

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL MELALUI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
DENGAN FLANEL CERITA
(Penelitian Pada Siswa SDN Cacaban 1 Kota Magelang)**

SKRIPSI



Oleh:

Tia Kristanti

15.0305.0001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL MELALUI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
DENGAN FLANEL CERITA
(Penelitian Pada Siswa SDN Cacaban 1 Kota Magelang)**

SKRIPSI



Oleh:

Tia Kristanti

15.0305.0001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PERSETUJUAN
SKRIPSI BERJUDUL**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL MELALUI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
DENGAN FLANEL CERITA
(Penelitian Pada Siswa SDN Cacaban 1 Kota Magelang)**

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



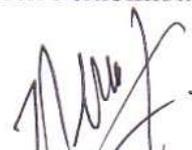
Oleh:
Tia Kristanti
15.0305.0001

Magelang, 12 Januari 2019

Dosen Pembimbing I


Hermanayu, M.Si
NIK. 09820604

Dosen Pembimbing II


Ahmad Syarif, M.Or
NIK. 158908155

PENGESAHAN

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL MELALUI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
DENGAN FLANEL CERITA
(Penelitian Pada Siswa SDN Cacaban 1 Kota Magelang)**

Oleh:

Tia Kristanti

15.0305.0001

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

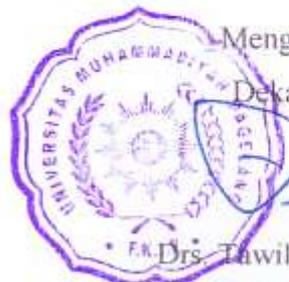
Diterima dan disahkan oleh Penguji :

Hari : Kamis

Tanggal : 24 Januari 2019

Tim Penguji Skripsi

1. Hermahayu, M.Si (Ketua/Anggota)
2. Ahmad Syarif, M.Or (Sekretaris/Anggota)
3. Dra. Indiaty, M.Pd (Anggota)
4. Septiyati Purwandari, M.Pd (Anggota)



Mengesahkan,

Dekan FKIP

FR. Drs. Tawil, M.Pd., Kons.

NIK. 19570108 198103 1 003

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Tia Kristanti
NPM : 15.0305.0001
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui Pembelajaran *Role Playing* dengan Flanel Cerita (Penelitian Pada Siswa SDN Cacaban 1 Kota Magelang)

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, Januari 2019

Yang membuat pernyataan,



Tia Kristanti
NPM. 15.0305.0001

MOTTO

“ Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada keringanan. Karena itu bila kau sudah selesai (mengerjakan yang lain). Dan berharaplah kepada Tuhanmu.

(Q.S Al Insyirah : 6-8)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembakan untuk :

1. Ibu dan Bapakku tercinta yang selalu mendoakan dan memotivasiku
2. Sahabat-sahabatku yang selalu memotivasiku
3. Almamaterku Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL MELALUI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
DENGAN FLANEL CERITA
(Penelitian Pada Siswa SDN Cacaban 1 Kota Magelang)**

Tia Kristanti

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui Pembelajaran *Role Playing* dengan Flanel Cerita (Penelitian pada siswa SDN Cacaban 1 Kota Magelang).

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui pembelajaran *role playing* dengan flanel cerita. Subyek penelitian ini adalah kelas V SD Negeri Cacaban 1 Kota Magelang berjumlah 30 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus yang terdiri tiga pertemuan setiap siklusnya. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Sedangkan tehnik analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPS melalui pembelajaran *role playing* dengan flanel cerita. Hasil Pra tindakan rata-rata 53,63 dengan ketuntasan klasikal 23,33% dan nilai dibawah KKM 76,67%. Hasil Siklus 1 rata-rata 66,73 dengan ketuntasan klasikal 66,33% dan nilai dibawah KKM 36,67%. Hasil Siklus 2 rata-rata 78 dengan ketuntasan klasikal 93,33% dan nilai dibawah KKM 6,67%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *role playing* dengan flanel cerita dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V SD.

Kata Kunci : model *Role Playing*, hasil belajar IPS, flannel cerita

**ENHANCEMENT OF SOCIAL KNOWLEDGE LEARNING OUTCOMES
THROUGH ROLE PLAYING LEARNING WITH FLANNEL STORIES
(Research on Students of SDN Cacaban 1 Kota Magelang)**

Tia Kristanti

Abstract

This study aims to determine the improvement of learning outcomes of Social Sciences through Learning Role Playing with Flannel Stories (Research on students of SDN Cacaban 1 Magelang City).

This research is a type of classroom action research with increasing learning outcomes of Social Sciences through role playing learning with flannel stories. The subjects of this study were class V SD Negeri Cacaban 1 Magelang City totaling 30 students. This research was conducted using two cycles consisting of three meetings each cycle. The method of collecting data uses observation and tests. While the technique of data analysis uses quantitative descriptive methods.

The results showed that there was an increase in social studies learning outcomes through role playing learning with flannel stories. Pre-action results averaged 53.63 with classical completeness 23.33% and values under KKM 76.67%. Cycle 1 results on average 66.73 with classical completeness 66.33% and values under KKM 36.67%. Cycle 2 results averaged 78 with classical completeness 93.33% and values under KKM 6.67%.

Based on the results of these studies, it can be concluded that role playing learning with flanel stories can improve learning outcomes in Social Sciences in the fifth grade of elementary school.

Keywords: Role Playing model, IPS learning outcomes, flannel stories

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah S.W.T yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi Peningkatan literasi IPS melalui Pembelajaran *Role Playing* dengan Flanel Cerita di SDN Cacaban I Kota Magelang. Adapun maksud dan tujuan penulisan skripsi adalah sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Studi Strata-1 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian penulisan laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih, yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Drs. Towil, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Ari Suryawan, M.Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Hermahayu, M.Si., dan Ahmad Syarif, M.Or selaku Dosen Pembimbing Skripsi
4. Maria Widarsi Lestari, S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah SD Negeri Cacaban 1 Kota Magelang.
5. Dosen-dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
6. Guru-guru dan staff SD Negeri Cacaban 1 Kota Magelang.
7. Pihak-pihak terkait yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah berjasa dalam penulisan skripsi.

Magelang, Januari 2019



Tia Kristanti

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| PERSETUJUAN | iii |
| PENGESAHAN | iv |
| LEMBAR PERNYATAAN | v |
| MOTTO | vi |
| PERSEMBAHAN | vii |
| ABSTRAK | viii |
| ABSTRAC | ix |
| KATA PENGANTAR | x |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| BAB 1 Pendahuluan | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 4 |
| C. Pembatasan Masalah | 5 |
| D. Rumusan Masalah | 5 |
| E. Tujuan Penelitian | 5 |
| F. Manfaat Penelitian | 5 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 8 |
| A. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial | 8 |
| 1. Hasil Belajar | 8 |
| 2. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial | 9 |
| 3. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) | 11 |
| 4. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar IPS | 13 |
| B. Pembelajaran Role Playing dengan Flanel Cerita | 14 |
| 1. Pembelajaran Role Playing | 14 |

| | |
|--|----|
| 2. Media Flanel Cerita | 18 |
| 3. Pembelajaran Role Playing dengan Flanel Cerita | 19 |
| 4. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Role Playing dengan Flanel Cerita | 20 |
| C. Peningkatan hasil belajar IPS melalui pembelajaran Role Playing dengan flanel cerita | 21 |
| D. Penelitian terdahulu yang relevan | 22 |
| E. Kerangka Pemikiran | 23 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 25 |
| A. Desain (Rancangan) Penelitian | 25 |
| B. Identifikasi Variabel Penelitian | 27 |
| C. Definisi Operasional Variabel Penelitian | 28 |
| D. Setting Penilaian | 29 |
| E. Indikator Keberhasilan Penelitian | 29 |
| F. Metode Pengumpulan Data | 30 |
| G. Instrumen Penelitian | 31 |
| H. Validitas dan Reabilitas | 32 |
| I. Prosedur Penelitian | 34 |
| J. Metode Analisis Data | 43 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 48 |
| A. Hasil Penelitian | 48 |
| 1. Deskripsi Penelitian | 48 |
| 2. Deskripsi Data Penelitian | 49 |
| 3. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus | 57 |
| B. Pembahasan | 57 |
| BAB V Simpulan dan Saran | 62 |
| A. Simpulan | 62 |
| B. Saran | 63 |
| DAFTAR PUSTAKA | 64 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1. Sintak Model Simulasi Adaptasi Joyce, Weil dan Calhoun | 16 |
| Tabel 2. Kisi-kisi Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial | 32 |
| Tabel 3. Hasil Validitas Berbantuan <i>SPSS 22 For Windows</i> | 33 |
| Tabel 4. Hasil Reabilitas Butir Soal | 34 |
| Tabel 5. Materi Penelitian | 35 |
| Tabel 6. Jadwal Tindakan Siklus I | 40 |
| Tabel 7. Jadwal Tindakan Siklus II | 42 |
| Tabel 8. Hasil Tingkat Kesukaran Soal | 44 |
| Tabel 9. Hasil Daya Pembeda | 46 |
| Tabel 10. Hasil Pra Tindakan | 49 |
| Tabel 11. Hasil Tindakan Siklus I | 52 |
| Tabel 12. Hasil Tindakan Siklus II | 55 |
| Tabel 13. Hasil Siklus I dan II | 57 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir | 23 |
| Gambar 2. Hasil Belajar IPS Siklus I dan II | 67 |
| Gambar 3. Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) dan Akhir (<i>Posttest</i>) Siklus I | 70 |
| Gambar 4. Tes Evaluasi Siklus I | 70 |
| Gambar 5. Tes Evaluasi Siklus II | 70 |
| Gambar 6. Tindakan Siklus II | 71 |
| Gambar 7. Drama Siklus I dan II | 71 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | | | |
|----------|----|---|-----|
| Lampiran | 1 | Surat Ijin Penelitian Skripsi | 67 |
| Lampiran | 2 | Surat Ijin Penelitian SD | 68 |
| Lampiran | 3 | Lembar Uji Validitas Butir Soal | 69 |
| Lampiran | 4 | Pernyataan Validator Instrumen | 89 |
| Lampiran | 5 | Materi Pembelajaran | 95 |
| Lampiran | 6 | Soal | 103 |
| Lampiran | 7 | Rencana Pelaksanaan Pembelajaran | 112 |
| Lampiran | 8 | Lembar Observasi keterlaksanaan siswa | 155 |
| Lampiran | 9 | Catatan Lapangan | 167 |
| Lampiran | 10 | Kisi-Kisi Materi Ajar | 173 |
| Lampiran | 11 | Silabus..... | 129 |
| Lampiran | 12 | Lembar Pengamatan Afektif..... | 177 |
| Lampiran | 13 | Rubrik Pengamatan Psikomotor | 179 |
| Lampiran | 14 | Dokumentasi | 201 |
| Lampiran | 15 | Buku Bimbingan | 203 |

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dengan siswa yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa dan hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal. Menurut Sanjaya (2009: 21) mengatakan bahwa peran guru sangat penting dan guru merupakan sumber belajar siswa. Melalui bimbingan guru dalam proses belajar, siswa dapat menggapai cita-cita setinggi langit, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mengetahui suatu ilmu menjadi tahu ilmu. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 40 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidik dan tenaga pendidikan berkewajiban untuk mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan, memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi, dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya dan menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis.

Salah satu peranan penting bagi keberhasilan pendidikan adalah proses pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang baik dipengaruhi oleh perencanaan yang baik. Berhasil atau tidaknya suatu kegiatan belajar juga ditentukan oleh peran aktif dari guru maupun peserta didik pada saat kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran hubungan pendidik dan peserta didik harus timbal balik dan sama-sama berperan aktif di kelas. Kesenangan peserta didik pada proses belajar mengajar, kesenangan peserta didik dapat membuat pembelajaran tersebut begitu bermakna bagi guru.

Proses pembelajaran tidak terlepas dengan metode yang dipakai oleh guru dalam mengajar. Kurang tepatnya menggunakan suatu metode, dapat mengakibatkan kurang antusias siswa dan siswa asyik bermain sendiri. Menurut Sutikno (2009: 88) metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan. Penggunaan metode yang salah menyebabkan minat dan antusias siswa dalam pelajaran. Kurang minatnya peserta didik dalam proses belajar mengajar maka dibutuhkan suatu pembelajaran inovatif dan kreatif yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Tidak semua metode dapat di aplikasikan ke dalam mata pelajaran yang ada di sekolah dasar dikarenakan isi materi khususnya mata pelajaran IPS.

Pendidikan IPS sebagai mata pelajaran IPS terdapat dalam kurikulum sekolah mulai tingkat sekolah dasar (SD) hingga sekolah menengah (SMP/MTs dan SMA/MA/SMK). Pendidikan IPS pada kurikulum sekolah (satuan pendidikan), pada hakikatnya merupakan mata pelajaran wajib sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 39. Pentingnya mata pelajaran IPS bagi siswa sekolah dasar yaitu untuk mengenalkan konsep-konsep ilmu sosial untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik dan dapat mengenal sejarah dari berbagai negara terutama bangsa Indonesia sendiri. Hasil *survey* pada siswa kelas V SD Negeri Cacaban 1 Kota Magelang yaitu bahwa peserta didik mengalami kesukaran pada muatan IPS karena materi yang berat dan

banyaknya materi yang harus dipahami sehingga memaksa siswa untuk menghafal materi tersebut untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diinginkan baik oleh guru maupun peserta didik. *Survey* ini diperkuat dengan hasil wawancara penulis dengan guru kelas V SD Negeri Cacaban 1 Kota Magelang pada hari rabu, 17 Oktober 2018.

Belum tercapainya hasil belajar yang optimal dikarenakan materi IPS yang terlalu banyak. SDN Cacaban 1 Kota Magelang tahun pelajaran 2018-2019 menggunakan dua kurikulum, yaitu kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dan menggunakan kurikulum 13. Kelas yang menggunakan KTSP adalah kelas III dan VI. Sedangkan kelas yang menggunakan kurikulum 13 adalah kelas I, II, IV, dan V.

Sedangkan alokasi waktu kurikulum 13 berbeda setiap tema atau sub tema dikarenakan kurikulum 13 merupakan pembelajaran tematik yang muatan pelajarannya saling berkaitan dengan yang lain. Misal sub tema 1 terdapat empat pembelajaran, empat pembelajaran terdapat muatan IPS sebanyak 4 kali muatan IPS. Jadi muatan IPS dalam 1 minggu adalah 4JP x 35 menit (2 pertemuan).

Permasalahan yang terjadi di dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil pembelajaran IPS yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM muatan IPS yaitu 70. Sedangkan hasil belajar siswa kelas V pada muatan IPS yaitu 22 siswa nilai rata-rata kurang dari 70 dan 8 siswa mendapat nilai rata-rata diatas 70 dari total 30 siswa. Jadi, siswa yang mendapat nilai di atas KKM adalah 7 siswa.

Penggunaan model pembelajaran merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah model *role playing*. Melalui model *role playing* siswa mencoba mengeksplorasi hubungan, perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi memecahkan masalah dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya. Bermain peran merupakan model pembelajaran yang menyenangkan karena bermain peran melibatkan unsur bermain dan memberi keluasaan siswa untuk bergerak aktif. Model ini merupakan suatu cara guru agar siswa dapat menguasai materi IPS dan mengembangkan minat peserta didik akan pelajaran IPS tersebut.

Dalam mata pelajaran IPS selain menggunakan model *role playing* guru menggunakan media flanel bercerita. Flanel cerita adalah buku referensi yang memuat materi IPS. Berdasarkan uraian diatas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui Pembelajaran *Role Playing* dengan Flanel Cerita di SDN Cacaban 1 Kota Magelang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah

1. Belum diterapkan model pembelajaran *Role Playing*.
2. Hasil belajar siswa pada pelajaran IPS rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti melakukan penelitian di SD Negeri Cacaban 1 Kota Magelang khususnya kelas V terdapat peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui pembelajaran *Role Playing* dengan flannel cerita.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas maka rumusan masalah yang akan dikemukakan yaitu bagaimana hasil belajar dapat meningkatkan ilmu pengetahuan sosial melalui pembelajaran *Role Playing* dengan flanel cerita?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka dapat disimpulkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar ilmu pengetahuan sosial melalui pembelajaran *role playing* dengan flanel cerita.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperluas pengetahuan kognitif siswa terhadap hasil belajar IPS melalui pembelajaran *role playing* melalui flanel cerita. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pendukung teori bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjadi acuan untuk mahasiswa fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dalam memilih dan

mengimplmentasikan model pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Penggunaan metode *role playing* juga dapat mengembangkan kemampuan siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman yang bermanfaat dalam melaksanakan pembelajaran dengan model *Role Playing* sehingga dapat diterapkan pada saat praktik mengajar di SD.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memilih model pembelajaran yang inovatif dan memberikan informasi kepada guru bahwa dengan pemilihan model pembelajaran yang baik proses pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan bagi siswa.

c. Bagi siswa

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa kelas V SD N Cacaban 1 Kota Magelang memiliki minat belajar yang tinggi pada mata pelajaran IPS.
- 2) Penelitian ini diharapkan agar siswa dapat hasil belajar yang diinginkan pada mata pelajaran IPS.
- 3) Penelitian ini diharapkan agar siswa mendapatkan kegiatan belajar mengajar yang bermakna dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*.

d. Bagi Kepala Sekolah

- 1) Penelitian ini digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memotivasi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran melalui penerapan model *Role Playing*.
- 2) Penelitian ini juga memberikan ilmu pengetahuan terhadap sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidik.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Abdurahman (2003: 37), hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Hamalik (2001: 30), menyatakan hasil belajar seseorang ditunjukkan dengan perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Suprijono (2009: 5) menjelaskan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat kemampuan dan perubahan tingkah laku yang dicapai siswa setelah proses belajar mengajar. Klasifikasi hasil belajar terbagi menjadi tiga antara lain:

- a. Ranah kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta.
- b. Ranah afektif, yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni, penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotor, yaitu berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ranah psikomotor terdiri dari enam aspek

yaitu gerakan reflex, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketetapan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif, Sudjana (2005: 22).

Berdasarkan uraian diatas, dalam penelitian ini, hasil yang ingin diukur oleh peneliti adalah ranah kognitif yang terdiri dari enam aspek yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta.

2. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Kata ilmu pengetahuan sosial (IPS) berasal dari padanan kata *social studies*. *Nasional Council for Social Studies* di Amerika Serikat mendefinisikannya, seperti ini: “IPS adalah sebuah mata pelajaran di sekolah (SD s.d. SMP), mengambil sebagian besar konten materi pelajaran sejarah, ilmu-ilmu sosial.” (NCSS, 1984:251). Dengan demikian dapat diartikan bahwa IPS merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai perpaduan dan penyederhanaan dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial dalam rangka mengakomodasi dimensi pedagogik, psikologis dan karakteristik berfikir anak yang masih bersifat holistik.

Ruang lingkup IPS adalah hal-hal yang berkenaan dengan manusia dan kehidupannya meliputi semua aspek kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat. Aspek-aspek kehidupan manusia dikaji berdasarkan satu kesatuan gejala sosial atau masalah sosial. Tujuan dari IPS adalah memfasilitasi anak dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang

diperlukan untuk mampu berpartisipasi secara aktif di masyarakat (berkemampuan sosial).

Fungsi pelajaran IPS adalah untuk mengembangkan sikap rasional tentang gejala-gejala sosial serta wawasan tentang perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia di masa lampau dan masa kini. Namun, materi yang terdapat dalam pelajaran IPS yang luas serta tuntutan kurikulum yang sarat harus disampaikan dengan alokasi waktu yang terbatas menyebabkan guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi.

Mata pelajaran IPS memiliki beberapa karakteristik. Karakteristik dari mata pelajaran IPS sekolah dasar diantaranya adalah:

- a. IPS merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama (Numan Soemantri, 2001).
- b. IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis (Permendiknas No. 22 tahun 2006).
- c. IPS di kelas I sampai kelas II ditiadakan, tetapi muatan IPS tetap ada dan diintegrasikan ke dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKN dan Matematika. Sementara kelas IV sampai dengan kelas VI mata pelajaran IPS berdiri sendiri tetapi pembelajarannya diberikan secara tematik terpadu dengan mata pelajaran lain. (Kemendikbud, 2016)

d. IPS sangat menekankan pengenalan peserta didik terhadap lingkungannya agar peserta didik tidak terserabut dari budaya lokal (Kemendikbud, 2016).

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

Mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan mata pelajaran pokok untuk siswa sekolah dasar. Gejala sosial dan masalah sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal anak dapat dipelajari melalui pembelajaran IPS sehingga anak memiliki gambaran untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dalam pembelajaran IPS diperlukan buku penunjang yang mempermudah siswa dalam memahami materi yang ada. Misalnya, buku yang berisi gambar-gambar agar siswa dapat mengidentifikasi tokoh-tokoh sejarah dan mengetahui peristiwa yang terjadi di masa lampau tentang peristiwa bersejarah di Indonesia. Buku pembelajaran seperti buku sejarah di perpustakaan, dapat membantu proses pembelajaran IPS sehingga siswa tidak kesulitan dalam mencari referensi belajar.

3. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Hasil belajar Menurut Purwanto (2009: 185) Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar tampak adanya perubahan pengetahuan, sikap dan ketrampilan.

Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran pokok pada jenjang pendidikan dasar. Keberadaan siswa dengan status dan kondisi sosial yang berbeda-beda tentunya akan menghadapi masalah yang berbeda. Menurut Hidayati (2004: 16-17) Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sangat penting bagi pendidikan dasar adalah agar siswa mampu memadukan bahan, informasi dan kemampuan yang dimiliki untuk menjadi lebih bermakna. Alasan penting lainnya adalah meningkatkan kepekaan siswa terhadap lingkungan sekitar dan mampu memecahkan permasalahan yang terdapat di lingkungan sekitar dengan berpikir kritis dan logis. Pembelajaran IPS mengajarkan bahwa manusia sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan serta berkehidupan dengan nyaman dengan perbedaan-perbedaan yang ada.

Berdasarkan uraian di atas jelas bahwa suatu belajar mengajar pada akhirnya akan menghasilkan kemampuan siswa yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam arti bahwa perubahan kemampuan merupakan indikator untuk mengetahui hasil prestasi belajar siswa. Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS adalah hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa berupa angka serta dapat berupa keterkaitan siswa dengan lingkungan sosial. Proses pembelajaran, peneliti menggunakan model pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat diharapkan mata pelajaran IPS menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar IPS

Menurut Dalyono (2001: 55-60) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

- a. Faktor internal (yang berasal dari dalam diri) berupa kesehatan, intelegensi bakat dan minat.
- b. Faktor eksternal (yang berasal dari luar) berupa keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar.

Menurut Slameto (2003: 54) menguraikan faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain.

- a. Faktor intern

Faktor intern adalah faktor yang terdapat pada keadaan fisik seseorang yang sehat sehingga dapat memberikan hasil belajar yang baik.

- b. Faktor psikologis

Faktor-faktor yang mempengaruhi psikologis anak/peserta didik antara lain:

- 1) Intelegensi, faktor ini berkaitan dengan *Intelegence Quotient* (IQ) seseorang.
- 2) Perhatian, perhatian yang terarah dengan baik akan menghasilkan pemahaman dan kemampuan yang baik.
- 3) Minat, kecenderungan dan keinginan yang tinggi terhadap literasi
- 4) Motivasi, merupakan keadaan internal yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu.

- 5) Bakat, kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.

c. Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar (eksternal) siswa seperti (1) faktor keluarga (cara orangtua mendidik), (2) anggota keluarga, suasana rumah, (3) faktor sekolah bimbingan belajar saat menempuh pendidikan formal dan sebagainya, (4) faktor masyarakat, berupa bentuk kehidupan seseorang di masyarakat.

Berdasarkan uraian diatas, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPS adalah faktor internal (dalam diri seseorang) yang meliputi motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. dan faktor eksternal (berasal dari luar diri) meliputi faktor dari luar yang dapat mempengaruhi siswa dalam proses belajar IPS.

B. Pembelajaran *Role Playing* dengan Flanel Cerita

1. Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian *Role Playing*

Pembelajaran *role playing* merupakan proses pembelajaran yang menggunakan perpaduan antara model dan metode *role playing*. Menurut Mulyono *role playing* adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi. Pernyataan ini di dukung oleh Santoso (2011) yang menyatakan bahwa *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan

siswa yang didalamnya terdapat akurat, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar.

Prinsip bermain peran adalah menghadirkan peran-peran yang ada di dunia nyata ke dalam suatu pertunjukkan di dalam kelas. Bermain drama atau *role playing* merupakan pembelajaran yang di minati siswa karena proses pembelajaran dalam suasana menyenangkan. Siswa dapat mengeksplor imajinasi yang di inginkan sesuai dengan materi yang sedang di pelajari.

Pelaksanaan model simulasi pada dasarnya digunakan untuk mengembangkan pemahaman dan penghayatan terhadap suatu peristiwa yang lebih banyak mengarah kepada psikomotor agar kegiatan lebih bermakna bagi siswa. Penyajian yang nyata pada model simulasi melibatkan siswa secara aktif dalam berinteraksi dengan situasi di lingkungannya. Siswa mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya dengan memperagakan dalam bentuk replikasi dan visualisasi. Hal ini berguna untuk untuk memberikan respons (membuat keputusan atau melakukan tindakan) untuk mengatasi masalah/situasi dan menerima umpan balik tentang respons tersebut (Rheba & Thompson dalam Anitah, 2007). Penerapan model simulasi menurut Trianto (2010: 140-141) terdapat beberapa jenis, diantaranya 1) sosiodrama, 2) psikodrama, 3) *role playing* atau bermain peran, 4) *peer teaching* dan 5) simulasi game. Berikut ini tabel sintak model pembelajaran simulasi yang dapat diterapkan di sekolah.

Tabel 1
Sintaks Model Simulasi Adaptasi Joyce, Weil dan Calhoun (2009:442)

| Tahap Pertama: Orientasi | Tahap Kedua: Latihan Partisipasi |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Menyajikan topik luas mengenai simulasi dan konsep yang dipakai dalam aktivitas simulasi - Menjelaskan simulasi dan permainan - Menyajikan ikhtisar simulasi | <ul style="list-style-type: none"> - Membuat skenario (aturan peran, prosedur, skor, tipe, keputusan yang akan dipilih dan tujuan) - Menugaskan peran - Melaksanakan praktik dalam jangka waktu yang singkat |
| Tahap Ketiga: Pelaksanaan Simulasi | Tahap Keempat: Wawancara Partisipan |
| <ul style="list-style-type: none"> - Memimpin aktivitas permainan dan administrasi permainan - Mendapatkan umpan balik dan evaluasi (mengenai penampilan dan pengaruh keputusan) - Menjelaskan kesalahan persepsi - Melanjutkan simulasi | <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan kejadian dan persepsi - Menyimpulkan kesulitan dan pandangan-pandangan - Menganalisis proses - Membandingkan aktivitas simulasi dengan dunia nyata - Menghubungkan aktivitas simulasi dengan materi pembelajaran - Menilai dan kembali merancang simulasi |

b. Pembelajaran Role Playing

Pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan potensi siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran *role playing* memiliki beberapa variasi model pembelajaran yang dapat diterapkan, salah satunya adalah model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran ditentukan bukan hanya apa yang harus dilakukan guru, namun menyangkut tahapan-tahapan, prinsip-prinsip reaksi guru dan siswa serta sistem penunjang yang disyaratkan. Pembelajaran *role playing* mempunyai beberapa manfaat menurut Shaftel (Hidayati, 2002 : 92) antara lain : (1) dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, (2) menumbuhkan percaya diri siswa dalam menampilkan “drama” sesuai materi yang dipilih, dan (3) mengembangkan afektif dan psikomotor siswa untuk memutuskan hasil diskusi sendiri tanpa bantuan guru. Langkah-langkah pembelajaran *role playing* antara lain :

- 1) Guru menyusun serta menyiapkan buku pembelajaran IPS.

- 2) Guru membuat kelompok.
- 3) Menjelaskan peserta didik untuk mempelajari buku tersebut untuk dipelajari di rumah dengan kelompok dan akan diperagakan di pertemuan yang akan datang.
- 4) Menjelaskan kompetensi yang hendak di capai.
- 5) Memanggil peserta didik untuk menjalankan skenario sesuai dengan buku pembelajaran yang telah dipelajari bersama anggota kelompoknya.
- 6) Setiap peserta didik berada dikelompoknya sembari melihat peragaan kelompok lain.
- 7) Setelah semua sudah selesai dilakukan, setiap peserta didik diberi lembar kerja untuk melakukan penilaian atas penampilan tiap-tiap kelompok.
- 8) Setiap kelompok menyampaikan kesimpulan.
- 9) Pendidik memberikan kesimpulan secara umum.
- 10) Evaluasi.

Penerapan model pembelajaran yang bervariasi merupakan salah satu cara untuk memotivasi siswa mengikuti pembelajaran IPS. Motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran IPS sangat rendah dan hasil prestasi dari pembelajaran IPS juga tergolong rendah. Untuk itu pendidik harus dapat meningkatkan literasi siswa dalam pembelajaran IPS. Menurut *Arends* (dalam Suprijono, 2013: 46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk didalamnya tujuan-tujuan

pembelajaran, tahapan-tahapan dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Menurut para ahli, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

2. Media Flanel Cerita

Menurut Arsyad (2002: 4) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Media yang digunakan dalam pembelajaran IPS adalah flanel cerita.

Menurut Nurgiyantoro (2001: 289), bercerita adalah kemampuan berbicara seseorang yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan yang bersifat pragmatis. Sedangkan flanel adalah alat bersifat propaganda. Pada kegiatan ini, pencerita dapat bercerita dengan beberapa objek yang dinamai seperti gambar, objek nyata, dan gerak. Hal itu bertujuan agar cerita menjadi lebih mudah dimengerti.

Flanel cerita yang digunakan peneliti adalah buku tentang biografi dan pembelajaran IPS yang ada di perpustakaan SD Negeri Cacaban I. Selain meningkatkan hasil belajar, flanel cerita dapat meningkatkan minat siswa berkunjung dan membaca buku di perpustakaan. Dalam proses pembelajaran IPS, siswa menggunakan buku di perpustakaan yang berhubungan dengan materi detik-detik proklamasi sebagai referensi selain buku paket dan lembar kerja siswa (LKS). Buku yang digunakan antara

siswa satu dengan siswa lain berbeda karena disesuaikan dengan pemilihan tema/sub tema dalam materi detik-detik proklamasi yang digunakan sebagai referensi dalam pembelajaran (bermain peran).

3. Pembelajaran *Role Playing* dengan Flanel Cerita

Pembelajaran *role playing* dengan flanel cerita adalah proses belajar menggunakan metode simulasi dengan memanfaatkan buku referensi yang ada di dalam perpustakaan. Role playing digunakan agar siswa dapat belajar dengan perasaan senang dan kreatif. Sedangkan maksud menggunakan buku referensi di perpustakaan adalah untuk memberikan wawasan kepada siswa dan menambahkan buku pendamping lain selain buku yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Sehingga siswa tidak hanya terpaku dengan buku yang dipakai dalam pembelajaran saja namun dapat mencari informasi/referensi.

Pembelajaran *role playing* menggunakan media flanel cerita memiliki beberapa manfaat. Manfaatnya antara lain:

- a. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
- b. Meningkatkan kreatifitas anak menemukan ide saat proses pembelajaran dalam membuat skenario yang di gunakan dalam bermain drama.
- c. Meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS.

Langkah-langkah pembelajaran *role playing* dengan flannel cerita adalah:

- a. Peneliti memilah sub tema dalam buku referensi/flannel cerita sesuai dengan kebutuhan kelompok (pembelajaran siswa dibagi menjadi beberapa kelompok). Sehingga siswa mudah dalam memahami dan melakukan tindak lanjut.
- b. Memberikan motivasi untuk membangun kepercayaan diri siswa.
- c. Peneliti memberikan bimbingan dalam proses awal sampai akhir pembelajaran.

4. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran *Role Playing* dengan Flanel

Cerita

Dari pemaparan pembelajaran *role playing* dengan flanel cerita, terdapat beberapa kelebihan. Kelebihan pembelajaran *role playing* dengan flanel cerita antara lain :

- a. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak.
- b. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias.
- c. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat di simpulkan bahwa pembelajaran *role playing* sangat baik di gunakan dalam pembelajaran karena dapat membangkitkan rasa senang dalam proses pembelajaran.

Bermain drama merupakan pembelajaran seraya bermain dalam belajar dan belajar seraya bermain.

Pembelajaran *role playing* dengan flanel cerita juga memiliki kelemahan. Kelemahan pembelajaran *role playing* dengan flanel cerita antara lain:

- a. Proses/waktu yang terlalu lama untuk mengetahui hasil siswa.
- b. Persediaan buku referensi yang harus memadai di perpustakaan.
- c. Perlu persiapan yang matang (siswa) dalam bermain drama.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan media flanel cerita membutuhkan buku yang berjumlah cukup banyak atau paling tidak sebanyak jumlah siswa dan memerlukan waktu yang lama karena proses pembelajaran IPS meliputi beberapa aspek dan aspek yang digunakan adalah aspek kognitif.

C. Peningkatan hasil belajar IPS melalui pembelajaran Role Playing dengan flanel cerita

Bagi sebagian orang pembelajaran IPS cenderung diartikan sebagai pelajaran menghafal dan membosankan. Siswa belum dibiasakan untuk memahami informasi dan menghubungkan dalam kehidupan sehari-hari dan pembelajaran IPS masih berpusat pada guru dan siswa dijadikan subyek belajar. Tuntutan pendidikan Indonesia saat ini mengutamakan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian dalam proses pembelajaran,

guru dapat menerapkan model pembelajaran untuk membangkitkan keaktifan siswa di dalam kelas.

Model yang digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah *role playing* dengan media flanel cerita. Penggunaan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Melakukan *role playing* atau bermain peran sama artinya menjadi seorang ‘aktor’ yang harus dapat menghayati peran yang dilakoninya. Untuk dapat mencapai penghayatan inilah yang mengharuskan siswa membaca dan memahami dialog berulang kali. Bukan hanya dialognya sendiri, akan tetapi dialog lawan mainnya serta setting yang ada di dalam drama tersebut. Selain memahami dialog, siswa juga menyiapkan properti pementasan drama yang sesuai dengan peran dan setting drama agar mendapatkan drama yang sempurna saat pementasan. Pembelajaran *role playing* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS).

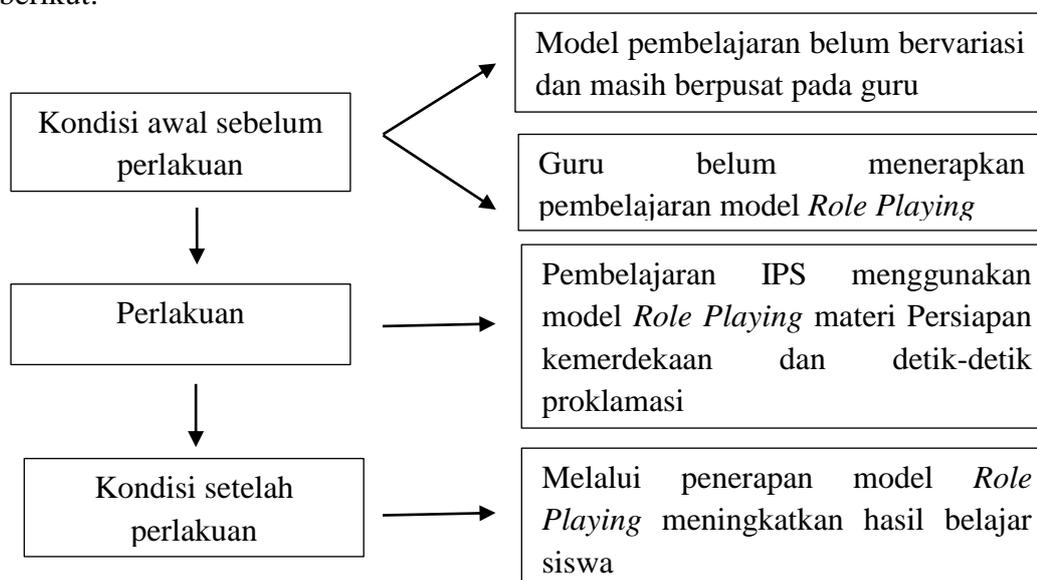
D. Penelitian terdahulu yang relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penulis adalah penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2016) dengan judul “Peningkatan hasil belajar IPS menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas III SD N Banjaran Kokap Kulon Progo”. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model *Role Playing*. Perbedaan yang dilakukan oleh penulis sekarang adalah dilakukan pada siswa kelas V dan pada materi proklamasi kemerdekaan.

Media yang digunakan peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2016). Kurniawan belum menggunakan media, sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran. Selain media pembelajaran, perbedaan juga terjadi pada subyek penelitian. Subyek penelitian yang digunakan oleh kurniawan yaitu siswa kelas III sedangkan subyek peneliti adalah siswa kelas V. perbedaan antara subyek peneliti adalah siswa kelas V mudah terorganisir dan kreatif dalam bermain peran. Sedangkan kelas III masih perlu bimbingan dan arahan dari peneliti yang memungkinkan lebih lama proses pembelajaran.

E. Kerangka Pemikiran

Alur kerangka penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan kerangka berfikir

Kondisi awal hasil belajar siswa kelas V SD N Cacaban I pada mata pelajaran IPS terdapat beberapa siswa yang hasil belajarnya rendah, proses

belajar yang kurang menarik mengakibatkan siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa rendah.

Pemecahan dari permasalahan diatas, peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) melalui *flanel cerita* dengan harapan setelah dilakukan tindakan dapat berpengaruh positif terhadap peningkatan prestasi belajar IPS siswa kelas V.

BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan literasi IPS melalui pembelajaran *role playing* melalui flanel cerita di SD N Cacaban I. Sesuai dengan tujuan tersebut, maka penelitian yang digunakan adalah desain penelitian tindakan kelas (PTK). Dengan melakukan Penelitian tindakan kelas (PTK) harus menunjukkan adanya perubahan kearah perbaikan dan peningkatan secara positif. Apabila dalam tindakan justru membawa kelemahan, penurunan, atau perubahan negatif berarti hal tersebut menyalahi karakter Penelitian tindakan kelas (PTK). Kriteria keberhasilan atas tindakan dapat berbentuk kualitatif/kuantitatif.

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan guru yang dilakukan oleh siswa. Pada bab ini dibahas tentang metodologi penelitian dan langkah-langkah penelitian secara aplikatif, yang meliputi: (a) identifikasi, (b) definisi, (c) subjek penelitian, (d) metode pengumpulan data, (e) analisis data.

A. Desain (Rancangan) Penelitian

Peneliti menggunakan model penelitian tindakan kelas model siklus. Model ini dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart tahun 1988 dari Deakin University Australia. Model penelitian ini mengandung empat tahap, yaitu:

1. Rencana (*Planning*)

Rencana yang dilakukan diantaranya adalah

- a. Membuat rencana kerja untuk melakukan penelitian.
- b. Melakukan observasi terkait pembelajaran siswa terutama pada mata pelajaran IPS.
- c. Merancang rencana pelaksanaan pembelajaran dan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

2. Tindakan (*Action*)

Tindakan yang dilakukan adalah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model dan metode *role playing*. Tindakan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi IPS melalui pembelajaran *role playing*. Penelitian ini akan dilaksanakan sebanyak dua siklus, tiap-tiap siklus 1 x pertemuan (3 x 35 menit). Penelitian yang dilakukan antara lain:

- a. Pembagian kelompok kepada siswa yang terdiri dari 6 siswa.
- b. Setiap kelompok mendapatkan sub tema yang berbeda-beda sesuai dengan tema yang sedang dipelajari.
- c. Membagikan buku referensi kepada siswa.
- d. Meminta siswa untuk membaca buku dan menyusun naskah yang akan digunakan dalam bermain naskah.
- e. Dalam menyusun naskah, siswa di berikan kepada arahan oleh peneliti terkait tokoh yang akan di perankan oleh siswa sesuai dengan buku referensi.

- f. Siswa menghafal naskah/skenario yang telah dibuat dalam kelompoknya.
- g. Setiap kelompok di minta untuk maju ke depan secara bergiliran untuk menampilkan “drama” yang sesuai dengan skenario yang dibuat.

3. Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan ini dilakukan selama proses tindakan. Pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan flanel cerita.

4. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi dilakukan dengan melakukan diskusi dengan peserta didik terkait pembelajaran menggunakan model dan metode *role playing* dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2013: 38). Variabel yang digunakan dalam penelitian dapat diklasifikasikan menjadi:

1. Variabel Input

Variabel input dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Variabel Proses

Variabel proses dalam penelitian ini adalah model *role playing* dengan flanel cerita.

3. Variabel Output

Variabel output dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Hasil belajar IPS adalah hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa berupa angka serta dapat berupa keterkaitan siswa dengan lingkungan sosial.
2. Pembelajaran *role playing* dengan flanel cerita adalah proses belajar menggunakan metode simulasi dengan memanfaatkan buku referensi yang ada didalam perpustakaan.

D. Subyek penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono: 2004). Populasi dalam penelitian ini adalah 176 siswa SD Negeri Cacaban I Kota Magelang.

2. Sampel

Sampel yang digunakan pada penelitian ini di acak berdasarkan kelas. Setelah di acak muncul kelas V sehingga penelitian ini menggunakan sampel kelas V yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 15 laki-laki dan 15 perempuan. Mata pelajaran yang menjadi sasaran penelitian adalah mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas V khususnya materi proklamasi kemerdekaan.

3. Sampling

Penelitian ini menggunakan teknik random. Teknik random yaitu suatu tehnik sampling yang di pilih secara acak berdasarkan kelas. Sehingga sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 30 siswa kelas V.

E. Setting Penilaian

Tempat yang dijadikan lokasi dalam penelitian ini adalah Sekolah Dasar Negeri Cacaban 1 Kota Magelang yang beralamat di jalan Mayjend DI Panjaitan No. 10 Kota Magelang. Pemilihan tempat berdasarkan pada hasil belajar yang dimiliki siswa. Kegiatan penelitian ini akan dilaksanakan pada tahun ajaran 2018/2019.

F. Indikator Keberhasilan Penelitian

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah pemhaman siswa terhadap mata pelajaran IPS berdasarkan tes akhir siklus dikatakan meningkat apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas dari siklus satu ke siklus berikutnya dengan kriteria 75% dari total siswa dalam kelas. Presentase hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus satu ke siklus berikutnya dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) > 70.

G. Metode Pengumpulan Data

Perolehan data yang akurat dalam penelitian, peneliti menggunakan dua metode, yaitu :

1. Tes

Tes adalah seperangkat rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka (Furchan, 2004). Tes yang dilakukan berbentuk tes formatif yang dilaksanakan pada setiap akhir pembelajaran, hasil tes akan digunakan untuk mengetahui peningkatan literasi IPS dengan menggunakan flanel cerita melalui pembelajaran *role playing*.

2. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang alami, dimana sering dilakukan baik secara sadar maupun tidak sadar di dalam kehidupan sehari-hari. Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, obyektif dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu (Arifin, 2011: 231).

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan di kelas selama proses pembelajaran. Melalui pengamatan ini maka dapat diketahui bagaimana sikap dan perilaku individu, kegiatan yang dilakukan, kemampuan serta hasil yang diperoleh kegiatan langsung di SD Negeri Cacaban 1.

Observasi yang dilakukan dalam penelitian adalah mengamati siswa dalam bermain drama. Pengamatan yang dilakukan meliputi: (1) suara (lirih atau lantang); (2) kehafalan skenario; (3) ekspresi atau penghayatan siswa; dan (4) pindah/gerakan (penempatan siswa dalam bermain drama).

H. Instrumen Penelitian

Pada persiapan instrumen penelitian, instrumen yang digunakan adalah

1. Lembar observasi

Pengamatan adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Observasi sebagai alat pengumpulan data digunakan untuk mengukur tingkah laku ataupun proses terjadinya suatu kegiatan.

2. Catatan lapangan

Peneliti kuantitatif mengandalkan pengamatan dan hasil tes. Catatan yang digunakan berupa deskripsi yaitu gambaran diri fisik, rekonstruksi dialog, deskripsi latar fisik, catatan tentang peristiwa khusus, gambaran dari kegiatan dan perilaku pengamatan.

3. RPP

RPP yang digunakan berjumlah enam dengan alokasi waktu 2 x 35 menit yang digunakan untuk dua siklus.

4. Soal

Soal tentang mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas V. Soal yang dibuat peneliti mengacu pada kisi-kisi soal, selain itu soal tersebut berisikan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa

dalam bentuk pilihan ganda dan uraian. Aspek yang dikembangkan dalam soal ini yaitu aspek kognitif. Berikut adalah kisi-kisi IPS

Tabel 2.
Kisi-kisi Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

| Aspek | Indikator | Jenis soal | Nomor Soal |
|------------------------------|---|--|--|
| Mengingat | - Siswa dapat mengenal tokoh kemerdekaan | - Isian | Tabel |
| Memahami | - Siswa dapat memahami peristiwa kemerdekaan | - Pilihan ganda - Isian singkat | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25 |
| Mengevaluasi | - Siswa dapat memahami teks yang tersedia | - Isian | Tabel |
| Menganalisis | - Siswa dapat menjelaskan masa persiapan kemerdekaan | - Uraian | 1, 2 (evaluasi) |
| Mengaplikasikan dan mencipta | - Siswa dapat menyebutkan peristiwa dalam detik-detik kemerdekaan | Sosio Drama | Non Tes |

I. Validitas dan Reabilitas

1. Uji Validasi Instrumen

Uji validasi dilakukan untuk menunjukkan tingkat validitas suatu instrumen. Validitas adalah suatu alat ukur yang menunjukkan tingkat-tingkat kevaliditas suatu instrument (Arikunto, 2013:11). Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengadakan uji validitas dan uji reabilitas. Data analisis validasi dalam penelitian ini menggunakan bantuan *SPSS. 22 for windows* dan validasi *expert judgement* (penilaian ahli)

a. Validasi berbantuan *SPSS. 22 Windows*

Data analisis validasi dalam penelitian ini menggunakan bantuan *SPSS. 22 for windows*. Kriteria item soal dinyatakan valid apabila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} pada signifikan 0,05 dengan demikian soal yang valid dapat digunakan untuk penelitian. Berikut adalah hasil data butir soal dengan menggunakan *SPSS. 22 for windows*.

Tabel 3.
Hasil Validitas berbantuan *SPSS 22 For Windows*.

| Kriteria | Nomor Butir Soal |
|-----------------|--|
| Valid | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35 |
| Tidak Valid | 4, 25 |

Berdasarkan hasil validasi soal diatas, 33 soal dinyatakan valid sedangkan 2 soal dinyatakan tidak valid yaitu pada nomer 4 dan nomer 25.

b. Uji validasi penilaian ahli (*expert Judgement*)

Validasi penilaian ahli (*expert Judgement*) terdiri dari tiga validator ahli yang berkompeten dalam bidang ilmu pengetahuan sosial yaitu Bapak Rasidi, M.Pd dan dua guru kelas yang berkompeten di bidangnya yaitu guru kelas III Sri Sularni, M.Pd dan Guru kelas V Happy Wahyuningrat Sumardi, S.Pd. Instrumen yang di validasi oleh para ahli adalah instrumen RPP dan instrumen soal.

Para ahli diminta pendapatnya terkait instrumen yang dibuat peneliti. Kriteria pemilihan *expert judgement* dikarenakan beberapa faktor,

diantaranya adalah soal dan RPP yang dibuat berdasarkan beberapa aspek kognitif yaitu aspek mengingat, aspek memahami, aspek mengevaluasi, aspek menganalisis, mengaplikasikan dan mencipta. Awal pembuatan instrumen masih terdapat kekurangan, namun setelah dilakukan perbaikan berdasarkan *expert judgement* dari para ahli maka instrumen layak untuk di ujikan dalam penelitian.

2. Uji Reabilitas Instrumen

Reabilitas mampu mengukur apa yang hendak diukur (Arikunto, 2012:100). Menganalisis data hasil uji coba instrumen dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *cronbach- alpha* berbantuan *SPSS. 22 for windows*. Hasil reabilitas berbantuan *SPSS. 22 for windows* menyatakan bahwa hasil butir *reliable* dengan hasil r_{hitung} 0,629. Berikut adalah hasil data berdasarkan *SPSS. 22 for windows*

Tabel 4
Hasil Reabilitas Butir Soal

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .629 | 35 |

J. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan penelitian sebagai berikut :

1. Persiapan penelitian

a. Observasi

Mengumpulkan dan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan masalah penelitian.

b. Perijinan

Peneliti mengajukan proposal mengenai topik penelitian dan rancangan penelitian kepada dosen pembimbing. Setelah proposal mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing, peneliti membuat permohonan ijin penelitian yang ditujukan kepada SD N Cacaban 1 Kota Magelang.

c. Persiapan materi penelitian

Materi yang akan disampaikan dalam penelitian ini adalah materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan pada mata pelajaran IPS. Adapun materi yang disampaikan kepada siswa dalam setiap pertemuan adalah sebagai berikut

Tabel 5
Materi Penelitian Siklus I dan II

| Tindakan (Per Pertemuan) | Materi |
|-------------------------------------|--|
| Pertemuan ke I | Masa Persiapan Kemerdekaan (BPUPKI, Sidang BPUPKI, Panitia Sembilan) |
| Pertemuan ke II | Peristiwa Rengasdengklok, Menyusun Naskah Proklamasi |
| Pertemuan ke III | Detik-detik proklamasi, tokoh-tokoh dalam persiapan kemerdekaan |

Materi pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, model pembelajaran tersebut digunakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Penelitian ini melakukan penyusunan materi dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagai berikut:

- 1) Memiliki standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sesuai dengan materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan yang akan disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Memilih indikator, merancang tujuan pembelajaran yang sesuai dengan materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan.
- 3) Mempersiapkan materi ajar yang ditekankan pada aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), psikomotor (ketrampilan), dengan tingkatan ranah berdasarkan *Taksonomi Bloom*. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini untuk menyusun materi ajar yang sesuai dengan silabus KTSP diantaranya mencakup persiapan kemerdekaan, peristiwa-peristiwa penting menjelang pembacaan proklamasi kemerdekaan, mengetahui detik-detik proklamasi, mengenal tokoh-tokoh dalam persiapan kemerdekaan Indonesia, dan menghargai jasa para tokoh kemerdekaan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode diskusi, Tanya jawab dan sosio drama, sedangkan perlakuan/tindakan yang digunakan dalam penelitian adalah model pembelajaran *role playing*. Perlakuan ini diberikan sebanyak 6 kali dengan materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan.
- 4) Memilih sumber belajar dan alat belajar yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran materi IPS.
- 5) Memilih dan menyusun alat peniaian yang dapat mengukur pencapaian indikator pembelajaran.

6) Merancang dan merencanakan penataan lingkungan belajar yang efektif dan efisien.

7) Menetapkan langkah-langkah pembelajaran dari pendahuluan, inti kegiatan, hingga penutup.

2. Persiapan alat, bahan, dan sumber belajar

Alat dan bahan adalah salah satu faktor yang menunjang suatu pembelajaran. Alat pembelajaran yang disiapkan dalam penelitian antara lain papan tulis, media flanel cerita, alat tulis, lembar kerja siswa, LCD, Buku BSE Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI karya Siti Syamsiah dan Buku Erlangga Esps karya Nani. R. Materi pembelajaran IPS dalam penelitian adalah materi Bab 6 Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan.

3. Persiapan Instruman Penelitian

Mempersiapkan instrumen untuk mengumpulkan data dengan membuat kisi-kisi soal IPS dan diberikan kepada siswa setelah sebelum dan akhir pelaksanaan tindakan penelitian (Refleksi).

4. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dimulai dengan menentukan permasalahan dikelas yang akan dijadikan sampel penelitian di SD N Cacaban 1 Kota Magelang.

a. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan perlakuan kepada subyek penelitian kelas V dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Pemberian perlakuan dalam pembelajaran yang dilakukan peneliti antara lain mempersiapkan terlebih dahulu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) IPS selama enam kali pertemuan sebagai panduan kegiatan pembelajaran dikelas, memberikan materi ajar “Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan” yang akan disampaikan kepada siswa selama enam kali pertemuan, melakukan drama sesuai materi dan mempersiapkan media pembelajaran berupa Flanel cerita yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui pembelajaran *role playing*.

Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 3 Januari 2018 sampai dengan Sabtu 5 Januari 2019. Materi dan langkah-langkah yang digunakan setiap pertemuan siklus I adalah sebagai berikut.

1) Pertemuan I

- a) Mengenalkan materi peristiwa sekitar proklamasi
- b) Siswa mengidentifikasi tokoh-tokoh kemerdekaan
- c) Siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri 6 orang.
- d) Satu kelompok mengidentifikasi 1 tokoh pada materi masa persiapan kemerdekaan (Badan Penyelidikan Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Panitia Sembilan).
- e) Setelah selesai, siswa dibagi menjadi 1 kelompok lagi yang terdiri dari anggota yang terdiri dari 5 tokoh yang berbeda.

- f) Setiap kelompok diminta untuk berdiskusi dan bermain peran sesuai dengan materi.
- g) Setiap kelompok maju kedepan secara bergiliran dan kelompok yang belum maju diminta untuk menilai kelompok lain yang sedang maju didepan kelas.
- h) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi.
- i) Siswa diminta mempelajari buku yang disediakan guru dirumah untuk pertemuan yang akan datang.

2) Pertemuan II

- a) Mengenalkan materi peristiwa sekitar proklamasi (Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan peristiwa rengasdengklok).
- b) Siswa memahami materi dan mencatat hal-hal penting terkait materi.
- c) Siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri 6 orang.
- d) Setiap kelompok diminta untuk membuat skenario sesuai materi.
- e) Setelah selesai, siswa diminta untuk berdiskusi dan bermain peran sesuai dengan materi.
- f) Setiap kelompok maju kedepan secara bergiliran dan kelompok yang belum maju diminta untuk menilai kelompok lain yang sedang maju didepan kelas.
- g) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi.

3) Pertemuan III

- a) Mengenalkan materi peristiwa sekitar proklamasi (Menyusun naskah kemerdekaan dan detik-detik kemerdekaan).
- b) Siswa memahami dan mencatat hal-hal penting tentang materi yang terkait.
- c) Siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri 6 orang.
- d) Setiap kelompok diminta untuk membuat skenario sesuai materi.
- e) Setelah selesai, siswa diminta untuk berdiskusi dan bermain peran sesuai dengan materi.
- f) Setiap kelompok maju kedepan secara bergiliran dan kelompok yang belum maju diminta untuk menilai kelompok lain yang sedang maju didepan kelas.
- g) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi.
- h) Tes evaluasi Siklus 1

Berdasarkan materi kegiatan penelitian diatas, proses kegiatan pembelajaran pada materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan kelas V Sekolah Dasar Negeri Cacaban I maka disusun jadwal pelaksanaan tindakan. Berikut Jadwal pertemuan pelaksanaan pembelajaran siklus I.

Tabel 6.
Jadwal Tindakan Siklus I

| Pertemuan ke | Hari, Tanggal | Waktu |
|---------------------|------------------------|--------------|
| Pertemuan 1 | Kamis, 3 Januari 2019 | 07.15-08.25 |
| Pertemuan 2 | Jum'at, 4 Januari 2019 | 09.15. 10.25 |
| Pertemuan 3 | Sabtu, 5 Januari 2019 | 07.15-08.25 |

Siklus II dilaksanakan pada hari Senin-Selasa pada tanggal 7-8 Januari 2019 dan Kamis, 10 Januari 2019. Berikut adalah materi kegiatan dalam siklus II.

1) Pertemuan I

- a) Mengenalkan materi peristiwa sekitar proklamasi.
- b) Guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai yaitu meningkatkan literasi IPS.
- c) Siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri 6 orang.
- d) Setiap kelompok diminta mempelajari kembali naskah skenario yang telah dibuat siswa pada pertemuan I pada siklus I.
- e) Setiap kelompok memilih properti yang disediakan guru sesuai dengan kebutuhan kelompok.
- f) Setiap kelompok maju kedepan secara bergiliran dan kelompok yang belum maju diminta untuk menilai kelompok lain yang sedang maju didepan kelas.
- g) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi.
- h) Guru meminta siswa menghafal naskah skenario yang dibuat oleh guru dirumah.

2) Pertemuan II

- a) Guru menyiapkan buku pembelajaran IPS
- b) Siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri 6 orang.
- c) Siswa memahami materi dan mencatat hal-hal penting terkait materi dengan membuat *mind mapping*.

- d) Setelah selesai, siswa diminta untuk berdiskusi dan bermain peran sesuai dengan materi.
- e) Setiap kelompok maju kedepan secara bergiliran dan kelompok yang belum maju diminta untuk menilai kelompok lain yang sedang maju didepan kelas.
- f) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi.
- g) Siswa diminta untuk menghafalkan skenario yang dibuat peneliti yang akan dipertunjukkan pada pertemuan yang akan datang.

3) Pertemuan III

- a) Guru menyiapkan panggung dan properti.
- b) Pelaksanaan bermain drama dilakukan sesuai urutan kelompok.
- c) Setiap kelompok yang belum mendapatkan giliran bermain drama melakukan penilaian kelompok yang sedang maju.
- d) Tes Akhir Siklus II

Sedangkan jadwal pertemuan pelaksanaan pembelajaran siklus II

Tabel 7.
Jadwal Tindakan Siklus II

| Pertemuan ke | Hari, Tanggal | Waktu |
|---------------------|------------------------|--------------|
| Pertemuan 1 | Senin, 7 Januari 2019 | 09.15- 10.25 |
| Pertemuan 2 | Selasa, 8 Januari 2019 | 11.15-12.25 |
| Pertemuan 3 | Kamis, 10 Januari 2019 | 07.15-08.25 |

4) Observasi

Pengamatan terhadap siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Cacaban 1 dalam proses pembelajaran dengan bermain peran atau drama dengan

menggunakan lembar observasi dengan bantuan guru kelas V Sekolah Dasar Negeri Cacaban I.

5) Pelaksanaan Pengukuran Akhir

Pengukuran tahap akhir dilakukan kepada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Cacaban I Kota Magelang yang dilaksanakan di dalam ruang kelas V dengan jumlah 30 siswa. Pengukuran akhir ini bertujuan apakah hasil belajar siswa meningkat dari sebelum diadakan perlakuan.

6) Refleksi

- 1) Menganalisis hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan sementara terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus I.
- 2) Mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan kegiatan penelitian dalam siklus II.

K. Metode Analisis Data

Analisis data merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh peneliti setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Hasil sebelum siklus I dan sesudah siklus II siswa dinilai dengan menggunakan kriteria penilaian yang sudah ditetapkan. Analisis yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Analisis tingkat kesukaran butir soal bertujuan untuk mengkaji butir-butir soal dari segi kesukarannya sehingga dapat diperoleh butir soal yang termasuk kategori mudah, sedang dan sukar. Tingkat kesukaran butir soal diperoleh dari kesanggupan atau kemampuan siswa dalam menjawab butir

soal tersebut. Tingkat kesukaran butir soal evaluasi hasil belajar dapat diketahui dari besar kecilnya angka yang melambangkan tingkat kesukaran dari butir soal tersebut, yang dinyatakan dengan istilah angka indeks kesukaran butir soal (*difficulty index*), yang umumnya dilambangkan dengan huruf P, yaitu singkatan dari kata *proportion*. Rumus yang digunakan untuk menguji tingkat kesukaran soal adalah :

$$TK = \frac{\bar{X}}{SMI}$$

Keterangan :

TK = Indeks tingkat kesukaran

\bar{X} = Nilai rata-rata tiap butir soal

SMI = Skor Maksimal Ideal

Menurut Arikunto (2006: 208) ketentuan yang sering diikuti, indeks kesukaran sering diklasifikasikan sebagai berikut:

- a) Soal dengan 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar
- b) Soal dengan P 0,31 sampai 0,31 sampai 0,70 adalah soal sedang
- c) Soal dengan P 0,71 sampai 1,00 adalah soal mudah

Berdasarkan analisis butir soal untuk uji kesukaran soal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8.
Hasil Tingkat Kesukaran Soal

| No Soal | Kesukaran Soal | Kategori |
|--|----------------|----------|
| 4,5,11,13,22 | 0,00-0,30 | Sukar |
| 1,2,3,8,16,19,23,25,26,29,30, 31,34,35 | 0,31-0,70 | Sedang |
| 6,7,9,10,12,14,15,17,18,20,21, 24,27,28,32,33 | 0,71-1,00 | Mudah |

2. Daya beda

Daya pembeda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang belum paham (berkemampuan rendah) angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda berkisar antara 0,00 sampai 1,00.

Menurut Soemarmo (2014: 64) suatu tes dikatakan memiliki daya beda yang baik artinya butir tes tersebut dapat membedakan kualitas jawaban antara siswa sudah paham dan yang belum paham tentang tugas dalam butir tes yang bersangkutan. Untuk menguji daya pembeda perlu langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Menghitung jumlah skor total setiap siswa.
- 2) Mengurutkan skor total mulai dari skor tertinggi ke skor yang terendah.
- 3) Menetapkan kelompok atas dan kelompok bawah.
- 4) Menghitung rata-rata skor kelompok atas dan kelompok bawah.

Untuk menentukan indeks diskriminasi digunakan rumus:

$$DB = \frac{S_A - S_B}{J_A}$$

Keterangan:

S_A : Jumlah Skor Kelompok atas suatu butir

S_B : Jumlah skor kelompok bawah suatu butir

J_A : Jumlah skor ideal suatu butir

Menurut Hendriana dan Soemarmo (2014: 64) kriteria pembeda sebagai berikut.

$DP \leq 0,00$ Sangat Jelek

| | |
|-----------------------|-------------|
| $0,00 < DP \leq 0,20$ | Jelek |
| $0,20 < DP \leq 0,40$ | Cukup |
| $0,40 < DP \leq 0,70$ | Baik |
| $0,70 < DP \leq 1,00$ | Sangat Baik |

Negatif, semuanya tidak baik, jika semua butir soal yang mempunyai nilai D negative sebaiknya dibuang saja. Hendriana dan Soemarmo (2014: 64).

Tabel 9.
Hasil Daya Pembeda

| No Soal | Kesukaran Soal | Kategori |
|---|----------------|-------------|
| 10, 12, 15, 17, 19, 26 | 0,00 - 0,20 | Jelek |
| 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 11, 13, 14, 16, 18, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 29, 30, 31, 33, 35 | 0,21 - 0,40 | Cukup |
| 4, 9, 20, 21, 32, 34 | 0,41 - 0,70 | Baik |
| - | 0,70 - 1,00 | Sangat Baik |

3. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif (hasil belajar siswa) akan dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kualitas hasil belajar siswa. Data penelitian ini merupakan data kuantitatif yang akan dianalisis secara deskriptif persentase dengan langkah-langkah menurut Ridwan (2004:71-95) Teknik analisis deskriptif penelitian ini dengan menentukan ketuntasan belajar dan mean (rata-rata kelas).

a. Presentase Ketuntasan Belajar

Rumusan untuk menghitung presentase ketuntasan belajar adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

Perhitungan presentase harus sesuai dan memperhatikan kinerja ketuntasan belajar siswa kelas V di SD Negeri Cacaban 1 Kota Magelang yang dikelompokkan dalam dua kategori yaitu nilai lebih dari KKM (70) dikatakan tuntas sedangkan kurang dari 70 dikatakan tidak tuntas dan mendapatkan perlakuan atau tindakan selanjutnya.

b. Nilai Rata-rata

Rumusan yang digunakan untuk menghitung nilai rata-rata adalah sebagai berikut :

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

Keterangan :

X = nilai rata-rata

Σx = jumlah skor secara keseluruhan

N = jumlah siswa

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar terhadap mata pelajaran IPS meningkat melalui pembelajaran *role playing* dengan flanel cerita. Pembelajaran dengan model *role playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam berdiskusi dan mau menerima pendapat oranglain serta membangun kepercayaan diri siswa untuk berbicara di depan kelas. Selain meningkatkan kepercayaan diri siswa, pembelajaran *Role playing* juga membuat siswa memahami arti kebersamaan dan tidak membedakan teman.

Peningkatan dapat terlihat bahwa 93,33% nilai siswa diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil Pra tindakan adalah 55,63 nilai rata-rata dengan ketuntasan klasikal 23,33% (7 siswa) dan nilai di bawah KKM 76,67%. Pada siklus I terdapat peningkatan 63,33% dari pada pra tindakan yaitu 23,33%. Hasil literasi IPS pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 11,10 untuk rata-rata kelas dari 55,63 menjadi 66,73 dan 40% untuk persentase ketuntasan klasikal siklus I dari 23,33% menjadi 63,33%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, untuk meningkatkan proses belajar mengajar terdapat beberapa saran antara lain

1. Bagi Guru

Guru diharapkan menggunakan model pembelajaran yang tepat setiap pembelajaran terutama pembelajaran IPS dan dapat menginterpretasikan kepada teman sejawat maupun dalam forum umum seperti KKG maupun Diklat.

2. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya memfasilitasi guru untuk mengembangkan diri dalam mengajar dengan mengikuti diklat dan memberikan kebebasan kepada guru dalam penggunaan model dan media pada pembelajaran.

3. Bagi peneliti

- a. Sebagai bahan evaluasi dalam penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran dalam menghadapi anak untuk tidak membeda-bedakan teman saat berkelompok.
- b. Peneliti menggunakan umpan balik dalam berdiskusi siswa kembali ke topik semula.
- c. Memiliki perencanaan waktu yang tepat sehingga dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing* tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono.2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ali, H. Muhammad. Cet kesembilan:1996. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Percetakan Sinar Baru Algensindo Offset.
- Anitah Sri, W, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arif, Furchan. 2007. Pengantar Peneliti dalam Pendidikan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arifin. 2011. Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Arsyad, Azhar.2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo. Persada.
- Boeree, DR. C. George. Cet I, 2008. *Metode Pembelajaran dan pengajaran kritik dan Sugesti terhadap Dunia Pendidikan, Pembelajaran, dan Kecerdasan*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Dalyono, M. 2001. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto.2012.Evaluasi Pendidikan. Cet.6.Jakarta: Rineka Cipta. Hal 180-182.
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan A. Zain. 2005. *Guru dan Anak Didik dalam interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Reneka Cipta.Hal 88.
- Dr. Sapriya, M.Ed. Cet ketiga, 2012. *Pendidikan IPS*. Bandung: Penerbit PT. Remaja Rosdakarya.
- Hamilik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hendriana, H dan Soemarmo, U.2014. *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT. Refika Adita.
- Hidayati. 2002. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: FIP. UNY.
- Ibid, _____Hal 153-154.

- Kemendikbud. 2016. *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta.
- Kurniawan. 2016. "Peningkatan hasil belajar IPS menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas III SD N Banjaran Kokap Kulon Progo".
- Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Malang: UIN Maliki Press).hal 44.
- National Council for the Social Studies.1984. *In Serch of a scope and sequence for social studies*. Social Education.Hal 27.
- Numan Soemantri. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Nurgiantoro, Burhan. 2007. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rivai, Drs. Ahmad dan Drs. Nana Sudjana. Cet ketujuh: 2007. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Percetakan Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sadiman, Arief S, Drs. R. Rahardjo, M. Sc. Dan Anung Haryono, M.Sc., C.A.S. Rahardjito. 2005. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. 2009. *Strategi Pembelajaran berorientasi standar Pendidikan*. Jakarta: Kecana Prenada Media Grup.
- Santoso, Ras Budi Eko. 2011. Model Pembelajaran Role Playing. (online). Tersedia: <http://www.ras-eko.com/2011/05/model-pembelajaran-role-playing.html>.Diakses tanggal 20 Agustus 2018
- Slameto. 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2005.*Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiono. 2016.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Supranto, J. 1998.*Teknik Sampling untuk Survey dan Eksperimen*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sutikno, M Sobri. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect.

Syamsiah, Siti, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 5 untuk SD dan MI Kelas V*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Tim PPG. 2019. *Modul IPS*. _____

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara

Tyas Utami, Dwi, M. Pd, dkk. 2015. *ESPS Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD dan MI kelas V*. Jakarta : Erlangga.

Usman, M Basyiruddin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Ciputat Pers