. Ini berarti bahwa kreteria keberhasilan aktifitas guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

IPS dalam pembelajaran pada siklus I hampir tercapai (data bisa dilihat dalam tabel 4.2 pada hal. 62).

2. Hasil pengamatan peneliti terhadap aktifitas siswa dalam kegiatan pembelajaran telah mencapai kriteria keberhasilan 75 %. Berada dalam kategori baik. Ini berarti bahwa kreteria keberhasilan siswa dalam pembelajaran dalam siklus I hampir tercapai (data bisa dilihat dalam tabel 4.1 pada hal. 60).
3. Masih ada beberapa anak yang kurang ikut berpartisipasi dalam kegiatan jual beli yang telah dilakukan bersama kelompoknya.

Dari beberapa hasil pengamatan selama penelitian, peneliti bersama guru IPS dapat menyimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan selama siklus I masih belum berhasil dengan sempurna, untuk itu perlu ditingkatkan dan diulang pada tindakan siklus II.

2. Hasil Penelitian Siklus II

a. Perencanaan

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan di kelas III terdiri dari 33 siswa pada hari sabtu, tanggal 10 Desember 2011 jam pelajaran pertama dan kedua dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit).

Perencanaan pada siklus II berdasarkan pada perencanaan yang terdapat pada siklus I. Pada siklus II peneliti lebih meningkatkan kegiatan pembelajaran dari apa yang telah dilakukan pada siklus I.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, materi ajar, lembar evaluasi siswa, instrument kegiatan guru dan siswa, instrument penelitian, serta alat-alat pengajaran yang mendukung.

b. Pelaksanaan dan Pengamatan

Pada kegiatan inti diawali dengan penjelasan secara umum dari guru tentang kegiatan jual beli. Kemudian dilanjut dengan memainkan peran kegiatan jual beli, namun dalam siklus II ini siswa melakukan kegiatan jual beli langsung diajak ke lapangan, yakni di kantin sekolah dengan kerjasama penjual di kantin. Pembagian kelompok pada siklus II sama dengan pembagian kelompok pada siklus I. Yang mana dalam siklus II kelas dibagi kedalam 4 kelompok yang heterogen, yang mana 3 kelompok terdiri 8 siswa dan 1 kelompok terdiri dari 9 siswa yang terdiri dari laki-laki dan perempuan, yang memiliki kemampuan akademik yang beragam serta berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda.

Pelaksanaan praktik yakni memerankan kegiatan jual beli berjalan sangat baik, hal ini dikarenakan para siswa sudah banyak yang memahami tata cara kegiatan jual beli yang pernah dilakukannya di dalam kelas pada siklus I yang lalu. Guru juga lebih terfokus membimbing siswa dalam menjalankan tugasnya. Setelah praktik kegiatan jual beli selesai semua

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa mendiskusikan apa yang telah terjadi selama kegiatan bermain peran jual beli berlangsung bersama kelompoknya masing-masing.

Kemudian setelah diskusi selesai, presentasi hasil diskusi kelompok dilakukan dengan cara guru mempersilahkan kelompok yang bersedia secara sukarela untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan agar mengacungkan jarinya, semua kelompok sangat antusias, semua aktivitas dan presentasi siswa pada saat siklus II juga mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya beberapa siswa yang menanggapi kelompok yang melakukan presentasi.

c. Refleksi

1. Hasil pengamatan peneliti terhadap aktifitas guru dalam mempertahankan dan meningkatkan suasana pembelajaran yang mengarah pada metode *Role Playing*, telah mencapai kriteria keberhasilan yakni prosentse yang dihasilkan mencapai 90,4 % berada dalam kategori **sangat baik**. Ini berarti bahwa kriteria keberhasilan aktifitas guru IPS dalam pembelajaran pada siklus II telah berhasil sangat baik (data bisa dilihat dalam tabel 4.2 pada hal. 62).
2. Aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar sudah mencapai peningkatan yang sangat baik, hal ini ditunjukkan dengan aktifitas siswa pada saat mempraktikkan kegiatan jual beli. Siswa sudah mampu membangun kerja sama dalam kelompoknya dengan baik dalam memerankan kegiatan jual beli.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Hasil pengamatan peneliti terhadap aktifitas siswa dalam kegiatan pembelajaran telah mencapai kriteria keberhasilan 92,8 %. Berada dalam katagori **sangat baik**. Ini berarti bahwa kriteria keberhasilan siswa dalam pembelajaran dalam siklus II telah berhasil dengan baik (data bisa dilihat dalam tabel 4.1 pada hal. 60).
4. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sudah tidak ditemukan lagi adanya siswa yang masih kesulitan dalam memahami kegiatan jual beli. Dalam melaksanakan diskusi (dalam kelompok) semua anak sudah memiliki kemampuan yang sama, sehingga tidak perlu lagi adanya bimbingan secara individu bagi semua siswa.
5. Pembelajaran dengan metode *Role Playing* dapat membawa dampak positif terhadap aktifitas belajar siswa, siswa bisa lebih bersemangat dan berminat untuk mengikuti pelajaran IPS yang sedang berlangsung.
6. Siswa semakin akrab dan sudah berani bertanya kepada teman kelompoknya atau gurunya apabila ada hal-hal yang belum dimengerti.
7. Dari beberapa hasil pengamatan selama penelitian, peneliti bersama guru IPS menyimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan selama siklus II sudah berhasil dengan baik, untuk itu tidak perlu lagi diulang pada tindakan siklus yang ke tiga.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Data Hasil Observasi

a. Aktifitas Siswa

Tabel 4.1
Data Hasil Observasi Aktifitas Siswa
Selama Proses Pembelajaran menggunakan Metode *Role Playing*

NO	OBYEK PENGAMATAN	Siklus I				Siklus II			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*			√				√	
2	Respon siswa terhadap pertanyaan-pertanyaan guru seputar jual beli.		√						√
3	Minat siswa terhadap materi jual beli menggunakan metode *role playing.*				√				√
4	Respon siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan metode *role playing.*			√					√

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5	Siswa mengerjakan lembar soal dari guru.			√				√	
6	Siswa mengamati kesimpulan pembelajaran dari guru.			√					√
7	Siswa mengamati motivasi dari guru.			√					√
Jumlah		21				26			
Rata-rata		3				3,7			
Prosentase (%)		75 %				92,8 %			

Keterangan 1 :
4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang

Keterangan 2 :
- Skor maksimum adalah 28
- Pedoman penskoran :

$$\text{Nilai perolehan akhir} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Dari hasil observasi skilus I yang dilakukan oleh peneliti terhadap aktifitas belajar siswa jumlah skor yang diperoleh 21 dan skor maksimalnya adalah 28. Dengan demikian hasil prosentase skor adalah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

75%, yang berarti aktifitas siswa selama kegiatan pembelajaran berada dalam kategori **baik.**

Dari hasil observasi siklus II yang dilakukan oleh peneliti terhadap aktifitas belajar siswa jumlah skor yang diperoleh 26 dan skor maksimalnya adalah 28. Dengan demikian hasil prosentase skor adalah 92,8 %, yang berarti aktifitas siswa selama kegiatan pembelajaran berada dalam kategori **sangat baik.** Dalam proses pembelajaran berlangsung siswa lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, mengerjakan tugas yang diberikan, dan berinteraksi dengan teman lainnya. Pada siklus kedua, aktifitas siswa mengalami peningkatan dimana indikator penilaian semuanya dilakukan dengan baik dan berada pada kualifikasi **baik** dan **sangat baik**.

b. Aktifitas Guru

Tabel 4.2
Data Hasil Observasi Aktifitas Guru
Selama Proses Pembelajaran menggunakan Metode *Role Playing*

NO	Aspek yang diamati	Siklus I				Siklus II			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Guru memberi gambaran tentang materi jual beli di awal		√					√	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	pelajaran.								
2.	Guru menggali pengetahuan awal siswa tentang materi jual beli.			√					√
3.	Guru memberi pertanyaan-pertanyaan pada siswa seputar jual beli..		√					√	
4.	Guru membimbing siswa untuk membentuk kelompok.				√				√
5.	Guru memberi penjelasan tentang kegiatan jual beli.		√					√	
6.	Guru menginstruksikan siswa untuk bermaian peran kegiatan jual beli.			√					√
7.	Guru menginstruksikan siswa untuk berdiskusi tentang kegiatan jual beli.				√				√
8.	Guru menginstruksikan siswa			√					√

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	untuk menceritakan kembali kegiatan jual beli.								
9.	Guru mengajak siswa menyimpulkan aktivitas yang telah dilakukan selama kegiatan jual beli.			√				√	
10	Guru menginstruksikan pada tiap kelompok untuk membacakan hasil diskusinya.			√					√
11.	Guru memberikan lembar soal untuk siswa.				√				√
12.	Guru menyimpulkan materi yang sedang berlangsung.		√					√	
13.	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar siswa tetap rajin belajar.			√					√
Jumlah		38				47			
Rata-rata		2,9				3,6			
Prosentase (%)		73,1 %				90,4 %			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan 1 :
4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang

Keterangan 2 :
- Skor maksimum adalah 52
- Pedoman penskoran :

$$\text{Nilai perolehan akhir} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Hasil observasi aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus I jumlah skor yang diperoleh 38 sedangkan skor idealnya adalah 52 dengan prosentase 73,1 %. Ini menunjukkan masih belum sesuai dengan harapan karena indikator keberhasilan tercapai bila aktivitas guru mencapai 85%.

Hasil observasi aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan dengan perolehan skor 47 dengan prosentase 90,4 %, sedangkan skor idealnya adalah 52. Yang berarti aktifitas guru selama kegiatan pembelajaran berada dalam kategori **sangat baik**. Dalam proses pembelajaran berlangsung guru lebih mengarahkan untuk membimbing dan memantau siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar dengan baik. Sehingga pada siklus kedua, aktifitas guru mengalami peningkatan di mana indikator penilaian semuanya dilakukan dengan baik dan berada pada kualifikasi **baik** dan **sangat baik**.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Data Hasil Belajar (Tes)

Tahap penyajian data hasil belajar materi jual beli mata pelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* setelah dilakukan pengumpulan data sesuai prosedur, langkah selanjutnya adalah penyajian data hasil penelitian sesuai dengan tes yang dilakukan.

Tabel 4.3
Nilai Evaluasi Siklus I dan II Siswa Kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo Selama Proses Pembelajaran menggunakan Metode *Role Playing*

No.	Nama Siswa	Nilai	
		Siklus I	Siklus 2
1	Lukman Hadi	30	50
2	Dongga Prasetyo	80	65
3	Ach.Aadityo Sugeng N.	60	70
4	Ainun Rochmansyah F.	90	85
5	Arif Hidayatullah	70	75
6	Atsabita Nurizzainiyah	25	50
7	Dea Pitriya	60	70
8	Dimas Richad	45	65
9	Dinda Septi Ariyana	40	60
10	Dwi Sagita Putri	45	65
11	Eka Aprilia	35	65
12	Embun Setiya	85	90
13	Fadilatul Hamidhah	70	65
14	Farikha Auliza	100	85

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

15	Handini Fatihatun Nabila	100	90
16	Lefisah Septiani Ridwan	70	75
17	M. Syadeli	40	55
18	Moch. Diaz Ardiansyah	60	70
19	M. Leonard Dzul Izzi Alfauzi	80	70
20	Moch. Sofi Nasrullah	90	75
21	Mita Maulandari	85	70
22	Nur Faiza Mas`udiyah	100	90
23	Ratih Wahyu Pratitis	35	65
24	Rini Nininda Jani	85	90
25	Risma Ayustri Arie Susanto	80	85
26	Shalsa Bila	100	75
27	Wahyu Hari Cahyo Putro	70	65
28	Wisnu Wardana	80	75
29	Wulan Oktaviana	100	75
30	Yusuf Wardhana	90	90
31	Zaif Hafizah	90	65
32	Moch. Affandi s.	60	70
33	Indah Tri Rahayu	80	70
Jumlah Nilai		2330	2380
Rata - rata Kelas		70,6	72,12
Prosentase Ketuntasan		66,6 %	87,8 %

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Untuk menghitung rata – rata kelas digunakan rumus :

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

Keterangan :

X = Rata – rata (mean)

$\sum$x = Jumlah seluruh nilai

N = Banyaknya subjek (siswa)

Jadi, rata – rata untuk evaluasi pada siklus I adalah

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

$$X = \frac{2330}{33}$$

$X = 70{,}6$ (Baik)

Sedangkan rata – rata untuk evaluasi pada siklus II adalah

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

$$X = \frac{2380}{33}$$

$X = 72{,}12$ (Baik)

- Untuk menghitung prosentase prestasi belajar digunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} X\ 100\%$$

Keterangan :

P = Prosentase yang akan dicari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah seluruh siswa

Jadi, prosentase ketuntasan pada siklus I adalah

$$P = \frac{f}{N} X\ 100\%$$

$$P = \frac{22}{33} x100\%$$

P=66,6% (baik)

Sedangkan prosentase prestasi belajar pada siklus II adalah

$$P = \frac{f}{N} X\ 100\%$$

$$P = \frac{29}{33} x100\%$$

$P = 87{,}8\%$ (baik)

Dari perhitungan di atas, diketahui bahwa pada siklus I rata – rata kelas cukup baik dengan angka 70,6 dan prosentase kelulusannya mencapai 66,6 %, besarnya prosentase ini masih belum dikatakan tuntas karena standar ketuntasan seperti yang dijelaskan sebelumnya adalah mencapai 85%. Pada siklus II nilai rata – rata siswa meningkat menjadi 72,12 atau dapat dikategorikan baik, begitu juga dengan prosentase prestasi belajar mencapai 87,8 % dan angka tersebut termasuk kategori baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Pembahasan

Dari hasil kegiatan pembelajaran materi jual beli mata pelajaran IPS melalui metode *Role Playing* yang telah dilakukan selama dua siklus, diperoleh beberapa temuan hasil tindakan sebagai berikut:

1. Hasil yang diperoleh menunjukkan penerapan metode *Role Playing* berjalan dengan baik melalui perbaikan-perbaikan pada tiap siklus. Pada siklus pertama, penerapan pembelajaran tersebut memberikan motivasi yang baik. Dalam proses pembelajarannya dilakukan dengan pemahaman tentang kegiatan jual beli. Siswa bisa lebih mengingat apa saja yang terjadi dalam kegiatan jual beli, karena dalam pembelajaran ini siswa bisa langsung mempraktekkan dan memerankan langsung kegiatan jual beli, siswa bisa memerankan langsung aktifitas yang dilakukan sebagai penjual, serta aktifitas yang dilakukan sebagai pembeli.
2. Berdasarkan analisis data, diperoleh bahwa:
   a. Dalam proses belajar mengajar dapat dilihat dari aktivitas guru dan siswa yang mengalami peningkatan, aktivitas guru meningkat dari skor perolehan pada siklus I 73,1%, dan pada siklus II menjadi 90,4%. Aktivitas siswa meningkat dari skor perolehan pada siklus I 75%, dan pada siklus II menjadi 92,8% (data bisa dilihat dalam tabel 4.1 dan tabel 4.2 pada hal. 60 dan 62).
   b. Hasil belajar siswa melalui hasil peneilitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* memiliki dampak positif terhadap

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pemahaman tentang kegiatan jual beli siswa kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo. Hal ini dapat dilihat dari semakin meningkatnya pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah disampaikan guru selama ini (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I dan siklus II) yaitu masing-masing 66,6% dan 87,8%. Pada siklus II hasil belajar siswa secara klasikal telah tercapai (data bisa dilihat dalam tabel 4.3 pada hal. 66).

Dengan meningkatnya hasil belajar siswa dapat diartikan bahwa pembelajaran IPS pokok bahasan kegiatan jual beli dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo telah berhasil karena telah mencapai indikator penelitian yang telah ditentukan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini tentang penggunaan metode *Role Playing* materi jual beli mata pelajaran IPS kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo, bahwa :

1. Dengan menggunakan metode *Role Playing* di MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo ternyata hasil hasilnya sangat baik bila di terapkan pada siswa kelas III khususnya pada mata pelajaran IPS. Hal ini disebabkan respon para siswa sangat antusias dan bersemangat mengikuti proses pembelajaran ketika di terapkan metode *Role Playing,* dimana siswa bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan siswa lebih dapat berkomunikasi dan bekerja sama serta berinteraksi sesama teman lainnya dengan baik. Sehingga hal ini berdampak pula pada hasil belajar siswa yang semakin meningkat dengan adanya penerapan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran di kelas. Adapun langkah-langkah dalam penerapan metode *Role Playing* adalah sebagai berikut :
   a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok belajar.
   b. Guru mengintruksikan pada tiap kelompok untuk mempraktikkan kegiatan jual beli secara bergantian anatar kelompok, sementara kelompok lain bertugas menjadi pengamat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Setelah kegiatan bermain peran selesai, para siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing.

d. Siswa dan guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan menyimpulkan aktivitas bermain peran yang telah dilakukan.

2. Hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* materi jual beli mata pelajaran IPS siswa kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo sudah masuk dalam kategori **baik**. Hal ini terbukti bahwa ada peningkatan dari hasil nilai rata-rata kelasnya yaitu 72,12 dengan prosentase ketuntasan 87,8%. Bahwa dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo materi jual beli mata pelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata – rata kelasnya pada siklus I yaitu 70,6 meningkat menjadi 72,12 pada siklus II. Selain itu prosentase ketuntasannya pun meningkat dari 66,6% pada siklus I menjadi 87,8% pada siklus II.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan metode *Role Playing*, bahwa metode tersebut dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial siswa dan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu peneliti menyarankan:

1. Hendaknya guru sering menggunakan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran, agar siswa tidak merasa asing dan lebih memahami model

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran tersebut. Dengan menggunakan metode *Role Playing* siswa juga bisa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Hendaknya metode *Role Playing* dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di sekolah. Karena metode *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Alma, Bukhori.Harlasgunawan.*HkikatDasarStudiSosial*(Bandung : CV. SinarBaru, 1987).

Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model-model Mengajar* (Bandung : Alfabeta, 2009).

Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompoetensi* (Jakarta : Gaung Persada Press, 2005).

Learning Assistance Program for Islamic Schools, LAPIS-PGMI, *Ilmu Pengetahuan Sosial 1*(Surabaya : Amanah Pustaka, 2010).

Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2010).

Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompoetensi* (Jakarta : Gaung Persada Press, 2005).

Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2010).

Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2010).

Trianto, *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher, 2011).

Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009).

Sudjana, *Evaluasi Hasil Belajar* (Bandung: Pustaka Martiana, 1988).

S. Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar* (Jakarta : Bumi Aksara, 1992).

Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003).

Sapriya, *Pendidikan IPS* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2009).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Antok, *Peningkatan Mutu Pendidikan,* (Desember 21, 2007). http://catatanpakguru.wordpress.com/2007/12/21/peningkatan-mutu-pendidikan/ tanggal : 30 september 2011

http://www.sekolahdasar.net/2011/06/pengertian-hasil-belajar.html tanggal : 30 september 2011.

http://heru-id.blogspot.com/2011/05/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-hasil.html tanggal : 02 Oktober 2011

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id