

**PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP “PERSIAPAN
KEMERDEKAAN INDONESIA” DALAM PEMBELAJARAN IPS
MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V SD
NEGERI 01 BLORONG, JUMANTONO, KARANGANYAR TAHUN
PELAJARAN 2009 / 2010**

Oleh

ASRI PRATIWI

X 7108634

Skripsi

**Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kualitas kehidupan bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Oleh karena itu, pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional, Nurhadi (2003: 1). Masyarakat semakin menyadari akan pentingnya pendidikan untuk bersaing meraih kesempatan pada berbagai bidang. Oleh karena itu melalui pendidikan sumber daya manusia dapat ditingkatkan.

Adapun tujuan pendidikan seperti yang tercantum dalam SISDIKNAS (2003:2) bahwa tujuan pendidikan nasional adalah terwujudnya masyarakat Indonesia yang damai, demokratis, berakhlak, berkeahlian, berdaya saing, maju dan sejahtera dalam wadah kesatuan Negara Kesatuan Republik Indonesia yang didukung oleh manusia Indonesia yang sehat, mandiri, beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cinta tanah air, berdasarkan hukum dan lingkungan, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja serta disiplin.

Peningkatan pendidikan salah satunya adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran agar potensi-potensi yang ada dalam diri siswa dapat tergali dengan baik dan berkembang dengan optimal.

Permasalahan pembelajaran yang dihadapi di Sekolah Dasar adalah berlangsungnya pembelajaran yang kurang bermakna bagi perkembangan pribadi dan watak siswa, yang berakibat hilangnya kepribadian dan kesadaran akan makna hakiki kehidupan. Rendahnya kemampuan siswa disebabkan oleh berbagai faktor dari dalam siswa sebagai pebelajar dan faktor lingkungan.

Salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar yang perlu ditingkatkan kualitasnya khususnya di SD Negeri 01 Blorong adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Pada waktu pembelajaran dilakukan secara konvensional, hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 01 Blorong kurang memuaskan. Hal ini terlihat dari nilai mereka yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM) yaitu 60,7. Dari 19 siswa yang mampu mencapai nilai sesuai dengan KKM hanya 3 anak, selain itu dalam pembelajaran tersebut siswa bersifat pasif. Sehingga mereka belum paham dengan materi yang dipelajari. Selain itu alasan lain disebabkan karena terbatasnya kemampuan guru dalam menggunakan metode yang inovatif pada pembelajaran IPS. Kemampuan guru yang kurang dalam menggunakan metode-metode inovatif, membuat siswa kurang tertarik dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat tidak memperjelas isi pesan bahkan akan membingungkan siswa. Siswa akan mengalihkan perhatiannya pada hal-hal yang mereka anggap menarik.

Pembelajaran IPS pada siswa sekolah dasar memang diperlukan metode yang tepat agar menarik perhatian siswa. Karena di dalam IPS yang diterapkan adalah teori, konsep, dan prinsip yang ada dan berlaku pada Ilmu-ilmu Sosial. Hal itu banyak mengandung keabstrakan, sehingga siswa sulit untuk memahami. Dalam hal ini apabila pembelajaran masih dilakukan secara konvensional maka siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selama ini dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Apabila hal ini dibiarkan terus menerus, maka hasil belajar siswa akan menurun.

Selain dari faktor guru dalam mengajar, pada saat guru menjelaskan materi banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang melakukan aktivitas lain, seperti melamun, mencorat-coret buku, mengusili teman, dan berbicara dengan teman sebangku. Ketika ditanya tentang kejelasan materi yang disampaikan, siswa hanya diam. Hal ini membuktikan bahwa mereka belum paham dengan materi yang dipelajari.

Terkait dengan kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran IPS, maka guru harus dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Agar pembelajaran IPS memberikan pengalaman yang utuh dan bermakna bagi siswa serta memberikan hasil yang memuaskan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka guru harus dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkatan perkembangan fisik dan psikis anak terutama di kelas V, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Hal ini penulis beranggapan dengan menggunakan metode *role playing* dapat mengatasi permasalahan di atas. Materi IPS yang dirasa sulit adalah materi tentang "persiapan kemerdekaan Indonesia". Dalam materi ini terlalu banyak konsep yang abstrak, sehingga siswa dirasa sulit untuk memahaminya. Penerapan metode *role playing* pada bahasan "persiapan kemerdekaan Indonesia" siswa dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran. Dimana mereka berperan langsung menjadi tokoh-tokoh yang ada pada materi tersebut. Dengan begitu siswa akan merasa benar-benar menghayati perannya, sehingga siswa akan larut dalam perannya dan mudah memahami materi tersebut.

Alasan digunakan metode *role playing* ini antara lain agar; (1) siswa tidak merasa jenuh ketika mereka belajar IPS di dalam kelas, (2) siswa dapat memahami konsep persiapan kemerdekaan Indonesia yang selama ini mereka anggap sulit, (3) guru bisa merangsang siswa untuk ikut serta dan aktif dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa fokus pada pembelajaran, (4) pemahaman konsep siswa tentang persiapan kemerdekaan Indonesia meningkat sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Apabila pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia tidak ditingkatkan maka akan berdampak pada rendahnya moral siswa. Adapun dampak tersebut dapat terlihat pada perilaku siswa sehari-hari yang kurang menghargai jasa para pahlawan.

Atas dasar uraian tersebut peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "*Peningkatan pemahaman konsep "persiapan kemerdekaan Indonesia" dalam pembelajaran IPS melalui metode role playing pada siswa kelas V SD Negeri 01 Blorong, Jumantono, Karanganyar tahun pelajaran 2009/2010*".

B. Identifikasi Masalah

Adapun permasalahan yang diidentifikasi berkaitan dengan latar belakang yang telah diuraikan di atas adalah sebagai berikut :

1. Guru hanya melakukan ceramah yang membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran IPS.

2. Siswa merasa jenuh dengan metode pembelajaran yang diterapkan guru selama proses pembelajaran.
3. Terbatasnya penguasaan guru tentang metode-metode inovatif yang bisa membangkitkan semangat siswa dalam belajar.

C. Pembatasan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, agar permasalahan yang dikaji terarah, maka penulis berusaha membatasi masalah-masalah tersebut sebagai berikut :

1. Pemahaman konsep belajar IPS pokok bahasan Persiapan Kemerdekaan Indonesia yang pembelajarannya menggunakan metode *role playing*.
2. Pembelajaran *role playing* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

Apakah metode *role playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep Persiapan Kemerdekaan Indonesia dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri 01 Blorong Jumantono Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2009 / 2010 ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep Persiapan Kemerdekaan Indonesia dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri 01 Blorong Jumantono Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2009 / 2010.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dan diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun teoritis.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperkaya khazanah ilmu pengetahuan terutama dalam pengajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri 01 Blorong.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai bahan masukan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran IPS, sehingga kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran IPS yang selama ini dapat diatasi.

b. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan pemahaman siswa dan menggali potensi-potensi siswa dalam pembelajaran IPS.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi sekolah dan instansi terkait dalam menyusun dan melaksanakan program pembinaan kepada guru, khususnya guru IPS di SD Negeri 01 Blorong.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Tinjauan Pembelajaran IPS

a. Pengertian Pembelajaran

Istilah "pembelajaran" sama dengan "instruction" atau "pengajaran". pengajaran mempunyai arti : cara mengajar atau pengajaran. Purwadarminta (1985:22). Bila pengajaran diartikan sebagai perbuatan mengajar, tentunya ada yang mengajar dan diajar yaitu guru dan murid. dengan demikian, pengajaran diartikan sama dengan perbuatan belajar (oleh siswa), mengajar (oleh guru).

Menurut Oemar Hamalik (2006: 57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusia, materi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang mempengaruhi untuk mencapai tujuan. Dari pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa pengajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh siswa dan guru dengan berbagai fasilitas dan materi untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan.

Sedangkan menurut Elaine B.Johnson (2007: 18), mendefinisikan pembelajaran atau Learning sebagai berikut :

- 1) " *A relatively permanent change in response potentiality which occurs as result of reinforced practice* "
- 2) " *A change in human disposition or capability, which can be retained, and which is not simply ascribable to the process of growth* "

Yang dapat diartikan bahwa :

- 1) Belajar menghasilkan perubahan tingkah laku anak didik yang relatif permanen.
- 2) Anak didik memiliki potensi yang secara kodrati untuk ditumbuhkembangkan secara terus menerus, perubahan atau pencapaian kualitas ideal itu tidak tumbuh alami linier sejalan proses kehidupan.

Dari kedua definisi tersebut ada tiga prinsip yang perlu diperhatikan, yaitu :

Pertama, belajar menghasilkan perubahan perilaku anak didik yang relatif permanen. Dalam hal ini guru berperan sebagai pelaku perubahan (*agent of*

change). Kedua, anak didik memiliki potensi yang secara kodrati untuk ditumbuhkembangkan secara terus menerus. Proses pembelajaran diharapkan dapat membantu para siswa untuk dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri mereka. Ketiga, Perubahan atau pencapaian kualitas ideal itu tidak tumbuh alami linear sejalan proses kehidupan. Artinya proses belajar-mengajar didesain khusus demi tercapainya kondisi atau kualitas ideal seperti yang diharapkan.

Selanjutnya oleh Corey yang dikutip oleh Sri Anitah (2005: 6), pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan substansi khusus dari pendidikan. Sedangkan Dimiyati dan Mudjiono dalam Sri Anitah (2005: 8), pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Dalam UUSPN No. 20 (2003: 2), menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha. (<http://krisna1.blog.uns.ac.id/2009/10/19/pengertian-dan-ciri-ciri-pembelajaran/>).

Pembelajaran merupakan proses komunikatif-interaktif antara sumber belajar, guru, dan siswa yaitu saling bertukar informasi. Istilah keterampilan dalam Pembelajaran Keterampilan diambil dari kata terampil (*skillful*) yang mengandung arti kecakapan melaksanakan dan menyelesaikan tugas dengan cekat, cepat dan tepat. (<http://franciscusti.blogspot.com/2008/06/pembelajaran-merupakan-proses.html>).

Belajar atau pembelajaran adalah merupakan sebuah kegiatan yang wajib kita lakukan dan kita berikan kepada anak-anak kita. Karena ia merupakan kunci sukses untuk menggapai masa depan yang cerah, mempersiapkan generasi bangsa dengan wawasan ilmu pengetahuan yang tinggi. Yang pada akhirnya akan berguna bagi bangsa, negara, dan agama. Melihat peran yang begitu vital, maka menerapkan metode yang efektif dan efisien adalah sebuah keharusan. Dengan harapan proses belajar mengajar akan berjalan menyenangkan dan tidak membosankan, (<http://nadhirin.blogspot.com/2008/08/metode-pembelajaran-efektif.html>)

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa, pembelajaran merupakan suatu proses yang sengaja didesain secara sistematis oleh guru sebagai tempat interaksi dengan peserta didik dalam membantu peserta didik mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru guna mencapai suatu tujuan instruksional yang telah ditetapkan serta untuk mencapai suatu perubahan perilaku yang relatif permanen.

b. Komponen-komponen pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen. Adapun komponen-komponen pembelajaran sebagai berikut:

1) Siswa

Seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.

2) Guru

Seseorang yang bertindak sebagai pengelola, katalisator, dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif.

3) Tujuan

Pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, psikomotorik, afektif) yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

4) Isi Pelajaran

Segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.

5) Metode

Cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan.

6) Media

Bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada siswa.

7) Evaluasi

Cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya, (<http://krisna1.blog.uns.ac.id/2009/10/19/pengertian-dan-ciri-ciri-pembelajaran/>).

Pembelajaran merupakan materi yang penting dalam membina dan mengantarkan para siswa menuju tujuan yang sebenarnya. Adapun tujuan pembelajaran adalah keterampilan dan kualitas tertentu yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa. Makin tinggi kualitas tujuan yang harus dikuasai siswa, makin sukarlah dalam pencapaiannya, sebaliknya tujuan yang tingkatannya rendah lebih mudah pencapaiannya. Pembelajaran akan berjalan lancar dan akan dapat menghasilkan produk yang berkualitas apabila ditangani oleh guru-guru yang profesional dan berkualitas sesuai dengan bidangnya. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran menurut Benjamin S. Bloom yang dikutip oleh S. Nasution (1995:62) yang mengemukakan bahwa "Tujuan pembelajaran dibagi dalam tiga ranah yaitu : ranah kognitif, afektif, dan psikomotor".

Penjelasan dari tujuan pembelajaran tersebut dinyatakan dalam bentuk perilaku yang secara sistematis sebagai berikut :

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif yaitu suatu perilaku yang menyangkut masalah pengetahuan, informasi dan masalah kecakapan intelektual. Perilaku kognitif ini meliputi 6 tingkatan, yaitu : a) Pengetahuan siap, yaitu pengetahuan yang dapat segera muncul apabila diperlukan, b) Komprehensif, pemahaman dalam menafsirkan informasi, c) Mengaplikasikan, menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dalam kehidupan nyata, d) Menganalisis, menguraikan pengetahuan yang telah diperoleh ke dalam berbagai bagian, e) Mengadakan sintesis, memadukan antara berbagai pengetahuan untuk menghasilkan suatu

konsepsi atau pengetahuan baru, f) Mengadakan evaluasi, menilai terhadap pengetahuan yang diperoleh dengan berbagai kriteria.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif adalah perilaku yang berupam sikap, nilai-nilai dan persepsi. Perilaku ini terdiri 5 tingkatan, yaitu : a) Penerimaan suatu tingkatan penarikan perhatian, b) Merespon, yaitu keinginan untuk berbagai reaksi, c) Menilai, yaitu untuk menentukan suatu posisi tertentu terhadap suatu nilai, d) Mengorganisasi, yaitu mengambil penyesuaian dari berbagai alternatif yang ada, e) Mengemukakan suatu pandangan atau pengambilan keputusan sebagai integrasi dari suatu kepercayaan, keyakinan, de dan sikap seseorang.

3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor yaitu menyangkut pada kelincahan gerakan anggota badan terutama tangan dan koordinatonya. Perilaku ini terdiri dari 4 tingkatan, yaitu : a) Gerakan anggota badan, seperti gerakan bahu, tangan dan kaki, b) Gerakan yang benar-benar terkoordinasi secara rapi, misalnya gerakan tangan dan jari-jari tangan dan mata atau tangan dan kepala, c) Komunikasi tanpa verbal, misalnya gerakan ekspresi muka, cetusan hati nurani dan gerakan-gerakan badan atau anggota badan yang penuh arti, d) Perilaku berbahasa dalam arti peningkatan perilaku secara halus, misalnya perilaku lemah lembut.

Tujuan-tujuan pembelajaran tersebut secara teoretis dapat dipisah-pisahkan, akan tetapi pada kenyataannya satu sama lain saling mempengaruhi dan saling berkaitan sebagai satu kesatuan, karena pribadi siswa pada dasarnya juga satu kesatuan yang di dalamnya ada unsur kognitif, afektif dan psikomotor.

Di dalam merumuskan tujuan-tujuan pembelajaran ada beberapa persyaratan, yaitu : a) harus dirumuskan secara spesifik bentuk kelakuan siswa sebagai bukti bahwa ia telah mencapai tujuan itu, b) harus dirumuskan lebih lanjut kondisi-kondisi dimana kelakuan itu akan nyata, c) harus ditentukan secara spesifik kriteria akan itu akan nyata, d) harus ditentukan secara spesifik kriteria tentang tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan itu. S. Nasution (1995:60).

c. Hakikat Pembelajaran IPS

Pada hakekatnya perkembangan hidup manusia mulai saat lahir sampai menjadi dewasa tak dapat terlepas dari masyarakat. Oleh karena itu pengetahuan sosial dapat dikatakan tak asing bagi tiap orang. Sejak bayi telah melakukan hubungan dengan orang lain terutama dengan ibunya dan dengan anggota keluarga yang lainnya. Meskipun dengan sepihak. Hubungan sosial itu telah terjadi, tanpa hubungan sosial bayi tidak akan mampu berkembang menjadi manusia dewasa.

Mengapa IPS harus dipelajari dan diajarkan kepada anak didik? Padahal pengetahuan sosial itu telah melekat pada diri kita, dan tak asing lagi. Memang pengetahuan sosial itu diperoleh secara alamiah dari kehidupan sehari-hari, telah ada pada diri kita masing-masing namun hal ini belum cukup mengingat kehidupan masyarakat dengan segala permasalahannya makin berkembang. Untuk menghadapi keadaan demikian pengetahuan sosial yang diperoleh secara alamiah tidak cukup. Disini perlu pendidikan formal khususnya pendidikan IPS. Tujuan yang wajib dicapai dari pendidikan IPS adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik yang memiliki pengetahuan, ketrampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara.

Fungsi IPS sebagai Pendidikan adalah untuk membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna, keterampilan sosial dan intelektual dalam membina perhatian serta kepedulian sosialnya sebagai SDM yang bertanggung jawab dalam merealisasikan tujuan nasional.

(<http://massofa.wordpress.com/2007/12/21/hakekat-ips-sebagai-program-studi/>)

Menurut Gross dalam Kosasih Djahiri yang dikutip Hidayati,dkk (2008:1-4), Ilmu Sosial merupakan disiplin intelektual yang mempelajari manusia sebagai makhluk sosial secara ilmiah, memusatkan manusia sebagai anggota masyarakat dan pada kelompok atau masyarakat yang ia bentuk. Dalam ilmu sosial banyak mengemukakan tentang tingkah laku manusia, baik secara perorangan maupun tingkah laku secara kelompok. Tingkah laku manusia dalam masyarakat itu banyak sekali aspeknya seperti; aspek ekonomi, aspek sikap, aspek mental, aspek budaya, aspek hubungan sosial, dan sebagainya. Studi kasus tentang aspek-aspek

tingkah laku manusia inilah yang menghasilkan Ilmu Sosial seperti ekonomi, ilmu hukum, ilmu politik, psikologi, sosiologi, antropologi dan sebagainya.

Berbeda dengan Ilmu Sosial, Studi Sosial bukan merupakan suatu bidang keilmuan atau disiplin akademis, melainkan lebih merupakan suatu bidang pengkajian tentang gejala dan masalah sosial. Achmad Sanusi yang dikutip oleh Hidayati,dkk (2008:1-5) memberi penjelasan sebagai berikut : Studi Sosial tidak selalu bertaraf akademis-universitas, bahkan merupakan bahan-bahan pelajaran bagi siswa sejak pendidikan dasar. Studi sosial bersifat interdisipliner dengan menetapkan pilihan masalah-masalah tertentu berdasarkan suatu rangka referensi dan meninjaunya dari beberapa sudut sambil mencari logika dari hubungan-hubungan yang ada satu dengan lainnya.

Pendekatan Studi Sosial bersifat interdisipliner atau multidisipliner dengan menggunakan berbagai bidang keilmuan. Hal tersebut mengandung arti bahwa Studi Sosial dalam meninjau suatu gejala sosial atau masalah sosial dilihat dari berbagai dimensi kehidupan. Sedangkan Ilmu Sosial pendekatannya bersifat disipliner dari bidang ilmunya masing-masing. Jadi dapat dikatakan bahwa Studi Sosial itu lebih memperlihatkan bentuknya sebagai gabungan Ilmu Sosial.

IPS merupakan perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner (*Interdisciplinary Approach*) dari pelajaran Ilmu-ilmu Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.

Hal ini lebih ditegaskan lagi oleh Saidiharjo dalam Hidayati,dkk (2008:1-7) bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusiaan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti : geografi, ekonomi, sejarah, sosialogi, antropologi, politik. Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu

yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih. Ilmu politik dan ekonomi tergolong ke dalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi dan psikologi sosial merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial. Secara intensif konsep-konsep seperti ini digunakan ilmu-ilmu sosial dan studi-studi sosial.

Udin S. Winataputra, dkk (2008:51), mengatakan bahwa dalam Kurikulum 1975 pendidikan IPS menampilkan empat profil, yakni: (1) Pendidikan Moral Pancasila menggantikan Pendidikan Kewargaan Negara sebagai suatu bentuk pendidikan IPS khusus yang mewadahi tradisi "*citizenship transmission*", (2) pendidikan IPS terpadu untuk Sekolah Dasar, (3) pendidikan IPS terkonfederasi untuk SMP yang menempatkan IPS sebagai konsep payung yang menaungi mata pelajaran geografi, sejarah, dan ekonomi koperasi, (4) pendidikan IPS yang terpisah-pisah mencakup mata pelajaran sejarah, geografi dan ekonomi untuk SMA, atau sejarah dan geografi untuk SPG.

Bila disimak dari perkembangan pemikiran yang berkembang di Indonesia yang terwujud dalam Kurikulum sampai dengan dasawarsa 1990-an ini pendidikan IPS di Indonesia mempunyai dua konsep pendidikan IPS, yakni: *pertama*, pendidikan LPS yang diajarkan dalam tradisi "*citizenship transmission*" dalam bentuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan Sejarah Nasional, *kedua* pendidikan IPS yang diajarkan dalam tradisi "*social science*" dalam bentuk pendidikan IPS terpisah dari SMU, yang terkonfederasi di SLTP dan yang terintegrasi di SD, Udin S. Winataputra, dkk (2008:51).

Dalam GBPP SD (1994) IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, tata negara dan sejarah.

Dengan demikian jelas bahwa IPS adalah fusi dari disiplin-disiplin ilmu-ilmu Sosial. Pengertian fusi disini adalah bahwa IPS merupakan bidang studi yang utuh dan tidak terpisah-pisah dalam kotak-kotak disiplin ilmu yang ada. Artinya bahwa bidang studi IPS tidak lagi mengenal adanya pelajaran geografi, ekonomi, sejarah secara terpisah-pisah, melainkan semua disiplin tersebut diajarkan secara terpadu.

d. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Pembelajaran IPS SD akan dimulai dengan pengenalan diri (*self*), kemudian keluarga, tetangga, lingkungan RT, RW, kelurahan/desa, kecamatan, kota/kabupaten, propinsi, negara, negara tetangga, kemudian dunia. Anak bukanlah sehelai kertas putih yang menunggu untuk ditulisi, atau replika orang dewasa dalam format kecil yang dapat dimanipulasi sebagai tenaga buruh yang murah, melainkan, anak adalah entitas yang unik, yang memiliki berbagai potensi yang masih latent dan memerlukan proses serta sentuhan-sentuhan tertentu dalam perkembangannya. Mereka yang memulai dari egosentrisme dirinya kemudian belajar, akan menjadi berkembang dengan kesadaran akan ruang dan waktu yang semakin meluas, dan mencoba serta berusaha melakukan aktivitas yang berbentuk intervensi dalam dunianya. Maka dari itu, pendidikan IPS adalah salah satu upaya yang akan membawa kesadaran terhadap ruang, waktu, dan lingkungan sekitar bagi anak.

Menurut Nursid Sumaatmadja (2005 : 10), pembelajaran IPS bertujuan membina anak didik menjadi warga Negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan Negara. Melalui pembelajaran IPS, anak didik dibina dan dikembangkan kemampuan mental-intelektualnya menjadi warga Negara yang berketerampilan dan berkepedulian sosial serta bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.

Seperti yang dikemukakan oleh Abdul Azis (<http://azisgr.blogspot.com/2009/05/problematika-pembelajaran-ips-sd.html>), dalam pembelajaran IPS kelas tinggi ada beberapa kesulitan yang dialami oleh siswa, dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- 1) Siswa kurang dapat mengembangkan nilai dan sikap dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Pengajaran IPS dilaksanakan dalam waktu yang terbatas, sehingga tidak mungkin dapat memperkenalkan seluruh nilai-nilai kehidupan manusia kepada siswa.

Tujuan IPS diajarkan di SD tentu saja harus dikaitkan dengan kebutuhan dan disesuaikan dengan tantangan-tantangan kehidupan yang akan dihadapi anak. Berkaitan dengan hal tersebut, kurikulum 2004 untuk tingkat satuan SD menyatakan bahwa, Pengetahuan Sosial (sebutan IPS dalam kurikulum 2004), bertujuan untuk :

- 1) Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan, pedagogis, dan psikologis.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan sosial.
- 3) Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Meningkatkan kemampuan bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global.

Selain itu menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006:17), mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan masyarakat.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Tujuan umum IPS menurut IPS Dep. P dan K dalam Abdul Aziz Wahab (2007:34) pengembangan kurikulum IPS di Indonesia pada tahun 1972 paling tidak telah menetapkan Tujuan umum pengajaran IPS/SS di Indonesia :

- a. Meningkatkan kesadaran ekonomi rakyat
- b. Meningkatkan kesejahteraan jasmani dan kesejahteraan rohani.
- c. Meningkatkan efisiensi, kejujuran dan keadilan bagi semua warga Negara.
- d. Meningkatkan mutu lingkungan.
- e. Menjamin keamanan dan keadilan bagi semua warga Negara.
- f. Memberi pengertian tentang hubungan internasional bagi kepentingan bangsa Indonesia dan perdamaian dunia.
- g. Meningkatkan saling pengertian dan kerukunan antar golongan dan daerah dalam menciptakan kesatuan dan persatuan nasional.
- h. Memelihara keagungan sifat-sifat kemanusiaan, kesejahteraan rohaniah dan tatasusila yang luhur.

Menurut Fenton dalam A. Dakir et al (2002:9) dikemukakan ada 3 tujuan utama IPS yaitu :

- a. Mempersiapkan anak didik menjadi warga Negara yang baik.
- b. Mengajar anak didik berkemampuan berpikir.
- c. Agar anak dapat melanjutkan kebudayaan bangsa.

Melihat pada rumusan di atas nampak bahwa IPS di Indonesia secara konseptual telah mencoba menganut pendekatan integrative yang mencakup paling tidak ilmu-ilmu sosial yang pokok bahkan juga ilmu budaya dan filsafat. Hal itu dengan sendirinya akan menuntut pendekatan-pendekatan dan pertimbangan-pertimbangan tertentu dalam memilih metode belajar guna membantu siswa mencapai tujuan-tujuan tersebut.

Sedangkan tujuan pembelajaran IPS di Indonesia :

- 1) Aspek pengetahuan dan pemahaman (kognitif)
 - a) Pemahaman tentang sejarah kebudayaan bangsa sendiri dan umat manusia
 - b) Lingkungan geografis tempat manusia hidup serta interaksi antara manusia dan lingkungan fisiknya
 - c) Cara manusia memerintah negaranya

- d) Struktur kebudayaan dan cara hidup manusia di Negara sendiri dan di Negara lain
 - e) Cara manusia membudayakan lingkungannya untuk menjamin hidupnya dan mempertinggi kesejahteraan bangsanya
 - f) Pengaruh perkembangan IPTEK terhadap kehidupan manusia
 - g) Pengaruh pertambahan penduduk terhadap lingkungan fisik dan sumber tenaga alam
- 2) Aspek nilai dan sikap (afektif)
- a) Mengakui dan menghormati sikap harkat manusia
 - b) Mengakui dan menghayati nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila
 - c) menghayati nilai-nilai dalam agama masing-masing
 - d) Menghormati perbedaan adat istiadat, kebudayaan setiap suku bangsa dan bangsa lain
 - e) Bersikap positif terhadap bangsa dan negaranya, rela membangun dan mempertahankannya
- 3) Aspek keterampilan
- a) Kecakapan untuk memperoleh pengetahuan dan informasi
 - b) Keterampilan berfikir, menginterpretasi dan mengorganisir informasi dari berbagai sumber
 - c) Kecakapan untuk meninjau informasi secara kritis, membedakan antara fakta dan sumber
 - d) Kecakapan untuk mengambil keputusan berdasarkan fakta dan pendapat

Untuk merealisasikan tujuan-tujuan di atas, proses mengajar dan membelajarkannya tidak hanya terbatas pada aspek-aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) saja, melainkan meliputi juga aspek akhlak (afektif) dalam menghayati serta menyadari kehidupan yang penuh dengan masalah, tantangan, hambatan dan persaingan ini.

e. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di Kelas V SD

Mempelajari IPS pada hakekatnya adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan (fisik dan sosial-budaya). Materi IPS digali dari berbagai aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Oleh karena itu, menurut Mulyono dalam Depdiknas (2008 : 26), pengajaran IPS yang melupakan masyarakat sebagai sumber dan objeknya merupakan suatu bidang ilmu yang tidak berpijak pada kenyataan.

Martorella (1987:14) mengemukakan bahwa pembelajaran pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek pendidikan daripada transfer konsep, karena dalam pembelajaran IPS diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan ketrampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Sedangkan Hamid Hasan, dalam Etin Solihatin (2007:14) mengatakan pembelajaran IPS merupakan fusi dari berbagai disiplin ilmu. Pembelajaran IPS harus diformulasikan pada aspek kependidikannya.

Ada 5 macam sumber materi IPS menurut Hidayati, dkk (2008 : 26), antara lain :

- 1) Segala sesuatu ayau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
- 2) Kegiatan manusia, misalnya; mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.
- 3) Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh
- 4) Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimuali dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar.
- 5) Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.

Tema-tema IPS SD yang perlu mendapat perhatian menurut Arief Achmad (<http://re-searchengines.com/0805arief7.html>), secara gradual, di bawah ini akan

diungkapkan beberapa tema IPS SD yang perlu mendapat perhatian kita bersama, antara lain :

- 1) IPS SD sebagai Pendidikan Nilai (*value education*), yakni :
 - a) Mendidik nilai-nilai yang baik yang merupakan norma-norma keluarga dan masyarakat
 - b) Memberikan klarifikasi nilai-nilai yang sudah dimiliki siswa
 - c) Nilai-nilai inti/utama (*core values*) seperti menghormati hak-hak perorangan, kesetaraan, etos kerja, dan martabat manusia (*the dignity of man and work*) sebagai upaya membangun kelas yang demokratis.
- 2) IPS SD sebagai Pendidikan Multikultural (*multicultural education*), yakni :
 - a) Mendidik siswa bahwa perbedaan itu wajar
 - b) Menghormati perbedaan etnik, budaya, agama, yang menjadikan kekayaan budaya bangsa
 - c) Persamaan dan keadilan dalam perlakuan terhadap kelompok etnik atau minoritas.
- 3) IPS SD sebagai Pendidikan Global (*global education*), yakni :
 - a) Mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradaban di dunia
 - b) Menanamkan kesadaran ketergantungan antar bangsa
 - c) Menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi dan transportasi antar bangsa di dunia
 - d) Mengurangi kemiskinan, kebodohan dan perusakan lingkungan.

Depdiknas (2003:3) mengatakan ruang lingkup mata pelajaran Pengetahuan Sosial meliputi : 1) interaksi sosial, 2) manusia, 3) kebutuhan materi, 4) kehidupan, 5) norma dan kehidupan, 6) sikap.

Dalam pembelajaran IPS kelas V terdapat beberapa macam pokok bahasan yang perlu dipahami oleh anak. Antara lain: Keanekaragaman penduduk, Sistem Pemerintahan, Kegiatan Ekonomi, Kenampakan Alam, Persiapan Kemerdekaan, dan Persebaran Gejala Alam, yang kesemuanya itu merupakan suatu konsep ilmu yang perlu dipelajari. Pada penelitian ini peneliti mengkaji pokok bahasan "Persiapan Kemerdekaan Indonesia". Karena pada pokok bahasan ini terdapat beberapa konsep abstrak yang penting dan perlu dipahami oleh siswa, oleh karena

itu peneliti merasa pada pokok bahasan ini terasa sulit dipahami oleh siswa jika hanya menggunakan metode pembelajaran yang kurang tepat. Maka dari itu peneliti menerapkan metode pembelajaran inovatif dalam membelajarkan materi tersebut, dengan tujuan agar siswa mudah memahami sehingga dapat menerapkan ilmunya dalam kehidupan sehari-hari.

Pada pokok bahasan “Persiapan Kemerdekaan Indonesia” siswa diajak untuk mempelajari apa yang dilakukan bangsa Indonesia dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan? Perlukah perumusan dasar Negara sebelum merdeka? Siapa saja tokoh-tokoh yang ikut andil dalam membantu mempersiapkan kemerdekaan? Bagaimana sikap kita menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan?. Sub-sub pokok bahasan itulah yang akan dipelajari siswa dengan menggunakan metode pembelajaran inovatif yang dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode role playing.

2. Tinjauan Tentang Metode Pembelajaran

Kata metode berasal dari bahasa Latin yaitu “Methodos” yang berarti “jalan”. Metode secara harfiah berarti ‘cara’. Dalam pemakaian umum adalah suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan. Dengan demikian metode bersangkutan paut dengan pemilihan jalan atau cara dalam berbuat sesuatu untuk mencapai suatu tujuan. Hidayati, dkk (2008:7-20) sehubungan dengan hal tersebut Winarno Surachmad menyatakan bahwa metode adalah cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan.

Dalam pendidikan kata metode digunakan untuk menunjukkan serangkaian kegiatan guru yang terarah yang menyebabkan siswa belajar. Metode dapat pula dianggap sebagai cara atau prosedur yang keberhasilannya adalah di dalam belajar, atau sebagai alat yang menjadikan mengajar menjadi efektif. Abdul Aziz Wahab (2007:36)

Tujuan dari kegiatan pembelajaran tidak akan tercapai tanpa adanya komponen-komponen lainnya, salah satu diantaranya adalah metode. Metode merupakan suatu alat untuk mencapai tujuan. Dengan memanfaatkan metode secara akurat, guru akan mampu mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Maka

ketika tujuan dirumuskan agar anak didik mempunyai keterampilan tertentu, maka metode yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan. Oleh karena itu guru harus menggunakan metode yang menunjang kegiatan pembelajaran, sehingga dapat dijadikan sebagai alat untuk mencapai tujuan.

Dalam kegiatan belajar mengajar guru tidak dapat terlepas dari penggunaan metode. Penggunaan metode yang tepat akan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Nana Sudjana (1995 :76) mengungkapkan bahwa metode mengajar ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengandalkan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Metode mengajar sangat diperlukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hal ini membuat guru sebagai komponen pendidikan yang memiliki tugas utama mengajar untuk menguasai metode. Sedangkan Akhmad Sudrajat dalam tulisannya mengungkapkan bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya: (1) ceramah; (2) demonstrasi; (3) diskusi; (4) simulasi; (5) laboratorium; (6) pengalaman lapangan; (7) brainstorming; (8) debat, (9) simposium, dan sebagainya, (<http://www.psb-psma.org/content/blog/pengertian-pendekatan-strategi-metode-teknik-taktik-dan-model-pembelajaran>).

Metode adalah cara, yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan, (<http://www.aliciakomputer.co.cc/2009/10/metode-mengajar-ilmu-pengetahuan-sosial.html>). Pemberian kecakapan dan pengetahuan kepada murid-murid yang merupakan proses pengajaran (proses belajar mengajar) itu dilakukan oleh guru di sekolah dengan menggunakan cara-cara atau metode-metode tertentu. Cara-cara demikianlah yang dimaksudkan sebagai metode pengajaran di sekolah. B. Suryosubroto (2001:148)

Metode menurut Sagala dalam Ruminiati (2007:2-3), adalah cara yang digunakan oleh guru/siswa dalam mengolah informasi yang berupa fakta, data dan konsep pada proses pembelajaran yang mungkin terjadi dalam suatu strategi.

Dalam pembelajaran metode yang digunakan banyak sekali ragamnya. Sebagai guru harus pandai menggunakan atau memilih metode yang tepat dan sesuai dengan materi dan kondisi siswa.

Dari beberapa pernyataan ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode merupakan suatu strategi di dalam pembelajaran yang digunakan baik guru atau siswa untuk menerima atau menyampaikan materi sesuai dengan materi, kondisi siswa atau guru. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal diperlukan metode pembelajaran yang tepat. Pada saat menetapkan metode yang digunakan guru harus cermat memilih dan menetapkan metode yang sesuai.

Terdapat beberapa kriteria yang bisa dijadikan acuan dalam pemilihan metode pembelajaran Walter E. Sistrunk dan Robert C Maxson dalam Abdul Aziz Wahab (2007-85) antara lain:

- 1) *The nature of the topic determines methods to some degree.*
- 2) *The needs of students and the class are the mayorfactor in identifying the proper methodology.*
- 3) *Variety is a factor in selecting methods. Learning takes place when there is interest.*
- 4) *Individual, small-group, and large group experience should be provided.*

Metode mengajar banyak jenisnya, oleh karena itu guru harus pandai memilih metode mengajar yang sesuai dengan materi pelajaran dan karakteristik siswa. Diantara metode-metode yang bervariasi, peneliti menggunakan metode role playing dalam melaksanakan pembelajaran IPS pokok bahasan Persiapan Kemerdekaan.

a. Metode Pembelajaran *Role Playing*

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

Menurut Hisyam Zaini, dkk (2008:98), *role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Dalam *role playing* siswa melakukan suatu aktivitas-aktivitas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sebelumnya telah ditetapkan. Sedangkan menurut Ruminiati (2007:2) Metode bermain peran (*role playing*) adalah suatu cara menyajikan bahan ajar dengan mendramasasikan tingkah laku dalam hubungan sosial dengan suatu problem, Agar peserta didik dapat memecahkan masalah sosial. Metode *role playing* bertujuan untuk mempertunjukkan suatu perbuatan dari suatu pesan yang ingin disampaikan dari peristiwa yang pernah dilihat. Metode ini juga menjadikan siswa menjadi senang, sedih dan tertawa jika pemerannya dapat menjiwai dengan baik.

Metode *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. *Role playing* adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, nilai, dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain. Husein Achmad, (1981:80). Sedangkan menurut Winarno Surachmad (1973:125) *role playing* adalah merupakan suatu teknik atau cara agar para guru dan siswa memperoleh penghayatan nilai-nilai dan perasaan. Sedangkan sosiodrama berarti mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial.

Role playing ialah pemeranan sebuah situasi dalam hidup manusia dengan tanpa diadakan latihan; dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk dipakai sebagai bahan analisa oleh kelompok. Slameto (2003:102-103).

Metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat dan/ atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. (<http://www.pro-ibid.com/content/view/104/1/>).

(<http://nadhirin.blogspot.com/2008/08/metode-pembelajaran-efektif.html>), metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Kelebihan metode *role playing*: melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama, yakni: (1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, (2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, (3) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, (4) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, *role playing* adalah merupakan suatu metode yang digunakan oleh seorang guru dalam proses belajar mengajar yang dimaksudkan agar siswa lebih mengembangkan kemampuan berimajinasi, menanamkan kemampuan bertanggungjawab dalam bekerjasama dengan orang lain, menghargai pendapat dan kemampuan orang lain dan belajar mengambil keputusan.

b. Alasan Menggunakan Role Playing

Endang Komara mengemukakan, melalui bermain peran (*role playing*), para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Sebagai suatu metode pembelajaran, *role playing* berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi metode ini berusaha membantu peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Juga melalui metode ini para peserta didik diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Dari dimensi sosial, metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama

dalam menganalisis situasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi peserta didik. Pemecahan masalah dilakukan secara demokratis. Dengan demikian melalui metode ini peserta didik juga dilatih untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis (http://dahli-ahmad.blogspot.com/2009/03/model-bermain-peran-dalam-pembelajaran_29.html).

Hakekat pembelajaran *role playing* terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Melalui bermain peran dalam pembelajaran, diharapkan para peserta didik dapat (1) mengeksplorasi perasaannya; (2) memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi; dan (4) mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.

Role playing dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, dimana saja terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi (skenario). Menurut Hisyam Zaini, dkk (2008 : 100), Guru melibatkan peserta didik dalam *role-play* karena satu atau lebih alasan di bawah ini :

- 1) Mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh.
- 2) Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis.
- 3) Membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan.
- 4) Menerapkan pengetahuan dalam pemecahan masalah.
- 5) Menjadikan problem yang abstrak menjadi konkrit.
- 6) Membuat spekulasi terhadap ketidakpastian yang meliputi pengetahuan.
- 7) Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung.
- 8) Mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dengan cara yang dinamik.
- 9) Mendorong pembelajaran seumur hidup.
- 10) Mempelajari bidang tertentu dari kurikulum secara selektif.
- 11) Memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan peserta didik dengan sah.

- 12) Mengembangkan pemahaman yang empatik.
- 13) Memberi *feedback* yang segera bagi guru dan peserta didik.

Dardiri dalam Sudono (2007:56) mengatakan sekurang-kurangnya ada dua alasan mengapa pembelajaran metode *role playing* diterapkan, yaitu (1) *role playing* lebih memungkinkan pesertan didik dan guru sama-sama aktif terlibat dalam pembelajaran. Selama ini kita mengenal pembelajaran metode konvensional yang dinilai hanya guru yang aktif (monologis), sementara peserta didiknya pasif, sehingga pembelajaran dinilai menjemukan, kurang menarik dan tidak menyenangkan. (2) *role playing* lebih memungkinkan baik peserta didik maupun guru sama-sama kreatif. Guru berupaya kreatif mencoba berbagai cara melibatkan siswanya dalam pembelajaran. Sementara siswa juga dituntut kreatif juga dalam berinteraksi dengan sesama teman, guru, maupun bahan ajar dengan segala alat bantuannya, sehingga pada akhirnya hasil pembelajaran dapat meningkat.

Hamzah B. Uno (2008:28), berpendapat melalui permainan peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah.

Melalui metode *role playing* dapat melibatkan aspek-aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Dengan metode *role playing*, diharapkan siswa dapat menghayati dan berperan dalam berbagai figur khayalan atau figur sesungguhnya dalam berbagai situasi. Metode *role playing* yang direncanakan dengan baik dapat menanamkan kemampuan bertanggung jawab dalam bekerja sama dengan orang lain dan belajar mengambil keputusan dalam hubungan kerja kelompok. Metode ini dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS dengan pokok bahasan “persiapan kemerdekaan Indonesia”.

1) Kelebihan Metode *Role Playing*

Menurut Mansyur dalam Ruminiati (2007:2-8) menerangkan bahwa metode *role playing* memiliki kelebihan seperti :

- a) melatih siswa untuk berkreasi dan berinisiatif,
- b) melatih siswa untuk memahami sesuatu dan mencoba melakukannya,

- c) memupuk siswa yang memiliki bakat seni dengan baik melalui bermain peran yang sering dilakukannya dalam metode ini.
- d) memupuk kerja sama antar teman dengan lebih baik pula,
- e) membuat siswa merasa senang, karena dapat menghibur oleh fragmen teman-temannya.

Menurut Slameto (2003:105) menerangkan keunggulan *Role Playing*:

- a) Segera mendapat perhatian,
- b) Dapat dipakai pada kelompok besar dan kecil,
- c) Membantu anggota untuk menganalisa situasi,
- d) menambah rasa percaya diri pada peserta,
- e) Membantu anggota dan siswa untuk menyelami masalah,
- f) Membantu anggota mendapat pengalaman yang ada pada pikiran orang lain,
- g) Membangkitkan minat dan perhatian pada saat untuk pemecahan masalah.

2) Kekurangan Metode *Role Playing*

Kekurangan tersebut antara lain adalah :

- a) pada umumnya yang aktif hanya yang berperan saja
- b) ini cenderung dominan unsur rekreasinya dari pada kerjanya, karena untuk berlatih *role playing* memerlukan banyak waktu dan tenaga,
- c) membutuhkan ruang yang cukup luas,
- d) sering mengganggu kelas di sebelahnya. Mansyur dalam Ruminiati (2007:2-8)

Abdul Aziz Wahab (2007:111) sebagaimana metode-metode mengajar lainnya metode ini mengandung beberapa kelemahan diantaranya:

- a) Jika siswa tidak disiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan dengan sungguh-sungguh
- b) *Role playing* mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung
- c) *Role playing* tidak selamanya menuju arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya. Bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan apa yang diharapkannya.

- d) Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika siswa tidak diarahkan dengan baik. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya.
- e) Bermain memerlukan waktu yang banyak.
- f) Untuk dapat berjalan dengan baik, dalam *role playing* diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga dapat bekerjasama dengan baik.

c. Langkah-langkah Penggunaan Metode *Role Playing*

Sebagaimana dikutip Herman J. Waluyo (2006:189), Shaftel menyebutkan adanya sembilan langkah dalam *role playing*, yaitu (1) memotivasi kelompok, (2) memilih pemeran (*casting*), (3) menyiapkan pengamat, (4) menyiapkan tahap-tahap peran, (5) pemeranan (pentas di depan kelas), (6) diskusi dan evaluasi I (*spontanitas*), (7) pemeranan (pentas ulang), (8) diskusi dan evaluasi II (*pemecahan masalah*), (9) membagi pengalaman dan menarik generalisasi. Melalui metode ini dapat dicapai aspek perasaan, sikap, nilai, persepsi, keterampilan pemecahan masalah, dan pemahaman konsep terhadap pokok bahasan, yakni “persiapan kemerdekaan Indonesia”.

Sebagian besar *role playing* cenderung dibagi menjadi tiga fase yang berbeda:

1) Perencanaan dan Persiapan

- a) Mengenal siswa. Semakin guru mengenal siswa, akan semakin besar kemungkinan untuk mengenalkan *role playing* dengan relevan dan berhasil. Maka pertimbangkanlah jumlah siswa, apa yang diketahui siswa tentang materi, pengalaman terdahulu tentang *role playing*, kelompok umur, latar belakang siswa, minat dan kemampuan, dan kemampuan siswa dalam berkolaborasi.
- b) Menentukan tujuan pembelajaran, adalah penting untuk mendefinisikan tujuan pembelajaran sebelumnya agar memiliki fokus kerja yang jelas. Di samping itu tujuan-tujuan tersebut harus eksplisit bagi siswa sejak awal.

- c) Kapan menggunakan *role playing*? *Role playing* merupakan pembelajaran aktif, maka sangat penting bahwa problem atau fokus yang akan dikerjakan membawa pada eksplorasi yang bersifat praktis.
- d) Pendekatan *role playing*
Berikut ada tiga pendekatan yang umum terdapat dalam *role playing* :
 - (1) *Role play* sederhana (*simple role play*)
 - (2) *Role play* (sebagai) latihan (*role play exercise*)
 - (3) *Role play* yang diperpanjang (*extended role play*)
- e) Mengidentifikasi skenario, skenario memberi informasi tentang apa yang harus diketahui siswa spemegang peran serta informasi tentang sudut mana yang harus mereka masuki dalam gambaran tersebut. Konstruksi skenario harus mendapatkan perhatian yang seksama untuk menghindari orang atau peristiwa stereotip (meniru).
- f) Menempatkan peran, membuat daftar peran yang mungkin sangat berguna dalam mengidentifikasi interaksi yang memungkinkan, jalur komunikasi yang pokok, serta perspektif untuk melihat isu.
- g) Pengajar berpartisipasi sebagai pemeran atau mengamati saja, guru harus membuat keputusan apaka ia akan mengandaikan suatu peran tertentu (hanya partisipan), mengatur jalannya pemeranan dan mengamati (hanya pengamat) atau kombinasi dari dua pendekatan tadi (pengamat-partisipan).
- h) Mempertimbangkan hambatan yang bersifat baik, seperti ruangan yang luas, kursi dan meja apakah bias dipindahkan, membuat bising atau tidak, dsb.
- i) Merencanakan waktu yang baik, dalam pelaksanaan *role playing* dianjurkan bahwa pengalokasian waktu bagi pendahuluan, pemeranan, dan refleksi adalah 1:2:3.
- j) Mengumpulkan sumber informasi yang relevan.

2) Interaksi

- a) Membangun aturan dasar, aturan dasar untuk pelaksanaan *role playing* harus dirundingkan oleh semua pihak sejak awal, dan akan lebih bagus lagi jika dicatat untuk jadi rujukan nanti.
- b) Mengeksplisitkan tujuan pembelajaran, hal ini penting bagi untuk memokuskan siswa lebih pada konten ketimbang strategi serta memudahkan mereka mengevaluasi tingkat keberhasilan yang dicapai.
- c) Membuat langkah-langkah yang jelas.
- d) Mengurangi ketakutan tampil di depan publik.
- e) Menggambarkan skenario atau situasi, skenario yang berhasil adalah yang menarik siswa juga mengandung ketidakpastian sehingga tidak semua jawaban dapat diketahui sebelumnya.
- f) Mengalokasikan peran, peran-peran dapat dialokasikan dalam berbagai cara yang kebanyakan tergantung pada sejauh mana guru mengenal siswa.
- g) Memberi informasi yang cukup, adalah penting untuk pemain(siswa) supaya mereka dapat menjalankan dengan efektif dan sukses.
- h) Menjelaskan peran pengajar dalam *role playing*, guru perlu menjelaskan dulu kepada siswa tentang keterlibatannya serta menjelaskan fungsinya dalam keseluruhan proses.
- i) Memulai *role playing* secara bertahap,
 - (1) Melibatkan siswa dalam permainan.
 - (2) Siswa bekerja tanpa peran, baik melibatkan seluruh kelas, kelompok kecil atau berpasangan untuk mendiskusikan pokok bahasan tertentu.
 - (3) Separuh siswa memegang peran tertentu dan separuh lagi memerankan dirinya sendiri
 - (4) Semua siswa mengandaikan peran sejak dari permulaan.
- j) Menghentikan *role playing* dan memulai kembali jika perlu, hal ini berhubungan dengan problem yang mempengaruhi semua orang, mengambil suatu tindakan tertentu, melakukan pertukaran peran, dll.
- k) Bertindak sebagai pengatur waktu.

3) Refleksi dan Evaluasi

- a) Membawa siswa keluar dari peran yang dimainkan
- b) Meminta siswa secara individual mengekspresikan pengalaman belajarnya
- c) Mengkonsolidasikan ide-ide
- d) Memfasilitasi suatu analisis kelompok
- e) Memberi kesempatan untuk melakukan evaluasi
- f) Menyusun agenda untuk masa depan.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan merupakan uraian sistematis tentang hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang relevan sesuai dengan substansi yang diteliti.

Penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian ini, adalah :

Pujianti (2008) dalam penelitiannya berjudul: Pembelajaran Kuantum Pada Pokok Bahasan Gerak Melalui Teknik Bermain Peran Dan Teka-Teki Silang Ditinjau Dari Semangat Belajar Fisika Siswa SMPN I Sawit Boyolali Tahun Ajaran 2008/2009. Menyimpulkan bahwa dengan menggunakan teknik bermain peran dan teka-teki silang terhadap prestasi belajar fisika pada sub pokok bahasan gerak memberikan perbedaan prestasi belajar siswa, yaitu melalui teknik bermain peran prestasi belajar fisika lebih baik daripada melalui teka-teki silang.

Nularsih (2008) dalam penelitiannya berjudul: Studi Komparasi Antara Teknik Pembelajaran Peta Konsep Dan Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Surakarta Tahun 2008. Menyimpulkan bahwa teknik bermain peran lebih baik dari pada teknik peta konsep. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil nilai rerata pada kelompok eksperimen sebesar 7,73 lebih tinggi daripada nilai rerata kelompok kontrol sebesar 7,00.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di atas dapat dijadikan tolok ukur dan pembanding dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu terbukti dengan penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil pembelajaran. Secara khusus penggunaan metode *role playing*

dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pengenalan tokoh-tokoh kemerdekaan Indonesia.

Dalam penelitian ini penulis lebih menekankan peningkatan pemahaman konsep siswa dalam materi persiapan kemerdekaan Indonesia dengan metode *role playing* pada pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 01 Blorong, Jumantono, Karanganyar tahun pelajaran 2009/2010.

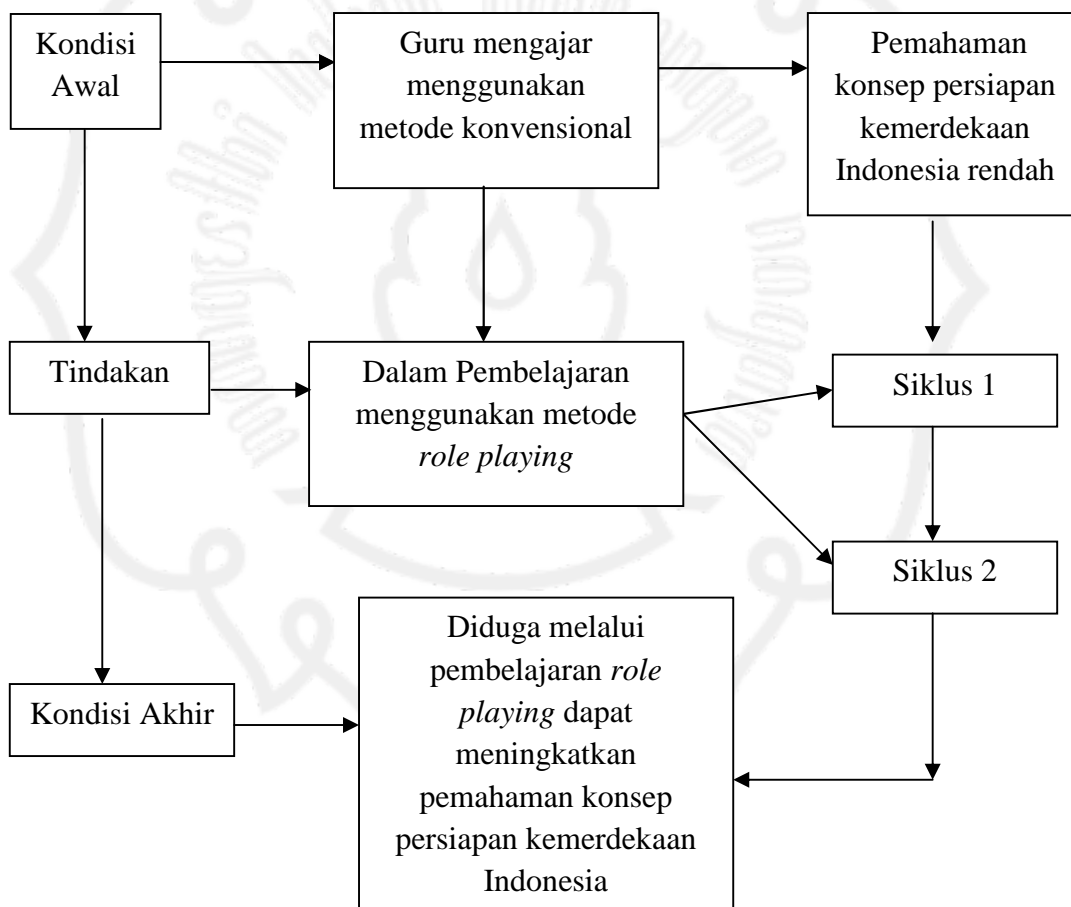
C. Kerangka Pemikiran

Survei awal yang peneliti lakukan sebelum tindakan dilaksanakan, diperoleh gambaran bahwa pemahaman anak dalam belajar IPS rendah, hal ini disebabkan bahwa cara mengajar guru yang kurang maksimal dan monoton. Selain itu guru juga hanya menerangkan secara panjang lebar sehingga siswa menjadi jenuh dan menugasi siswa untuk membaca serta mengerjakan soal-soal tanpa perlu memahami pelajaran. Suasana untuk belajar siswa pun juga kurang kondusif, kurang mendukung siswa untuk belajar lebih fokus dan agresif. Berdasarkan permasalahan yang ada tersebut perlu dilakukan usaha pemecahan. Supaya kemampuan siswa dalam mata pelajaran IPS meningkat, maka peneliti memberikan solusi berupa penggunaan metode *role playing*. Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan ukuran dan kapasitas siswa kelas V sekolah dasar. Peneliti bekerjasama dengan guru untuk meningkatkan pemahaman siswa dan memberikan gambaran kepada siswa dengan menerapkan metode *role playing*.

Salah satu upaya meningkatkan pemahaman siswa adalah dengan pemberian *reward*/penghargaan berupa poin-poin atau nilai-nilai tambahan yang bisa memacu siswa agar memerankan tokoh dengan baik. Bila tindakan-tindakan tersebut dilakukan, maka diduga pembelajaran IPS akan berlangsung aktif dan menarik serta semakin meningkatkan prestasi belajar siswa. Di dalam pembelajaran IPS, siswa diajak untuk memerankan tokoh-tokoh yang berkaitan dengan topik pembelajaran yang nantinya siswa diajak untuk melihat gambaran bagaimana memerankan tokoh dengan baik sesuai dengan peranan yang

dibawakan. Dengan penggunaan metode *role playing*, siswa diharapkan mampu untuk memahami peranan dalam memerankan suatu tokoh untuk diterapkan dalam pembelajaran. Perwujudan pembelajaran yang seperti inilah cenderung membuat siswa akan lebih tertarik, senang, aktif, dan termotivasi.

Pada akhirnya dapat diduga pemahaman IPS siswa kelas V meningkat, sebab guru mengajar dengan menggunakan metode *role playing* yang lebih menarik. Peneliti berpendapat bahwa pemberian suasana baru dengan metode *role playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari pelajaran IPS. Adapun alur kerangka berpikir ini dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini :



Gambar 1. Bagan Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep ”persiapan kemerdekaan Indonesia” dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri 01 Blorong, Kecamatan Jumantono, Kabupaten Karanganyar, Tahun Pelajaran 2009/2010.



BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 01 Blorong, Kecamatan Jumantono, Kabupaten Karanganyar. Alasan yang mendasari penelitian dilaksanakan di SD Negeri 01 Blorong, yaitu :

- a. Metode role playing belum pernah diteliti di SD Negeri 01 Blorong
- b. Penghematan waktu dan biaya karena lokasinya mudah dijangkau dan masih satu kecamatan dengan tempat tinggal peneliti.

2. Waktu

Waktu penelitian dilaksanakan selama enam bulan, yakni bulan Pebruari-Juli 2010. Dengan rincian waktu dan jenis kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1. Jadwal Penelitian Tindakan kelas:

No	Kegiatan	Bulan					
		Pebruari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
1	Penyusunan dan Pengajuan Proposal	XXX	XXX				
2	Mengurus Ijin Penelitiann			XXX			
3	Pelaksanaan Penelitian				XXX		
4	Analisis Data					XXX	
5	Penyusunan Laporan					X	XX

B. Bentuk dan Strategi Penelitian

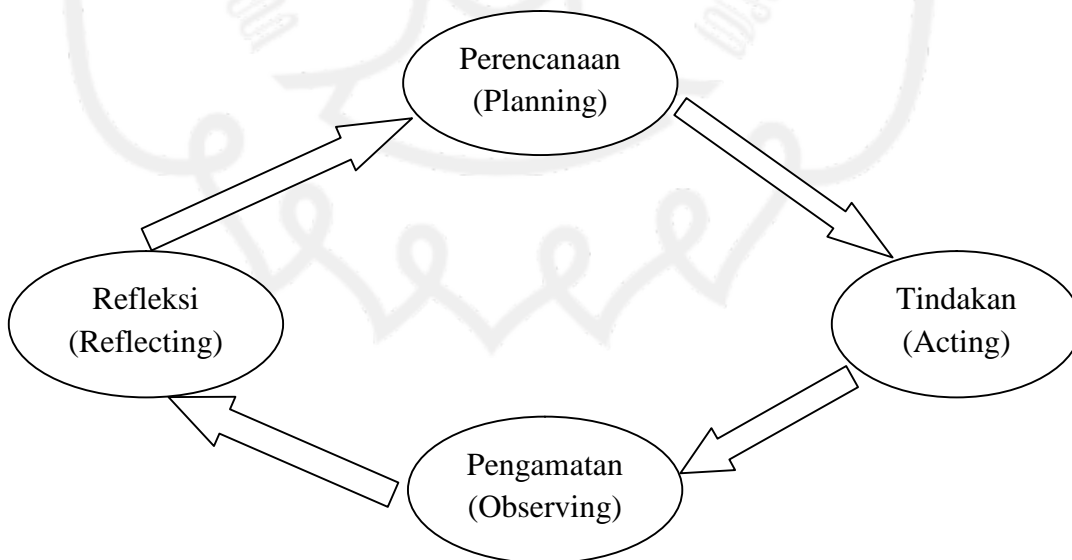
1. Bentuk Penelitian

Bentuk penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang reflektif. Kegiatan penelitian berangkat dari permasalahan yang riil yang dihadapi oleh guru dalam proses belajar mengajar, kemudian direfleksikan alternatif pemecahan masalahnya dan ditindak lanjuti dengan tindakan-tindakan terencana dan terukur. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas membutuhkan kerjasama antara peneliti, guru, siswa dan staf sekolah yang lebih baik.

Langkah pelaksanaan PTK dilakukan melalui empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), Pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) menurut Susilo (2007 : 19).

Secara skematis langkah-langkah tersebut dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Langkah-Langkah Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.

2. Strategi Penelitian

Strategi penelitian tindakan kelas secara rinci diuraikan sebagai berikut :

- a. Tahap persiapan tindakan meliputi langkah-langkah sebagai berikut :
 - 1) Membuat skenario pembelajaran
 - 2) Mempersiapkan instrumen penelitian
 - 3) Mempersiapkan dan merancang tindakan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar
 - 4) Mengajukan solusi alternatif
- b. Tindakan pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang. Setiap tindakan perlu diadakan refleksi.
- c. Setiap pengamatan perlu diadakan pengkajian yang lebih mendetail untuk mengetahui apakah penerapan tindakan pada pembelajaran sudah dapat mengatasi masalah yang ada.
- d. Tahap analisis dan refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil pengamatan sehingga diperoleh suatu simpulan tentang pelaksanaan tindakan. Dari hasil penarikan kesimpulan tersebut, dapat diketahui apakah penelitian telah mencapai keberhasilan sesuai dengan yang diharapkan.

C. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mengambil subjek penelitian siswa kelas V SD Negeri 01 Blorong kecamatan Jumantono, kabupaten Karanganyar. Dalam pembelajaran IPS pokok bahasan persiapan kemerdekaan Indonesia. Jumlah siswa kelas V sebanyak 19 anak, dengan perincian laki-laki 11 anak dan perempuan 8 anak.

D. Sumber Data

Pengumpulan data penelitian berupa informasi prestasi IPS pada pokok bahasan persiapan kemerdekaan Indonesia.

Pengambilan data penelitian dari berbagai sumber antara lain :

- 1) Nara sumber, yaitu siswa kelas V dan guru kelas V SD Negeri 01 Blorong.

- 2) Tempat dan peristiwa berlangsungnya pembelajaran di kelas V SD N 01 Blorong.
- 3) Dokumen atau arsip, yang berupa rencana pelaksanaan pembelajaran, daftar nilai, kriteria ketuntasan minimal, silabus dan program semester, hasil pekerjaan siswa dan buku analisis penilaian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data di atas meliputi pengamatan, dokumentasi, dan tes yang masing-masing secara singkat diuraikan sebagai berikut :

1) Pengamatan (Observasi)

Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti berupa pengamatan aktif. Dimana peneliti melakukan pembelajaran langsung pada siswa kelas V SD Negeri 01 Blorong. Pengamatan difokuskan pada proses pembelajaran dan hasil belajar siswa setelah pembelajaran berlangsung. Selain itu pengamatan juga difokuskan pada keaktifan siswa saat pembelajaran dilakukan dengan pembelajaran yang konvensional dan pada pembelajaran yang dilakukan dengan metode *role playing*. Dari pengamatan ini peneliti dapat menyimpulkan perbedaan antara pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah dimana guru hanya mentransfer ilmu kepada murid (konvensional) dan pembelajaran yang sudah menggunakan pembelajaran menggunakan metode *role playing*, dimana siswa berperan secara langsung dalam pembelajaran dengan mereka mengalami sendiri dalam pembelajaran sehingga lebih bermakna.

2) Dokumen

Slamet Widodo (2004:79-80) berpendapat bahwa teknik pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen. Keuntungan menggunakan dokumentasi ialah biayanya relative murah, waktu dan tenaga lebih efisien. Data-data yang diperoleh dari dokumen yaitu keadaan administrasi siswa yang sudah ada yang akan digunakan sebagai data awal keadaan siswa sebelum pelaksanaan siklus juga setelah pelaksanaan siklus.

Kajian dokumen dilakukan terhadap dokumen yang sudah ada, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran kelas V, Analisis hasil penilaian kelas V, Kriteria Ketuntasan Minimal kelas V, Silabus dan program semester kelas V, Daftar nilai siswa kelas V tahun peajaran 2009/2010, serta hasil ulangan siswa kelas V pada SD Negeri 01 Blorong Jumantono Karanganyar.

3) Tes

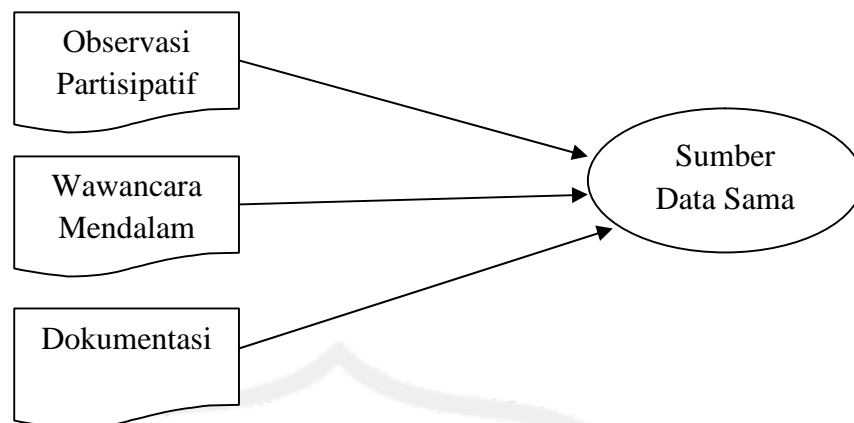
Pemberian tes dimaksudkan untuk mengukur seberapa jauh hasil yang diperoleh siswa atau seberapa besar tingkat pemahaman konsep siswa terhadap persiapan kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V SD N 01 Blorong. Tes dilakukan sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan metode *role playing* dan sesudahnya. Hal ini dimaksudkan agar dapat diketahui peningkatan pemahaman konsep siswa terhadap persiapan kemerdekaan Indonesia pada pembelajaran sebelum menggunakan metode *role playing* maupun sesudahnya. Materi tes berisi tentang "Persiapan Kemerdekaan Indonesia". Dengan kata lain tes disusun dan dilakukan untuk mengetahui tingkat perkembangan pemahaman konsep siswa sesuai dengan siklus yang ada.

F. Validitas Data

Suatu data yang akan digunakan dalam sebuah penelitian perlu diperiksa validitasnya sehingga data tersebut dapat dipertanggungjawabkan dalam memeriksa kevalidan data yang diperoleh, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Dimana peneliti mencari informasi dari beberapa pihak, selain dari pengamatan terhadap siswa juga mencari informasi dari guru. Dalam hal ini peneliti menggunakan triangulasi teknik.

Triangulasi teknik, berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak. Sugiyono (2008: 83).

Hal ini dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini:



Gambar 3. Triangulasi "teknik" pengumpulan data
(bermacam-macam cara pada sumber yang sama)

Seperti pendapat Patton dalam Lexy J.Moleong (1996: 178)

Triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang di peroleh melalui waktu dan alat yang berbeda dengan metode kualitatif. Hal ini dapat di capai dengan jalan : (1) Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara, (2) Membandingkan data yang dikemukakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi, (3) Membandingkan apa yang dikatakan orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakan orang sepanjang waktu, (4) Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang sampai rakyat biasa, orang berpendidikan menengah dan tinggi, orang berada, orang pemerintahan, (5) Membandingkan wawancara dengan isi dokumen yang berkaitan.

Selain itu Susan Stainback, (yang dikutip oleh Sugiyono,2008: 85) menyatakan bahwa

" the aim is not determine the truth about some social phenomenon, rather the purpose of triangulation is to increase one's understanding of what ever is being investigated".

Tujuan dari triangulasi buka untuk mencari kebenaran tentang beberapa fenomena, tetapi lebih pada peningkatan pemahaman peneliti terhadap apa yang telah ditemukan.

Selanjutnya Mathinson yang dikutip oleh Sugiyono, (2008: 85) mengemukakan bahwa *" the value of triangulation lies in providing evidence – whether convergent, inconsistent, or contracdictory"*. nilai dari teknik

pengumpulan data dengan triangulasi adalah untuk mengetahui data yang diperoleh *convergent* (meluas), tidak konsisten atau kontradiksi.

Dalam hal ini peneliti melakukan observasi terhadap proses kegiatan belajar antara guru dan siswa kelas V SD Negeri 01 Blorong. Dengan mengamati kegiatan belajar siswa maka akan diperoleh data-data yang valid untuk melakukan penelitian. Kemudian dilakukan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 01 Blorong yang dilakukan secara terbuka untuk mengetahui keadaan siswa dan pembelajaran yang selama ini berlangsung di dalam kelas. Agar lebih lengkapnya penelitian ini, maka peneliti menggunakan data-data dokumen tentang siswa kelas V dan administrasi kelas sebagai dokumentasi.

Oleh karena itu dengan menggunakan teknik triangulasi dalam pengumpulan data, maka data yang diperoleh akan lebih konsisten, tuntas dan pasti.

G. Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data yang telah berhasil dikumpulkan antara lain dengan teknik deskriptif komparatif dan teknik analisis kritis. Teknik deskriptif komparatif digunakan untuk membandingkan hasil antar siklus. Peneliti membandingkan hasil sebelum penelitian dengan hasil akhir setiap siklus. Sebelum penelitian dengan hasil siswa tentang pemahaman konsep persiapan kemerdekaan Indonesia yang masih rendah dengan hasil setelah dilakukan pembelajaran menggunakan metode *role playing* siklus pertama dan siklus kedua. Sedangkan teknik analisis kritis mencakup kegiatan untuk mengungkap kelebihan dan kekurangan hasil kinerja guru dan siswa dalam proses belajar mengajar berdasarkan kriteria normatif yang diturunkan dari kajian teoretis maupun dari ketentuan yang ada. Setelah dilakukan pembelajaran dengan metode *role playing* maka hasilnya dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Hasil analisis tersebut digunakan dalam menyusun perencanaan tindakan untuk tahap berikutnya sesuai dengan 2 siklus.

H. Indikator Kerja

Menurut Sarwiji Suwandi (2009: 70) indikator kinerja merupakan rumusan kinerja yang akan dijadikan acuan atau tolok ukur dalam menentukan keberhasilan atau keefektifan penelitian. Indikator kerja yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatnya pemahaman konsep persiapan kemerdekaan Indonesia dalam pembelajaran IPS melalui metode *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri 01 Blorong, kecamatan Jumantono, Karanganyar, tahun pelajaran 2009/2010. Indikator keberhasilan tindakan ini dirumuskan di dalam tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Indikator Keberhasilan Tindakan Penelitian untuk Aspek Kualitas Proses

Aspek yang diukur (Aspek Proses)	Target Capaian	Cara Mengukur
Kualitas Proses	<p>Siswa menunjukkan kesungguhan dalam mengikuti pembelajaran IPS, khususnya pada pokok bahasan persiapan kemerdekaan Indonesia.</p> <p>Siswa bersemangat dalam pembelajaran dengan ditunjukkan melalui sikap antusiasme siswa.</p> <p>Siswa berani mengemukakan pendapat dan pertanyaan yang berhubungan dengan persiapan kemerdekaan Indonesia.</p> <p>Siswa mampu menghayati perannya sebagai tokoh dalam pokok bahasan persiapan kemerdekaan Indonesia.</p> <p>Siswa mampu</p>	<p>Diamati saat pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi oleh peneliti dan dihitung dari jumlah siswa yang aktif dalam mengikuti pembelajaran IPS pada pokok bahasan persiapan kemerdekaan Indonesia.</p>

	mengembangkan sikap menghargai pahlawan dengan berperan sebagai tokoh-tokoh yang ada dalam persiapan kemerdekaan Indonesia.	
--	---	--

Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal Kelas V SD Negeri 01 Blorong, maka dapat ditulis target capaian indikator seperti tabel 3 berikut ini :

Tabel 3. Indikator Keberhasilan Tindakan Penelitian untuk Aspek Pemahaman Konsep Persiapan Kemerdekaan Indonesia.

Aspek yang Diukur (Pemahaman Konsep Persiapan Kemerdekaan Indonesia)	Target Capaian (dihitung dari jumlah siswa yang mencapai target tertentu)		Cara Mengukur
	Siklus I	Siklus II	
Kemampuan menjelaskan usaha-usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan Indonesia	58%	73%	Diamati dari kegiatan siswa berupa uraian penjelasan dari guru konsep persiapan kemerdekaan Indonesia.
Kemampuan mengidentifikasi tokoh-tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia	58%	74%	Diamati dari cara siswa membaca naskah skenario, dengan banyak bertanya atau tidak tentang peran-perannya.
Kemampuan mengembangkan sikap menghargai	57%	71%	Diamati dari cara siswa berdialog dengan temannya, sikapnya setelah

jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia			pembelajaran berlangsung yang berkaitan dengan konsep persiapan kemerdekaan Indonesia
Kemampuan memerankan tokoh-tokoh sesuai dengan naskah skenario	58%	75%	Diamati dari peran siswa dalam memerankan tokoh-tokoh pada konsep persiapan kemerdekaan Indonesia.
Ketuntasan hasil belajar	59%	77%	Dihitung dari jumlah siswa yang memperoleh nilai 60 keatas. Siswa yang memperoleh nilai 60 atau lebih dinyatakan telah mencapai ketuntasan belajar.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari siklus-siklus. Tiap-tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang dicapai, seperti yang telah ada dalam permasalahan yang diteliti. Untuk mengetahui permasalahan yang menyebabkan rendahnya pemahaman konsep pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 01 Blorong kecamatan Jumantono, kabupaten Karanganyar dilakukan observasi dan wawancara terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa.

Melalui langkah-langkah tersebut akan dapat ditentukan tindakan yang tepat dalam rangka meningkatkan pemahaman konsep persiapan kemerdekaan Indonesia pada pembelajaran IPS.

Langkah yang paling tepat untuk meningkatkan pemahaman IPS adalah dengan penanaman konsep melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dikuasai siswa. Sehubungan hal tersebut, maka

tindakan yang diduga paling tepat adalah dengan menggunakan metode *role playing* dalam materi persiapan kemerdekaan Indonesia pada pembelajaran IPS.

Dengan berpedoman pada refleksi awal tersebut, maka prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini meliputi; perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, dalam setiap siklus.

Secara rinci prosedur Penelitian Tindakan Kelas ini dapat dijabarkan dalam uraian berikut:

Pada siklus I

1. Tahap perencanaan
 - a. Mengumpulkan data yang diperlukan melalui teknik observasi
 - b. Merencanakan skenario pembelajaran IPS dengan cara membuat rencana pembelajaran (RPP)
 - c. Merencanakan kegiatan pembelajaran penggunaan metode *role playing* yang disimulasikan oleh guru.
 - d. Merencanakan kegiatan pembelajaran penggunaan metode *role playing* yang dilaksanakan oleh siswa.
2. Tahap pelaksanaan tindakan
 - a. Memberikan materi pembelajaran tentang konsep persiapan kemerdekaan Indonesia.
 - b. Menerapkan pembelajaran dengan penggunaan metode *role playing*
Setelah guru menerangkan tentang konsep persiapan kemerdekaan Indonesia kemudian siswa mensimulasikan penggunaan metode *role playing*, agar siswa lebih paham tentang cara penggunaan metode ini. Dalam simulasi metode *role playing* yang dilaksanakan oleh guru, sebagian siswa diajak langsung mensimulasikan metode ini.
 - c. Siswa belajar dengan menggunakan metode *role playing*.
Setelah guru mensimulasikan metode *role playing*, kemudian secara berkelompok siswa melaksanakan pembelajaran IPS tentang konsep persiapan kemerdekaan Indonesia dengan *role playing* menggunakan teks (naskah skenario). Setelah itu guru memberikan soal tentang konsep

persiapan kemerdekaan Indonesia dengan pemecahan masalah berdasarkan pengetahuan yang didapat melalui *role playing*.

d. Membantu siswa jika menemui kesulitan

Mendekati kelompok siswa jika terlihat kesulitan dalam mensimulasikan *role playing* dan dalam mengerjakan lembar kerja siswa, kemudian guru membantu memecahkan masalah yang dihadapi siswa.

3. Tahap observasi

a. Melakukan pengamatan pada proses pembelajaran

Melaksanakan pengamatan ketika siswa melakukan *role playing* dengan menggunakan skenario dan dalam mengerjakan lembar kerja siswa.

b. Mengarahkan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran

Memberikan pengarahan kepada semua siswa ketika siswa merasa sedikit ada kesulitan dalam bermain *role playing*. Dengan pengarahan guru, siswa melanjutkan pengetahuan yang didapat saat bermain *role playing* dalam mengerjakan soal.

4. Tahap refleksi

Mengadakan refleksi dan evaluasi dari pembelajaran bila hasil refleksi dan evaluasi siklus I menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep persiapan kemerdekaan Indonesia. Pada siswa kelas V SD Negeri 01 Blorong ini perlu dilanjutkan dengan menggunakan siklus II. Hal ini dilaksanakan untuk memperbaiki kinerja siswa yang kurang tepat dalam penerapan metode *role playing*. Sehingga dapat meningkatkan kinerja dari siswa sampai pemahaman materi persiapan kemerdekaan Indonesia meningkat.

Siklus II

1. Tahap perencanaan

a. Mengumpulkan data yang diperlukan melalui teknik observasi

b. Merencanakan skenario pembelajaran IPS dengan cara membuat rencana pembelajaran (RPP)

c. Merencanakan kegiatan pembelajaran penggunaan metode *role playing* yang disimulasikan oleh guru.

- d. Merencanakan kegiatan pembelajaran penggunaan metode *role playing* yang dilaksanakan oleh siswa.
2. Tahap pelaksanaan tindakan
 - a. Memberikan materi pembelajaran tentang konsep persiapan kemerdekaan Indonesia.
 - b. Menerapkan pembelajaran dengan penggunaan metode *role playing*

Setelah guru menerangkan tentang konsep persiapan kemerdekaan Indonesia kemudian guru menjelaskan tata cara *role playing*, agar siswa lebih paham tentang cara penggunaan metode ini. Dalam simulasi metode *role playing* yang dilaksanakan oleh guru, sebagian siswa diajak langsung mensimulasikan metode ini.
 - c. Siswa belajar dengan menggunakan metode *role playing*.

Setelah guru mensimulasikan metode *role playing*, kemudian secara berkelompok siswa melaksanakan pembelajaran IPS tentang konsep persiapan kemerdekaan Indonesia dengan *role playing*. Untuk menarik perhatian siswa, kelompok lain yang tidak berperan oleh guru diberi tugas mengamati kelompok yang sedang berperan, hal ini dimaksudkan agar kelompok yang akan berperan selanjutnya lebih baik dalam bermain.
 - d. Membantu siswa jika menemui kesulitan

Membantu kelompok siswa jika mengalami kesulitan dalam *role playing*. Kemudian guru membantu memecahkan masalah sesuai yang dihadapi siswa.
 - e. Setelah siswa sudah mampu bermain *role playing* dengan benar guru menilai hasil dari siswa bermain *role playing* melalui pelaksanaan mengerjakan soal IPS tentang konsep persiapan kemerdekaan Indonesia.
3. Tahap observasi
 - a. Melakukan pengamatan pada proses pembelajaran

Melaksanakan pengamatan ketika siswa melakukan *role playing* tanpa menggunakan skenario.
 - b. Mengarahkan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran

Memberikan pengarahannya kepada semua siswa ketika siswa kurang mampu berperan. Dengan pengarahannya guru, siswa melanjutkan pengetahuan yang didapat saat bermain *role playing* dalam mengerjakan soal.

4. Tahap refleksi

Mengadakan refleksi dan evaluasi dari pembelajaran. Pada hasil refleksi dan evaluasi siklus II menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep persiapan kemerdekaan Indonesia sesuai dengan KKM yang ditentukan maka pembelajaran siswa kelas V SD Negeri 01 Blorong berhasil atau tuntas.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Tempat Penelitian

Lembaga pendidikan yang digunakan sebagai tempat penelitian ini adalah Sekolah Dasar Negeri 01 Blorong. Sekolah ini terletak di Desa Petak, Kelurahan Blorong, Kecamatan Jumantono, Kabupaten Karanganyar. Alasan yang mendasari penelitian dilaksanakan di SD Negeri 01 Blorong, yakni, karena metode *role playing* belum pernah diteliti di SD Negeri 01 Blorong, serta dengan alasan penghematan waktu dan biaya karena lokasinya mudah dijangkau dan masih satu kecamatan dengan tempat tinggal peneliti.

Sekolah Dasar Negeri 01 Blorong merupakan Sekolah Dasar yang berkualitas menengah. Sekolah ini memiliki bangunan sekolah yang nyaman untuk belajar. Halaman sekolahnya cukup luas, dipinggirnya dikelilingi oleh pohon rambutan dan mangga yang menambah kesejukan sekolah. Sekolah ini terletak dipinggir jalan besar yang menghubungkan antar kecamatan, yakni antara kecamatan Matesih dengan kecamatan Jumantono.

Sekolah ini secara keseluruhan memiliki 6 kelas, dengan jumlah seluruh siswa-siswi yang terdaftar dalam institusi ini pada tahun ajaran 2009/2010 adalah sebanyak 119 siswa, yang terdiri dari kelas I sebanyak 19 siswa, kelas II sebanyak 16 siswa, kelas III sebanyak 21 siswa, kelas IV dengan 26 siswa, kelas V sebanyak 19 siswa dan kelas VI sebanyak 18 siswa.

SDN 01 Blorong dipimpin oleh seorang kepala sekolah dengan jumlah tenaga pengajar seluruhnya ada 9 orang yaitu 6 guru kelas, 1 guru Bahasa Inggris, 1 guru Agama Islam, 1 guru olah raga, dan 1 penjaga sekolah.

Demi kelancaran program-program sekolah dan semakin meningkatnya mutu pendidikan di sekolah, maka segenap komponen pengelola Sekolah Dasar Negeri 01 Blorong baik kepala sekolah, komite sekolah, guru, karyawan senantiasa melaksanakan tugas sesuai dengan tanggung jawab masing-masing sebagaimana tertuang dalam program kerja yang telah direncanakan pada setiap

tahun pelajaran. Mekanisme kerja segenap pengelola Sekolah Dasar Negeri 01 Blorong tersebut berada di bawah koordinasi dan pengawasan kepala sekolah.

B. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum melaksanakan proses penelitian terlebih dahulu peneliti melakukan pengamatan di SD Negeri 01 Blorong dengan tujuan untuk mengetahui keadaan nyata yang terjadi di lapangan. Hasil survei awal antara lain :

1. Siswa kurang bersemangat dalam pembelajaran IPS
2. Rendahnya nilai IPS siswa kelas V khususnya pokok bahasan “persiapan kemerdekaan Indonesia”

Dari hasil pengamatan yang diperoleh pada hasil test sebelum tindakan pada lampiran 1 halaman 79, nilainya masih rendah, hal ini dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini :

Tabel 4
Hasil Tes Awal

Keterangan	Ujian Awal
Nilai Terendah	40
Nilai Tertinggi	65
Rata-rata Nilai	50,3
Siswa yang Mencapai KKM	15,78 %

1. Nilai rata-rata kelas pada pokok bahasan persiapan kemerdekaan : 50,3
2. Sedangkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal 60,7
3. Anak yang mendapat nilai diatas ketuntasan adalah : 3
4. Jumlah siswa yang mendapat nilai dibawah nilai KKM adalah 16 siswa.

Secara rinci dapat dilihat pada lampiran 3 halaman 85.

Dari rincian data nilai tes awal dapat diperoleh gambaran seperti pada tabel 5 di bawah ini :

Tabel 5. Frekuensi Nilai Hasil Belajar Persiapan Kemerdekaan Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 01 Blorong Sebelum Tindakan:

Nomor	Nilai	Frekuensi	Prosentase
1	91 – 100	0	0%
2	81 – 90	0	0%
3	71 – 80	0	0%
4	61 – 70	3	15%
5	51 – 60	4	21%
6	41 – 50	6	32%
7	31 – 40	6	32%
8	21 – 30	0	0%
9	10 – 20	0	0%
Jumlah		19	100%
Rata-rata		50,26	15,78%

C. Deskripsi Hasil Siklus I

1. Perencanaan

Kegiatan perencanaan tindakan I dilaksanakan pada hari Rabu, 12 Mei 2010 di ruang guru SD Negeri 01 Blorong, peneliti membuat rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Pelaksanaan tindakan pada siklus I akan dilakukan dalam 2 pertemuan yaitu pada hari Sabtu 15 Mei 2010 dan hari Rabu 19 Mei 2010.

Dengan berpedoman Kurikulum Pendidikan Dasar kelas V mengenai materi persiapan kemerdekaan Indonesia, peneliti melakukan langkah-langkah untuk merencanakan pembelajaran melalui metode *role playing* antara lain:

- a. Mempelajari dan memilih KTSP SD dan Silabus Kelas V

Standar Kompetensi : 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Kompetensi Dasar : 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

Indikator : 2.2.1 Menjelaskan usaha-usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan Indonesia

2.2.2 Mengidentifikasi tokoh-tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

2.2.3 Mengembangkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

b. Memilih pokok bahasan atau indikator yang sesuai dengan materi persiapan kemerdekaan Indonesia. Alasan memilih pokok bahasan atau indikator tersebut adalah :

1) Pokok bahasan/indikator tentang konsep persiapan kemerdekaan Indonesia belum menggunakan metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga materi kurang dikuasai siswa, karena hal tersebut pemahaman konsep IPS siswa juga kurang.

2) Pokok bahasan/indikator tentang konsep persiapan kemerdekaan Indonesia tersebut nantinya dapat menjadi contoh untuk dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Menyusun rencana pembelajaran berdasarkan indikator yang telah dibuat. Rencana pembelajaran yang disusun oleh peneliti memuat 2 kali pertemuan, masing-masing pertemuan dalam waktu 2 jam pelajaran dilaksanakan dalam hari yang berbeda.

d. Menyiapkan instrumen metode *role playing* yang akan digunakan dalam pembelajaran antara lain, skenario dan ringkasan cerita.

e. Setiap kali akan mengadakan pembelajaran guru mempersiapkan kelompok dan meja yang digunakan sebagai perlengkapan bermain *role playing*.

Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus I dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 86.

2. Tindakan

Dalam tahap ini guru menerapkan metode ceramah yang digabungkan dengan metode *role playing* untuk menjelaskan materi dan menjelaskan cara pembelajaran dengan metode *role playing* sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Pada siklus I ini, pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2010, sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan tanggal 19 Mei 2010. Pembelajaran yang telah disusun pada siklus I dengan menggunakan metode yang sesuai dengan usaha persiapan kemerdekaan Indonesia.

a. Pertemuan Pertama

- 1) Pada pertemuan pertama materi IPS yang diajarkan tentang konsep persiapan kemerdekaan Indonesia dengan indikator menjelaskan usaha-usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Sebagai kegiatan awal guru mengajak menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” dengan tujuan untuk memusatkan perhatian siswa dan mengarahkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Kemudian guru juga menyampaikan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran ini.
- 2) Kegiatan inti dimulai dengan membagi siswa untuk menjadi dua kelompok (jumlah siswa 19 anak). Pada kegiatan ini siswa bersama guru mengidentifikasi hal-hal yang berhubungan dengan peristiwa persiapan kemerdekaan Indonesia, misalnya rapat BPUPKI, pembentukan PPKI, dan mengenal tokoh-tokoh persiapan kemerdekaan. Skenario dibagikan kepada masing-masing siswa untuk dibaca dan dipelajari bersama kelompoknya. Kemudian siswa bersama guru membagi peran-peran sesuai dengan jumlah tokoh yang ada di dalam skenario. Kemudian guru menerangkan cara memerankan tokoh dalam skenario, siswa diminta untuk menyimak penjelasan guru. Siswa dengan bimbingan guru, siswa berlatih *role playing* dengan menggunakan teks selama 2 kali latihan. Latihan *role playing* dilaksanakan dengan bantuan guru dalam mengarahkan alur dari skenario.

- 3) Pembelajaran diakhiri dengan evaluasi hasil pembelajaran yakni membagi soal tentang pelajaran yang tadi telah dipelajari bersama-sama. Kemudian pemberian tugas rumah dengan mempelajari skenario untuk bermain *role playing* pada pertemuan selanjutnya.

b. Pertemuan Kedua

- 1) Pada pertemuan kedua materi IPS yang diajarkan tentang konsep persiapan kemerdekaan Indonesia dengan indikator mengidentifikasi tokoh-tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Sebagai kegiatan awal, guru menceritakan kembali ringkasan cerita persiapan kemerdekaan Indonesia.
- 2) Kegiatan inti dimulai dengan membagikan nama pemeran tokoh-tokoh persiapan kemerdekaan Indonesia kepada siswa sesuai dengan yang diperankannya. Misalnya untuk kelompok 1, R Wedyodiningrat, R. Surono, Ichebangase, Muh. Yamin, Supomo, Sukarno dan pembawa acara. Dan kelompok 2, Sukarno, Moh. Hatta, Ki Bagus Hadikusumo, Wachid Hasyim, Teuku Moh. Hasan, Kasman Singodimejo, R. Wedyodiningrat, Supomo, Achmad Subardjo, dan pembawa acara. Kemudian siswa bersama guru bermain peran ke depan kelas dengan menggunakan teks, hal ini sebagai latihan agar siswa bermain dengan lebih baik. Kegiatan demikian diulang beberapa kali dengan menunjuk kelompok siswa maju ke depan kelas untuk bermain *role playing* mengenai tokoh-tokoh persiapan kemerdekaan Indonesia.
- 3) Guru memadukan metode *role playing* dengan metode pemberian tugas yaitu dengan memberi lembar kerja untuk masing-masing kelompok. Siswa mengerjakan lembar kerja dengan menyimak kelompok yang bermain *role playing* di depan kelas. Guru membimbing siswa bermain *role playing* sambil menerangkan jalannya cerita kepada siswa lain yang sedang menyimak kegiatan *role playing*. Pada tahap kegiatan ini guru juga memadukan metode *role playing* dengan metode tanya jawab. Guru akan memberikan

membuka pertanyaan kepada siswa saat siswa mengalami kesulitan dalam bermain *role playing*. Guru memberikan evaluasi dengan membagi lembar soal pada siswa.

- 4) Pembelajaran diakhiri dengan evaluasi selama 15 menit kemudian dibahas bersama (dicocokkan) dan setelah itu guru memberikan penilaian secara individu. Sebagai tindak lanjut guru memberi masukan kepada siswa yang masing-masing punya kelemahan dalam berperan. Kemudian siswa bersama guru menyimpulkan inti pembelajaran.

Foto kegiatan siklus I pertemuan pertama dan kedua dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 100.

Nilai pemahaman konsep persiapan kemerdekaan Indonesia pada siklus I dapat dilihat pada tabel 6 berikut ini :

Tabel 6
Hasil Tes Siklus I

Keterangan	Tes Awal	Tes Siklus I
Nilai Terendah	40	40
Nilai Tertinggi	65	75
Rata-rata Nilai	50,3	61
Siswa yang Mencapai KKM	15,78 %	47,37 %

- 1) Nilai rata-rata kelas 61
- 2) Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal adalah 60,7
- 3) Anak yang mendapat nilai diatas KKM adalah 9 siswa
- 4) Jumlah siswa yang mendapat nilai dibawah KKM adalah 10 siswa
- 5) Nilai tertinggi 75
- 6) Nilai terendah 40

Secara rinci data nilai siklus I dapat dilihat pada lampiran 8 halaman 102. Dari rincian data nilai siklus I dapat diperoleh gambaran seperti pada tabel 7 di bawah ini :

Tabel 7. Data Frekuensi Nilai Hasil Belajar Persiapan Kemerdekaan Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 01 Blorong pada Siklus I

No.	Nilai	Frekuensi	Prosentase	Kategori
1	91 – 100	0	0 %	Istimewa
2	81 – 90	0	0%	Baik sekali
3	71 – 80	4	21%	Baik
4	61 – 70	6	32%	Cukup
5	51 – 60	4	21%	Hampir cukup
6	41 – 50	5	26%	Kurang
7	31 – 40	0	0%	Kurang sekali
8	21 – 30	0	0 %	Sangat kurang sekali
Jumlah		19	100 %	-
Rata-rata		61	47,37%	-

Dari tabel 7 dapat dilihat bahwa setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I, siswa yang memperoleh nilai dengan kategori kurang sebanyak 5 siswa atau 26%, kategori hampir cukup sebanyak 4 siswa atau 21 %, kategori cukup 6 siswa atau 32 % kategori baik 4 siswa atau 21 %. Jumlah keseluruhan siswa yang memperoleh nilai diatas 60,7 sebanyak 10 siswa atau 53%.

3. Pengamatan

Dari pengamatan tabel 7, siklus I selama 2 kali pertemuan diperoleh hasil sebagai berikut :

- a. Kegiatan guru dalam pembelajaran sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dirancang sebelumnya dan menggunakan waktu dengan tepat.
- b. Guru sudah memberikan informasi tentang tujuan pembelajaran dan mengarahkan kegiatan siswa menggunakan berbagai sumber sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran serta memberikan *reward* kepada siswa.

- c. Rendahnya pemahaman konsep siswa terhadap materi disebabkan karena kurang berminatnya siswa terhadap pembelajaran IPS.
- d. Belum semua siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran disebabkan karena metode yang digunakan belum sepenuhnya dapat menarik perhatian siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun rincian hasil pengamatan sebagai berikut:

Pada pertemuan pertama, dari 8 aspek pengamatan, semua aspek tergolong rendah. Aspek pengamatan meliputi : Aktif bermain peran, Aktif memperhatikan kelompok lain bermain peran, Aktif memperhatikan penjelasan guru, Aktif menjawab pertanyaan guru, Kesungguhan siswa dalam mengikuti pelajaran, Rasa ingin tahu siswa meningkat, Kerjasama dalam kelompok, Keaktifan dalam kelompok.

Pada pertemuan kedua kegiatan siswa sudah mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil pengamatan berikut ini: Dari 8 aspek pengamatan ada 3 aspek yang tergolong rendah yaitu aspek aktif bermain peran, aktif menjawab pertanyaan guru, kesungguhan siswa dalam mengikuti pelajaran. Dan 5 aspek yang lain tergolong sedang yang meliputi aspek aktif memperhatikan kelompok lain bermain peran, aktif memperhatikan penjelasan guru, rasa ingin tahu siswa meningkat, kerjasama dalam kelompok, keaktifan dalam kelompok. Secara umum maka dapat dikatakan bahwa dalam siklus pertama yang dilakukan dengan 2 kali pertemuan, hasil belajar siswa tentang pemahaman konsep persiapan kemerdekaan Indonesia meningkat. Secara rinci dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 98.

- e. Kurang efektifnya pembelajaran yang diciptakan guru yang disebabkan oleh kurang tepatnya metode pembelajaran yang digunakan guru. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi terhadap kegiatan guru. Adapun hasil observasi guru selama 2 kali pertemuan adalah sebagai berikut:
Dari 12 aspek penilaian, ada 7 aspek yang memperoleh poin 2, yaitu aspek pemberian motivasi belajar, ketepatan dan daya tarik media,

kemampuan menggunakan media, pemberian balikan, tuntutan pencapaian / ketercapaian kompetensi siswa, menutup pembelajaran, ketepatan strategi pembelajaran. Sedangkan 5 aspek memperoleh poin 3 yaitu aspek Kejelasan dan sistematika penyampaian materi, Pengelolaan pembelajaran, Kejelasan suara, Penggunaan strategi bertanya, Penguasaan bahan. Dari semua aspek diatas peroleh poin mencapai 29, sehingga prosentase hasil pengamatan terhadap guru mencapai 2,4%. Hal ini dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 99.

4. Refleksi

Data yang diperoleh melalui pengamatan dikumpulkan kemudian dianalisis. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan selama proses pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan refleksi sebagai berikut :

- a. Siswa yang melakukan kegiatan sesuai yang diperintahkan guru hanya siswa-siswa yang aktif saja, sedangkan siswa yang pasif tidak terlalu bagus dalam melaksanakan kegiatan.
- b. Siswa belum menggunakan waktu dengan efektif dan efisien, dalam kegiatan pembelajaran mereka masih banyak diselingi bercanda dengan teman lain.
- c. Nilai rata-rata kelas pemahaman konsep persiapan kemerdekaan Indonesia pada aspek kemampuan menjelaskan usaha-usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan Indonesia 61%, Kemampuan mengidentifikasi tokoh-tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia 59%, Kemampuan mengembangkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia 61%, Kemampuan memerankan tokoh-tokoh sesuai dengan naskah skenario 62%, dan ketuntasan hasil belajar 61%.
- d. Agar siswa tertarik untuk belajar IPS, maka siswa didorong untuk berinteraksi dengan temannya agar terjalin keakraban sehingga pembelajaran dengan metode ini dapat berjalan dengan baik.
- e. Metode pembelajaran yang tepat dapat memicu pengembangan potensi dan kreativitas siswa dalam belajar.

Dari hasil penelitian siklus I, maka peneliti mengulas secara cermat bahwa ada beberapa siswa yang belum menunjukkan pemahaman konsep persiapan kemerdekaan Indonesia secara maksimal. Dari hasil evaluasi masih banyak anak yang belum mencapai nilai KKM. Berdasarkan hasil siklus I peneliti melanjutkan siklus II dengan pembelajaran *role playing* sesuai peran masing-masing yang telah dipelajari dalam siklus I (pemantapan *role playing*).

D. Deskripsi Hasil Siklus II

1. Perencanaan

Kegiatan perencanaan tindakan II dilaksanakan pada hari Senin 17 Mei 2010 di ruang guru SD Negeri 01 Blorong. Peneliti membuat rancangan tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus selanjutnya.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I diketahui bahwa pemahaman konsep persiapan kemerdekaan Indonesia belum maksimal. Hal ini terlihat dari rata-rata capaian nilai mereka yang masih berada dibawah KKM. Oleh karena itu peneliti dengan arahan dosen pembimbing kembali mengulang pembelajaran tentang konsep persiapan kemerdekaan Indonesia dengan aspek keempat aspek yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam 2 pertemuan (dengan alokasi waktu 2 X 35 menit). Untuk mengatasi berbagai kekurangan yang ada pada siklus I, upaya yang dilakukan guru adalah sebagai berikut :

- a. Guru sebaiknya memberikan dorongan dan motivasi kepada siswa agar mereka berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- b. Guru sebaiknya memberikan metode pembelajaran yang tepat, yang dapat menyenangkan siswa sehingga siswa dapat lebih aktif, kreatif dan inovatif.

Mengingat hasil analisis terhadap pemahaman konsep persiapan kemerdekaan Indonesia pada siklus I masih ada sebagian siswa yang belum menunjukkan hasil yang maksimal . Dengan berpedoman pada Kurikulum KTSP 2006 kelas V, peneliti melakukan langkah-langkah perencanaan pembelajaran tentang konsep persiapan kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan metode

role playing dengan konsep *role playing* yang menggunakan skenario sebagai sarana untuk memainkan perannya. Dengan siswa membaca naskah terlebih dahulu, bermain dengan membawa naskah skenario baru setelah itu siswa bermain *role playing* tanpa naskah skenario. Adapun hasil perencanaan sebagai berikut:

Mempelajari dan memilih KTSP SD dan Silabus kelas V

Standar Kompetensi : 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Kompetensi Dasar : 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

Indikator : 2.2.1 Menjelaskan usaha-usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan Indonesia

2.2.2 Mengidentifikasi tokoh-tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

2.2.3 Mengembangkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus II dapat dilihat pada lampiran 9 halaman 104.

2. Tindakan

Dalam tahap ini guru menerapkan pembelajaran dengan mempersiapkan secara matang tahap-tahap *role playing* yang akan dilakukan oleh siswa. Pada siklus ke II ini pembelajaran akan dilaksanakan 2 kali pertemuan. Pada siklus II ini, pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2010, sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan tanggal 26 Mei 2010. Dengan indikator mencapai keseluruhan.

a. Pertemuan Pertama

- 1) Guru mengawali pembelajaran dengan berdoa bersama, mengabsen siswa, kemudian untuk memusatkan konsentrasi siswa dengan mengajak siswa menyanyikan lagu “Garuda Pancasila”. Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada

kegiatan ini. Kegiatan siswa yang akan dilakukan pada pertemuan ini yaitu bermain role playing dengan menggunakan teks skenario dengan lebih matang tanpa bantuan guru untuk membimbing jalannya role playing.

- 2) Memasuki materi guru menunjuk kelompok siswa secara bergiliran untuk maju ke depan kelas bermain role playing dengan membaca skenario. Sebelumnya guru memotivasi siswa agar lebih percaya diri tampil di depan teman-temannya.
 - a) Menata bangku untuk setting bermain *role playing* :

Mengatur meja dan kursi sesuai dengan kebutuhan cerita. Sebagian besar cerita terdiri dari rapat dan pertemuan. Oleh karena itu meja dan kursi disusun sesuai dengan bentuk rapat.
 - b) Kelompok pertama bermain lebih dulu dengan disaksikan oleh kelompok kedua.
 - c) Pembawa acara pada kelompok pertama membawakan cerita menunjuk tokoh-tokoh dalam cerita sesuai peranannya dalam persiapan kemerdekaan. Demikian juga dengan kelompok kedua, pembawa acara memanggil tokoh-tokoh pemeran dalam persiapan kemerdekaan.
 - d) Pembelajaran *role playing* dengan menggunakan teks skenario berjalan dengan baik, siswa berperan sesuai perannya.
 - e) Guru mengamati serta mengarahkan jalannya proses pembelajaran *role playing* mulai dari awal hingga akhir pembelajaran.
- 3) Pada kegiatan akhir, guru bersama siswa melakukan refleksi dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya apabila ada materi atau cara memerankan tokoh yang mereka belum paham. Kemudian guru menyimpulkan dan memberi pementapan tentang materi yang telah dipelajari, serta memberikan tugas pada siswa untuk lebih mempelajari materi.

b. Pertemuan Kedua

- 1) Sebagai kegiatan awal, guru mengawali pembelajaran dengan berdoa bersama, mengabsen siswa, kemudian memotivasi siswa dengan tujuan untuk mengurangi ketakutan tampil di depan kelas. Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan ini. Kegiatan siswa yang akan dilakukan pada pertemuan ini yaitu bermain *role playing* tanpa menggunakan teks skenario.
- 2) Pada kegiatan interaksi, langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :
 - a) Menata bangku untuk setting bermain *role playing* :

Mengatur meja dan kursi sesuai dengan kebutuhan cerita. Sebagian besar cerita terdiri dari rapat dan pertemuan. Oleh karena itu meja dan kursi disusun sesuai dengan bentuk rapat.
 - b) Kelompok pertama bermain lebih dulu dengan disaksikan oleh kelompok kedua.
 - c) Pembawa acara pada kelompok pertama membawakan cerita menunjuk tokoh-tokoh dalam cerita sesuai peranannya dalam persiapan kemerdekaan Indonesia. Sedangkan kelompok kedua mengamati jalannya *role playing* yang dilakukan oleh kelompok pertama. Demikian juga dengan kelompok kedua, pembawa acara memanggil tokoh-tokoh pemeran dalam persiapan kemerdekaan Indonesia. Dan kelompok pertama yang sudah selesai berperan bertugas untuk mengamati pemeranan dari kelompok kedua.
 - d) Pembelajaran *role playing* tanpa menggunakan teks skenario berjalan dengan baik, siswa berperan sesuai perannya.
 - e) Guru berperan sebagai pengamat jalannya proses pembelajaran *role playing* mulai dari awal hingga akhir pembelajaran.
- 3) Setelah pembelajaran selesai, guru bersama siswa melakukan refleksi dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk menyampaikan hasil pengamatan mereka secara bergantian mewakili kelompoknya. Guru memberikan *reward* berupa tepuk tangan dan pujian pada siswa.

- 4) Kegiatan selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang mereka belum pahami tentang konsep persiapan kemerdekaan Indonesia. Serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kemudian guru memberikan evaluasi yang dikerjakan siswa secara individu berdasarkan apa yang telah dipelajarinya sewaktu kegiatan *role playing* berlangsung. Sebagai tindak lanjut guru memberi tugas pekerjaan rumah, agar siswa belajar lebih giat.

Foto kegiatan siklus II pertemuan pertama dan kedua dapat dilihat pada lampiran 12 halaman 118.

Adapun hasil nilai pemahaman konsep persiapan kemerdekaan Indonesia terlihat pada tabel 8 di bawah ini :

Tabel 8
Hasil Tes Siklus II

Keterangan	Tes Awal	Tes Siklus I	Tes Siklus II
Nilai Terendah	40	40	50
Nilai Tertinggi	65	75	85
Rata-rata Nilai	50,3	61	73
Siswa yang Mencapai KKM	15,78 %	47,37 %	89,47 %

- 1) Nilai rata-rata kelas 73
- 2) Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal adalah 60,7
- 3) Siswa yang memperoleh nilai diatas KKM adalah 17 siswa
- 4) Siswa yang mendapat nilai dibawah nilai ketuntasan adalah 2 siswa
- 5) Nilai tertinggi 85
- 6) Nilai terendah 50

Secara rinci capaian nilai pada siklus II dapat dilihat pada lampiran 13 halaman 120. Dari rincian data nilai siklus II dapat diperoleh gambaran seperti pada tabel 9 di bawah ini :

Tabel 9. Data Frekuensi Nilai Hasil Belajar Persiapan Kemerdekaan Indonesia
Siswa Kelas V SD Negeri 01 Blorong pada Siklus II

No.	Nilai	Frekuensi	Prosentase	Kategori
1	91 – 100	0	0 %	Istimewa
2	81 – 90	6	32%	Baik sekali
3	71 – 80	4	21%	Baik
4	61 – 70	7	37%	Cukup
5	51 – 60	2	10%	Hampir cukup
6	41 – 50	0	0%	Kurang
7	31 – 40	0	0%	Kurang sekali
8	21 – 30	0	0%	Sangat kurang sekali
Jumlah		19	100 %	-
Rata-rata		73	89,47%	-

Dari tabel 9 dapat dilihat bahwa setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II, siswa yang memperoleh nilai dengan kategori hampir cukup sebanyak 2 siswa atau 10%, kategori cukup 7 siswa atau 37 % kategori baik 4 siswa atau 21 %, kategori baik sekali sebanyak 6 siswa atau 32%. Jumlah keseluruhan siswa yang memperoleh nilai diatas 60,7 sebanyak 17 siswa atau 89,47%.

3. Pengamatan

Dari pengamatan tabel 9, siklus dua selama 2 kali pertemuan diperoleh hasil pengamatan sebagai berikut :

- a. Kegiatan guru dalam pembelajaran sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dirancang sebelumnya dan menggunakan waktu dengan tepat.
- b. Guru sudah memberikan informasi tentang tujuan pembelajaran dan mengarahkan kegiatan siswa menggunakan berbagai sumber sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran serta memberikan motivasi kepada siswa yaitu memberikan reward berupa tepuk tangan, ucapan kata bagus, ya, dll.

- c. Kurang efektifnya pembelajaran yang diciptakan guru disebabkan oleh kurang tepatnya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, sehingga masih ada siswa yang bermain sendiri saat kegiatan pembelajaran.
- d. Namun siswa sudah mulai tertarik dengan materi pembelajaran tentang konsep persiapan kemerdekaan Indonesia dikarenakan siswa diajak langsung memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam materi tersebut sehingga kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil pengamatan kegiatan siswa pada siklus 2. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Pada pertemuan pertama dari 8 aspek pengamatan ada 5 aspek yang tergolong sedang yaitu meliputi aspek aktif bermain peran, aktif memperhatikan kelompok lain bermain peran, aktif menjawab pertanyaan guru, kerjasama dalam kelompok, keaktifan dalam kelompok. Sedangkan 3 aspek tergolong tinggi yaitu meliputi aspek aktif memperhatikan penjelasan guru, kesungguhan siswa dalam mengikuti pelajaran, rasa ingin tahu siswa meningkat.

Pada pertemuan kedua, dari aspek pengamatan semua aspek tergolong tinggi. Aspek tersebut meliputi aspek aktif bermain peran, aktif memperhatikan kelompok lain bermain peran, aktif menjawab pertanyaan guru, kerjasama dalam kelompok, keaktifan dalam kelompok, aktif memperhatikan penjelasan guru, kesungguhan siswa dalam mengikuti pelajaran, rasa ingin tahu siswa meningkat. Secara umum maka dapat dikatakan bahwa dalam siklus pertama yang dilakukan dengan 2 kali pertemuan, hasil belajar siswa tentang pemahaman konsep persiapan kemerdekaan Indonesia meningkat. Lembar observasi dapat dilihat di lampiran 10 halaman 116.

- e. Guru tidak lagi kesulitan dalam membelajarkan tentang konsep persiapan kemerdekaan Indonesia, karena guru telah menerapkan metode yang tepat dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil

pengamatan terhadap pembelajaran guru. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Dari 12 aspek penilaian, ada 3 aspek yang memperoleh poin 3, yaitu aspek kemampuan menggunakan media, Penggunaan strategi bertanya, pemberian balikan. Sedangkan 9 aspek memperoleh poin 4 yaitu aspek penggunaan strategi bertanya, Penggunaan strategi bertanya, kejelasan dan sistematika penyampaian materi, Pengelolaan pembelajaran, Kejelasan suara, Penguasaan bahan, tuntutan pencapaian / ketercapaian kompetensi siswa, menutup pembelajaran, penggunaan strategi bertanya. Dari semua aspek diatas peroleh poin mencapai 45, sehingga prosentase hasil pengamatan terhadap guru pada siklus 2 mencapai 3,75%. Yang secara rinci tercantum pada lampiran 11 halaman 117.

4. Refleksi

Data yang diperoleh melalui pengamatan dikumpulkan kemudian dianalisis. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan selama proses pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan refleksi sebagai berikut :

- a. Agar semua siswa mau mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aktif guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan siswa. Dalam pembelajaran ini digunakan metode *role playing*.
- b. Semua siswa telah mengikuti pembelajaran dengan materi persiapan kemerdekaan Indonesia menggunakan metode *role playing* pada siklus II. Prosentase siswa yang mendapat nilai di atas KKM mencapai 89,47 %.
- c. Nilai rata-rata kelas pemahaman konsep persiapan kemerdekaan Indonesia pada aspek kemampuan menjelaskan usaha-usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan Indonesia 74%, Kemampuan mengidentifikasi tokoh-tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia 71%, Kemampuan mengembangkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia 72%, Kemampuan

memerankan tokoh-tokoh sesuai dengan naskah skenario 73%, dan ketuntasan hasil belajar 73%.

Dari hasil penelitian siklus II, maka peneliti mengulas secara cermat bahwa sebagian besar siswa sudah mencapai nilai diatas KKM, meskipun ada beberapa siswa yang masih menunjukkan pemahaman yang belum maksimal.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Dengan melihat hasil penelitian diatas maka dapat dijelaskan sebab dari perhitungan rata-rata nilai dan ketuntasan hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mendapat pengajaran tentang konsep persiapan kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan metode *role playing*. Peningkatan terlihat dari kenaikan hasil capaian siswa dari siklus I sampai siklus II dengan masing-masing siklus dilaksanakan dua kali pertemuan. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 10 berikut :

Tabel 10

Data Daftar Nilai Rata-rata per Siklus

No	Penilaian	Rata – Rata	
		Siklus I	Siklus II
1	Aspek 1	61	72
2	Aspek 2	59	69
3	Aspek 3	61	70
4	Aspek 4	62	74
Rata-rata		61	73

Keterangan :

Aspek 1 : Kemampuan menjelaskan usaha-usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

Aspek 2 : Kemampuan mengidentifikasi tokoh-tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

Aspek 3 : Kemampuan mengembangkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

Aspek 4 : Kemampuan memerankan tokoh-tokoh sesuai dengan naskah skenario persiapan kemerdekaan Indonesia.

Adapun hambatan-hambatan yang ditemui pada tiap-tiap siklus berbeda-beda antara lain sebagai berikut :

1. Sebelum dilaksanakannya pembelajaran dengan metode *role playing* hambatan yang dihadapi yakni masih rendahnya aspek penilaian yang ingin dicapai disebabkan karena kurangnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran konsep persiapan kemerdekaan Indonesia. Selain itu kurang berhasilnya guru dalam mengarahkan siswa untuk lebih aktif, kreatif dalam kegiatan pembelajaran, serta kurangnya inovatif guru dalam memilih metode pembelajaran.
2. Maka digunakan metode inovatif dalam materi ini *role playing* agar siswa lebih tertarik pada pembelajaran tentang konsep persiapan kemerdekaan Indonesia. Pada siklus I ini hambatan yang dihadapi antara lain siswa belum terbiasa dengan metode inovatif yang guru terapkan, siswa masih merasa kaku ketika harus membaca skenario dan berperan menjadi orang lain. Namun kebiasaan siswa saat proses belajar mengajar dilaksanakan sudah lebih baik. Siswa jarang terlihat bermain sendiri atau berbicara dengan temannya atau bahkan melamun.
3. Usaha untuk mengatasi hambatan pada siklus I dilaksanakn pada siklus II, antara lain : agar siswa tertarik untuk belajar tentang konsep persiapan kemerdekaan Indonesia meningkat maka siswa diajak untuk berinteraksi dengan temannya dalam hal ini bercakap-cakap dengan temannya untuk melakukan bermain *role playing*. Strategi pembelajaran yang tepat bisa memicu pengembangan potensi dan kreatifitas siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep persiapan kemerdekaan Indonesia. Siswa diajak untuk bermain memerankan tokoh-tokoh yang ada pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia, dengan begitu siswa akan lebih fokus pada pembelajaran dan tidak lagi terlihat bermain sendiri, berbicara dengan teman, mengusili teman lain dan melamun. Sehingga pembelajaran berlangsung dengan baik dan kondusif.

4. Pada siklus II ini, siswa sudah mulai tertarik dengan materi pembelajaran tentang konsep persiapan kemerdekaan Indonesia dikarenakan siswa diajak langsung berinteraksi dengan temannya sehingga mereka merasa senang dalam melaksanakan pembelajaran. Guru tidak lagi kesulitan dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif pada pembelajaran IPS khususnya konsep persiapan kemerdekaan Indonesia.

Pada siklus II, indikator keberhasilan yang direncanakan sudah dapat terpenuhi semua. Kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I sudah dapat teratasi dengan baik. Peningkatan kualitas proses pembelajaran konsep persiapan kemerdekaan Indonesia tercermin melalui : a) siswa menjadi tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, b) guru tidak lagi kesulitan dalam membangkitkan motivasi dan kreatifitas siswa dalam belajar, dan c) guru tidak lagi kesulitan dalam menerapkan metode yang tepat dalam pembelajaran tentang konsep persiapan kemerdekaan Indonesia.

Sementara itu peningkatan hasil pembelajaran pemahaman konsep persiapan kemerdekaan Indonesia dengan metode *role playing* ini tampak pada kenaikan nilai rata-rata kelas kelulusan siswa pada setiap siklusnya.

F. Hasil Penelitian

1. Sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan metode inovatif, yang dalam hal ini menggunakan metode *role playing*, hasil belajar siswa pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia kurang memuaskan. Hal ini yang mendasari peneliti yang bekerjasama dengan guru kelas V mengubah cara pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* agar siswa tertarik dan ikut terlibat secara langsung dalam pembelajaran.
2. Pada siklus I pemahaman konsep persiapan kemerdekaan Indonesia, semua siswa telah melakukan pembelajaran, prosentase nilai rata-rata yang dilakukan oleh siswa dari seluruh pemahaman konsep persiapan kemerdekaan Indonesia yang terakomodasi pada materi pembelajaran.
3. Nilai rata-rata kelas pemahaman konsep persiapan kemerdekaan Indonesia pada aspek kemampuan menjelaskan usaha-usaha dalam rangka

mempersiapkan kemerdekaan Indonesia 61%, Kemampuan mengidentifikasi tokoh-tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia 59%, Kemampuan mengembangkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia 61%, Kemampuan memerankan tokoh-tokoh sesuai dengan naskah skenario 62%, dan ketuntasan hasil belajar 61%.

4. Agar minat siswa untuk meningkatkan peningkatan konsep persiapan kemerdekaan Indonesia, maka perlu didorong untuk berinteraksi dengan teman sebaya untuk ikut serta langsung dalam pembelajaran menjadi pemain yang memerankan tokoh-tokoh sesuai pada materi konsep persiapan kemerdekaan Indonesia.
5. Metode pembelajaran yang tepat bisa memicu pengembangan potensi dan kreatifitas siswa dalam pembelajaran.
6. Pada siklus II semua siswa sudah melakukan pembelajaran pemahaman konsep persiapan kemerdekaan Indonesia. Prosentase jumlah pemahaman konsep persiapan kemerdekaan Indonesia yang dilakukan oleh siswa dari seluruh pemahaman konsep persiapan kemerdekaan Indonesia yang terakomodasi pada materi pembelajaran adalah 73%.
7. Nilai rata-rata kelas pemahaman konsep persiapan kemerdekaan Indonesia pada aspek kemampuan menjelaskan usaha-usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan Indonesia 74%, Kemampuan mengidentifikasi tokoh-tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia 71%, Kemampuan mengembangkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia 72%, Kemampuan memerankan tokoh-tokoh sesuai dengan naskah skenario 73%, dan ketuntasan hasil belajar 73%.
8. Agar minat siswa untuk meningkatkan pemahaman konsep persiapan kemerdekaan Indonesia meningkat, maka perlu didorong untuk berinteraksi dengan sesama teman agar pembelajaran berjalan sesuai dengan metode yang diterapkan.

9. Metode pembelajaran yang tepat bisa memicu pengembangan potensi dan kreatifitas siswa dalam pembelajaran.



BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A.Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep "persiapan kemerdekaan Indonesia" dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri 01 Blorong, Kecamatan Jumantono, Kabupaten Karanganyar, Tahun Pelajaran 2009/2010. Adapun peningkatan tersebut dapat terlihat pada prosentase kenaikan aspek pada setiap siklus. Pada siklus I aspek 1: 61%, aspek 2: 59%, aspek 3: 61%, aspek 4: 62% dan ketuntasan hasil belajar mencapai 61%. Sedangkan pada siklus II, aspek 1: 74%, aspek 2: 71%, aspek 3: 72%, aspek 4: 73%, dan ketuntasan hasil belajar 73%.

Hambatan-hambatan yang dihadapi selama pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya keaktifan siswa saat mengikuti pembelajaran.
2. Kurangnya kesadaran siswa terhadap pentingnya belajar sehingga menyebabkan banyak siswa yang bermain sendiri saat mengikuti proses pembelajaran.
3. Keanekaragaman intelegensi siswa yang menyebabkan guru sulit menyampaikan materi dengan metode yang sama.

Adapun upaya upaya yang dilakukan dalam mengatasi hambatan yang muncul saat pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Pendekatan guru terhadap masing-masing siswa untuk memberikan motivasi saat pembelajaran berlangsung.
- b. Bimbingan guru terhadap siswa yang mengalami kendala, mencari latar belakang dan memberikan solusi bagi masalah yang terjadi.
- c. Penggunaan metode pembelajaran yang dapat diterima oleh semua kalangan siswa dengan berbagai perbedaan tingkat intelegensi.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, maka berikut ini dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut :

a. Implikasi Teoretis

Penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar pemahaman konsep IPS pokok bahasan Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri 01 Blorong Jumantono Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2009 / 2010. Peningkatan ini dapat terlihat pada kenaikan prosentase masing-masing aspek dari setiap siklus. Adapun upaya-upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pemahaman IPS pokok bahasan Persiapan Kemerdekaan Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan metode pembelajaran yang inovatif. Dalam penelitian ini menggunakan metode *role playing*.
2. Penggunaan buku-buku pelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, serta mengambil buku dari berbagai sumber dengan tujuan agar memperluas wawasan.
3. Penggunaan sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran.
4. Pemberian *reward* pada setiap kegiatan siswa.

b. Implikasi Praktis

- a. Berdasarkan kriteria temuan dan pembahasan hasil penelitian seperti yang diuraikan pada bab IV, maka penelitian ini dapat digunakan oleh guru dan calon guru sebagai masukan untuk meningkatkan keefektifan metode yang akan digunakan dan dikembangkan oleh guru yang menghadapi masalah yang sejenis, yang pada umumnya dimiliki oleh sebagian besar siswa, khususnya mata pelajaran IPS.
- b. Adapun kendala-kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung dapat diatasi yakni dengan (1) membuat siswa aktif dalam pembelajaran dengan memainkan peran sebagai tokoh yang ada dalam materi persiapan kemerdekaan Indonesia, (2) membuat siswa berinteraksi dengan teman, yakni berdialog tentang pemeranan tokoh-tokoh, (3) melibatkan keseluruhan siswa agar siswa merasa penting dalam

pembelajaran ini, (4) mengajak siswa terlibat dalam proses refleksi sebagai koreksi diri dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahamannya. Adanya kendala yang dihadapi dalam pembelajaran tentang pemahaman konsep IPS pokok bahasan Persiapan Kemerdekaan Indonesia harus diatasi semaksimal mungkin. Oleh sebab itu, keaktifan, kemampuan, dan kemauan sangat menentukan keberhasilan pembelajaran tentang persiapan kemerdekaan Indonesia.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, maka peneliti merumuskan beberapa saran sebagai berikut :

a. Untuk Guru :

1. Guru hendaknya melakukan suatu perencanaan dan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan.
2. Guru hendaknya mengoptimalkan pengembangan potensi dan kreatifitas siswa baik di dalam maupun di luar kelas sebagai penunjang pembelajaran.
3. Guru diharapkan selalu berpikir kreatif dan inovatif dalam upaya menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, dan mampu memicu keaktifan, keantusiasan, dan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPS agar siswa merasa tertarik belajar.
4. Guru diharapkan mampu melaksanakan penelitian tindakan kelas sebagai upaya perbaikan terhadap mata pelajaran IPS dalam pembelajaran di kelas.
5. Untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa terutama dalam pembelajaran IPS, guru disarankan untuk menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran.

b. Untuk siswa :

- a. Siswa hendaknya lebih membuka diri untuk menerima atau merasakan sesuatu yang pernah dialami sehingga hal itu akan memperkaya kepekaan batin siswa. Dengan demikian, itu akan membantu menghadirkan daya

imajinasi dalam proses pembelajaran terutama pada pelajaran IPS yang terlalu banyak menghafal.

- b. Siswa diharapkan untuk dapat berperan aktif dalam upaya penciptaan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan *role playing*.
- c. Siswa diharapkan dapat berlatih belajar tuntas dan mandiri, tidak hanya selama kegiatan pembelajaran di dalam kelas, tetapi juga harus mampu mengembangkan potensinya di luar kelas.



DARTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz Wahab. 2007. *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Isi Kelas V*. Jakarta: Depdiknas.
- Dakir. A, dkk. 2005. *Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Depdiknas. 2008. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Balitbang Depdiknas.
- Depdiknas Undang-undang SISDIKNAS 2003 (UU RI No. 20 Th.2003). 2005. Solo: Kharisma.
- Elaine B. Johnson. 2007. *Contextual Teaching and Learning*. Bandung: MLC.
- Etini Solihatin, Raharjo. 2007. *Cooperative Learning (Analisis Model Pembelajaran IPS)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno. 2008. *Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herman J. Waluyo. 2006. *Drama: Naskah, Pementasan, dan Pengajarannya*. Surakarta: UNS Press.
- Hidayati, Mujinem, Anwar Senen. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional.
- Hisyam Zaini, Bermawy Munthe, dan Sekar Ayu Aryani. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Moleong J. Lexy. 1996. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. 1995. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution, S. 1995. *Belajar dan Mengajari*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nularsih. 2008. *Studi Komparasi Antara Teknik Pembelajaran Peta Konsep dan Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Surakarta tahun 2008*. Surakarta.

- Nurhadi, Senduk A.G. 2003. *Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL) dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang (UMPRESS).
- Nursid, Sumaatmadja, dkk. 2005. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Oemar, Hamalik. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pujianti. 2008. *Pembelajaran Kuantum Pada Pokok Bahasan Gerak Melalui Teknik Bermain Peran dan Teka-Teki Silang Ditinjau dari Semangat Belajar Fisika Siswa SMPN 1 Sawit Boyolali Tahun Ajaran 2008/2009*. Surakarta.
- Purwadarminta W.J.S. 1985. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Dirjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional.
- Sarwiji Suwandi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta: Mata Padi Presindo.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slamet Widodo. 2004. *Metodologi Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Sri Anitah, dkk. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta: UNS Press.
- Sudono. 2007. *Pendekatan dan Metode Pembelajaran Geografi di Sekolah Menengah Pertama Negeri Pangkalpinang*. UNS.
- Sugiyono. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suryosubroto, B. 2001. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*: Rineka Cipta.
- Susilo. 2007. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Udin S. Winataputra, dkk. 2008. *Materi dan Pembelajaran IPD SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winarno Surachmad. 1973. *Metodologi Pengajaran Nasional*. Bandung: CV Jemmars.

(<http://krisna1.blog.uns.ac.id/2009/10/19/pengertian-dan-ciri-ciri-pembelajaran/>
[diakses 19 Oktober 2009](#))

(<http://nadhirin.blogspot.com/2008/08/metode-pembelajaran-efektif.html/> [diakses](#)
[10 Juni 2010](#))

(<http://krisna1.blog.uns.ac.id/2009/10/19/pengertian-dan-ciri-ciri-pembelajaran/>
[diakses 10 Juni 2010](#))

(<http://massofa.wordpress.com/2007/12/21/hakekat-ips-sebagai-program-studi/>
[diakses 10 Juni 2010](#))

(<http://azisgr.blogspot.com/2009/05/problematika-pembelajaran-ips-sd.html/>
[diakses 23 Mei 2010](#))

(<http://re-searchengines.com/0805arief7.html/>
[diakses 5 Mei 2010](#))

(<http://www.pro-ibid.com/content/view/104/1/>
[diakses 23 Mei 2010](#))

(<http://nadhirin.blogspot.com/2008/08/metode-pembelajaran-efektif.html/>
[diakses 10 Juni 2010](#))

(http://dahli-ahmad.blogspot.com/2009/03/model-bermain-peran-dalam-pembelajaran_29.html/
[diakses 1 juli 2010](#))