

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MATERI MEMPERTAHANKAN  
KEMERDEKAAN INDONESIA MELALUI METODE *ROLE PLAYING*  
PADA KELAS V SD NEGERI 02 WIRODITAN  
KABUPATEN PEKALONGAN**

*Oleh: Sri Utami \* dan Muhammad Afandi \*\**

\*SD Negeri 02 Wiroditan

\*\*PGSD FKIP UMP

**ABSTRAK**

Kekurangaktifan siswa dan rendahnya hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD, salah satunya disebabkan oleh ketidaktepatan guru dalam penerapan metode pembelajaran. Tujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dan untuk mengetahui seberapa tinggi hasil belajar siswa melalui metode *role playing*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan, yaitu: perencanaan, implementasi, evaluasi, dan refleksi. Sedangkan instrumen penelitian menggunakan lembar observasi/pengamatan, tes hasil belajar, dan lembar wawancara. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Pada saat pretes pencapaian nilai rata-rata kelas hanya 52, tetapi setelah dilaksanakan tindakan perbaikan mengalami peningkatan, yaitu siklus I nilai rata-rata 60 dan siklus II meningkat menjadi 69,5. Penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terbukti siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada kondisi awal (sebelum penggunaan metode *role playing*) adalah 0%, berangsur-angsur meningkat menjadi 30 % pada siklus I dan 70 % pada siklus II.

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

**A. Pendahuluan**

Dalam konteks pencapaian tujuan pendidikan nasional konsep belajar harus diletakkan secara substansif-psikologis, terkait pada seluruh esensi tujuan pendidikan nasional mulai dari iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, akhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Belajar juga diartikan sebagai penambahan, perluasan, dan pendalaman pengetahuan, nilai, dan sikap, serta keterampilan. Secara konseptual, Fontana (dalam Udin S. Winataputra, 2007 : 1.8), mengartikan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan yang relatif tetap dalam kemampuan yang bertahan lama dan bukan berasal dari proses pertumbuhan. W.S. Winkel (dalam Tim MKDK IKIP Semarang, 1996 : 2), menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental/psikhis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam

pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap. Perubahan tersebut bersifat relatif konstan dan berbekas. Kemudian menurut Noehi Nasution (1997:3) menyatakan bahwa belajar dalam arti luas dapat diartikan sebagai suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil dari terbentuknya respons utama, dengan syarat bahwa perubahan atau munculnya tingkah baru itu bukan disebabkan oleh adanya kematangan atau oleh adanya perubahan sementara karena sesuatu hal.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat diartikan bahwa belajar adalah proses yang aktif dan suatu usaha untuk memperoleh perubahan tingkah laku pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti: perubahan pengetahuan pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, daya kreasinya, daya penerimaannya, dan segala aspek-aspek yang ada pada individu. Belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di

sekitar individu (interaksi dengan lingkungan). Belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman.

Pembelajaran IPS di SD cakupan materinya sangat luas, sehingga dalam beberapa kompetensi dasar terutama yang menitikberatkan pada kemampuan kognitif, seperti pembelajaran sejarah misalnya, hasil belajar siswa cenderung rendah. Siswa sering merasa kesulitan untuk menghafal tokoh-tokoh atau pelaku sejarah, tempat, dan waktu kejadian. Sebagaimana yang diketahui bersama bahwa pada hakekatnya tujuan pembelajaran sejarah secara umum adalah untuk menanamkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat masa lampau hingga masa kini, menumbuhkan rasa kebangsaan, dan cinta tanah air, rasa bangga sebagai bangsa Indonesia, serta memperluas wawasan hubungan masyarakat antar bangsa di dunia. Namun demikian, untuk dapat mencapai tujuan tersebut bukanlah pekerjaan yang mudah. Diperlukan berbagai upaya yang harus dilakukan guru, baik buku sumber, metode, maupun alat peraga. Menurut Achmad Sanusi (1998: 223), pengajaran IPS di sekolah cenderung menitikberatkan pada penguasaan hafalan, terjadinya miskonsepsi, dan proses pembelajaran terpusat pada guru.

Pendapat tersebut di atas memang banyak benarnya. Terbukti peneliti juga mengalami bahwa saat proses pembelajaran IPS pada siswa SD kelas V tentang sejarah, hasil belajar siswa kurang memuaskan. Hasil belajar siswa sebagian besar di bawah kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan.

Dalam melakukan pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD dengan materi mempertahankan kemerdekaan Indonesia, hasil belajar siswa kurang memuaskan. Dari jumlah 10 siswa kelas V SD Negeri 02 Wiroditan Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan yang mengikuti pretes pada pembelajaran tersebut, dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 65, hasilnya tidak ada satupun siswa yang berhasil.

Rendahnya pencapaian hasil belajar tersebut, karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya siswa menjadi pasif, bahkan sebagian siswa mengantuk. Interaksi di dalam kelas didominasi oleh guru. Siswa tidak terlatih untuk mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan berinteraksi dengan temannya.

Melihat kenyataan tersebut, peneliti mencoba melakukan inovasi dalam pembelajaran sesuai dengan yang direkomendasikan oleh pemerintah melalui Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), bahwa pembelajaran hendaknya melibatkan aktivitas belajar siswa yang tinggi dan pembelajaran hendaknya bersifat interaktif antara guru, siswa, dan lingkungan belajar.

Oleh karena itu, peneliti akan menerapkan metode role playing untuk memperbaiki hasil belajar pada materi mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Pemilihan metode role playing didasarkan karena esensi role playing (bermain peran) adalah keterlibatan partisipan dan pengamat dalam situasi atau masalah nyata dan keinginan untuk mengatasinya. Pemahaman atas keterlibatan ini menyajikan contoh kehidupan perilaku manusia yang merupakan contoh hidup bagi siswa untuk menjaga perasaannya; menambah pengetahuan tentang sikap, nilai-nilai, dan persepsinya; mengembangkan keterampilan dan sikapnya dalam memecahkan masalah; dan mengkaji pelajaran dengan berbagai cara. (Sumantri M, 2001: 57).

Dalam model pembelajaran role playing, siswa mengkaji masalah-masalah hubungan manusia dengan memerankan situasi-situasi masalah kemudian mendiskusikannya. Siswa dapat menjelajah dan mengkaji perasaan, sikap, nilai, dan strategi pemecahan masalah. Beberapa peserta didik telah mencobakan dengan bermain peran dan pemecahan masalahnya hamper sama.

Bermain peran sebagai model pembelajaran kooperatif berakar pada dimensi

personal dan sosial dari pendidikan. Model ini mencoba membantu peserta didik untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan memecahkan dilema-dilema dengan bantuan kelompok sosial. Pada dimensi sosial, model ini memungkinkan peserta didik untuk bekerja sama dalam menganalisa situasi sosial. Terutama permasalahan interpersonal, dalam mengembangkan cara-cara yang demokratis untuk menghadapi situasi tersebut.

Pada tahap yang paling sederhana bermain peran ini menghadapi permasalahan melalui kegiatan: suatu masalah ditelaah, ditindak, dan didiskusikan. Sebagian siswa adalah pemain peran dan yang lainnya mengamati. Seseorang meletakkan dirinya pada posisi orang lain. Esensi bermain peran adalah keterlibatan partisipan dan pengamat dalam situasi atau masalah nyata dan keinginan untuk mengatasinya. Pemahaman atas keterlibatan ini menyajikan

Hasil identifikasi masalah meliputi: siswa menganggap sepele pada mata pelajaran IPS, perhatian siswa kurang maksimal atas penjelasan guru yang bersifat "verbal" (tidak menggunakan media pembelajaran), siswa tidak mau bertanya saat menemui kesulitan belajar, dan siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran. Hasil identifikasi masalah tersebut dapat diuraikan seperti berikut. Siswa menganggap sepele pada mata pelajaran IPS karena siswa merasa bahwa apa yang dijelaskan guru adalah peristiwa masa lalu yang tidak penting untuk dipelajari pada masa sekarang. Dianggapnya peristiwa masa lalu hanya dongeng yang sudah tidak relevan dengan jaman sekarang. Guru gagal menanamkan rasa 'empati' pada siswa tentang perjuangan para pejuang dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Perhatian siswa sangat kurang karena guru tidak menggunakan alat peraga. Alat peraga/media pembelajaran merupakan sarana yang sangat penting dalam menjelaskan materi pembelajaran. Apalagi dalam mempelajari sejarah yang tentunya sangat abstrak bagi siswa. Tanpa adanya alat peraga atau model

pembelajaran yang tepat, siswa mengalami kesulitan untuk mendeskripsikan tokoh-tokoh yang sedang dijelaskan oleh guru. Pembelajaran berlangsung searah. Artinya, hanya guru yang aktif. Pembelajaran dominan dikuasai oleh guru. Inisiatif dari siswa adalah hal yang cukup sulit ditemui dalam proses pembelajaran.

Siswa tidak mau bertanya saat menemui kesulitan. Hal ini terbukti saat guru bertanya kepada siswa apakah ada kesulitan yang mau ditanyakan tentang materi yang sedang dipelajari, tak seorang pun siswa yang mau bertanya. Tetapi saat guru mengajukan pertanyaan secara lisan kepada siswa secara individu, dari empat pertanyaan yang diajukan yang dapat dijawab dengan benar hanya satu pertanyaan. Artinya tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah dijelaskan guru relatif rendah.

Siswa kurang aktif saat mengikuti pembelajaran. Sebagian siswa, meskipun tampaknya masih dalam kondisi tertib, tetapi pada kenyataannya siswa bermain sendiri dengan mainan yang diletakkan di laci mejanya. Sebagian yang lain menggambar bukunya dengan gambar yang tidak ada kaitannya dengan materi yang sedang disampaikan oleh guru.

Melihat hasil pembelajaran IPS dengan materi mempertahankan kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri 02 Wiroditan Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan terbukti belum efektif. Oleh karena itu, untuk mengetahui secara rinci faktor penyebab kurang berhasil siswa tersebut, penulis melakukan analisis masalah.

Dari hasil analisis dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang menjadi penyebab kurang berhasil siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS tersebut adalah: guru kurang memberi motivasi kepada siswa tentang pentingnya mempelajari IPS/Sejarah, guru kurang menggunakan alat peraga, guru menjelaskan materi terlalu cepat, guru kurang berhasil dalam mengaktifkan siswa, dan guru kurang menggunakan metode pembelajaran yang variatif. Hasil analisis tersebut di atas

dapat diuraikan seperti berikut. Guru kurang memberi motivasi kepada siswa. Dalam sebuah pembelajaran agar siswa berminat mengikuti pembelajaran perlu adanya motivasi. Motivasi dapat berupa harapan, pujian, atau penghargaan kepada siswa. Membangkitkan minat siswa memang bukan hal mudah. Paling tidak membutuhkan waktu yang relatif lama. Namun demikian, hal tersebut sangat diperlukan dalam pembelajaran agar siswa tertarik terhadap tujuan yang ingin dicapai oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Dalam pembelajaran IPS yang menuntut penggambaran (deskripsi) seorang tokoh, alat peraga berupa gambar atau foto dari tokoh tersebut sangat diperlukan, dengan harapan siswa mampu menghayati dan timbul rasa 'empati' pada tokoh tersebut. Adanya alat peraga, siswa mampu mengingat lebih lama terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Menurut Siti Julaeha (2008: 11.22), kegunaan alat peraga gambar/foto dalam pembelajaran mampu menggairahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran, menarik perhatian siswa, memberikan perangsang yang sama untuk mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Penjelasan materi terlalu cepat. Penjelasan materi dalam satu KD kadang cakupannya sangat luas, sehingga waktu yang tersedia tidak mencukupi kalau guru di dalam memberi penjelasan terlalu detail. Dengan terbatasnya waktu tersebut, maka guru sering kali "kejar target". Akibatnya banyak siswa yang pemahaman dan penguasaan terhadap materi yang dipelajarinya hanya "setengah-setengah", yang berdampak pada hasil belajar yang dicapai cenderung rendah.

Guru kurang berhasil membangkitkan keaktifan siswa. Belajar pada hakekatnya merupakan suatu proses yang aktif yang melibatkan pancaindera atau fisik dan psikis. Cara yang dapat ditempuh guru agar siswa dapat aktif mengikuti pembelajaran antara lain

dengan menggunakan metode atau media pembelajaran yang tepat, yang dapat merangsang keterlibatan fisik dan psikis siswa. Pemilihan metode yang variatif sesuai dengan tujuan pembelajaran juga cukup menentukan keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pembelajaran IPS tersebut di atas, penulis menemukan beberapa permasalahan mendasar yang menjadi penyebab rendahnya prestasi belajar siswa. Permasalahan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut. *Pertama*, siswa pasif. Siswa tidak merespons dengan baik terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru. Dari delapan pertanyaan yang dilempar ke siswa hanya tiga pertanyaan yang dapat dijawab dengan betul. *Kedua*, siswa sering keluar masuk kelas dengan alasan buang air kecil. *Ketiga*, hasil belajar siswa rendah. Dan *keempat*, siswa merasa bosan dengan model pembelajaran yang disajikan guru. Dengan demikian tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 02 Wiroditan UPT Pendidikan Bojong Kabupaten Pekalongan.

## **B. Metodologi Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian berkolaborasi antara guru, kepala sekolah, dan peneliti. Peneliti sebagai gurunya, guru dan kepala sekolah sebagai observer. Penelitian dilaksanakan pada Semester II Tahun Pelajaran 2009/2010. Penelitian dilakukan pada kelas V (lima) di SD Negeri 02 Wiroditan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V (lima) SD Negeri 02 Wiroditan UPT Pendidikan Bojong Kabupaten Pekalongan sebanyak 10 orang, terdiri dari delapan orang siswa laki-laki dan dua orang siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk memperoleh hasil uji kompetensi siswa setelah diberikan tindakan. Observasi, peneliti menyiapkan lembar observasi untuk

mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam pengelolaan pembelajaran dengan memanfaatkan metode role playing. Wawancara, digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan guru. Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data kuantitatif dan data kualitatif yang diperoleh pada setiap siklus. Data kuantitatif adalah data berupa angka-angka yang diperoleh dari hasil penelitian secara objektif terhadap subjek penelitian. Dalam penelitian ini diperoleh data kuantitatif dengan mengukur tingkat keberhasilan belajar siswa. Sedangkan data kualitatif adalah data yang tidak dapat diukur dengan angka-angka, tetapi dapat dilihat dampaknya setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini fokus data kualitatif adalah dengan mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti mendapat bantuan dari para kolaborator. Instrumen penelitian ini meliputi: lembar observasi aktivitas guru dan siswa pada saat proses pembelajaran IPS yang digunakan untuk memperoleh data tentang kelebihan dan kekurangan guru dalam menerapkan model pembelajaran serta perubahan kemampuan siswa dalam menguasai materi. tes hasil belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan. tes hasil belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan. lembar wawancara dan angket kepada siswa dengan digunakannya skenario bermain peran dalam pembelajaran IPS di kelas. Lembar observasi disusun berdasarkan pengamatan aktivitas siswa yang terdiri dari ciri perilaku dan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Butir-butir yang diamati sejumlah 14 butir dan diberikan skor satu sampai dengan empat. Selain itu penampilan guru di kelas juga diobservasi dengan menggunakan lembar observasi yang meliputi persiapan dan penyajian pembelajaran. Pada saat penyajian pembelajaran juga diamati pada waktu pendahuluan, kegiatan inti, dan menutup pembelajaran dengan skor yang sama.

### **C. Hasil dan pembahasan Siklus I**

Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dapat dikatakan belum berhasil dengan baik. Penggunaan metode role playing yang dipilih guru sepertinya masih dirasakan asing oleh siswa. Siswa tampak aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, tetapi pencapaian hasil belajar relatif rendah. Begitu pula tingkat aktifitas siswa dan guru juga belum maksimal. Berikut adalah hasil pengamatan/ observasi aktifitas siswa dan guru.

Hasil observasi aktifitas siswa dan guru pada siklus I adalah: Aktifitas siswa memperoleh nilai 32 (baik). Dari 14 aspek aktifitas siswa yang dinilai, hanya empat aspek yang memperoleh nilai 3., Aspek-aspek yang lainnya (11 aspek) hanya memperoleh nilai 2., b. Aktifitas guru memperoleh nilai 35 (baik). Dari 14 aspek aktifitas guru yang dinilai, hanya aspek memeriksa kehadiran siswa yang memperoleh nilai maksimal.

Hasil belajar yang diperoleh siswa pada pelaksanaan tindakan perbaikan siklus I adalah sebagai berikut. Perolehan nilai rata-rata kelas 60. Nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 50., Ketuntasan belajar yang dicapai hanya tiga siswa ( 30 % ) yang berhasil memenuhi KKM yang telah ditentukan, yakni: 65. sementara yang lainnya masih di bawah KKM.

### **Siklus II**

Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II, baik aktifitas siswa dan guru maupun hasil belajar siswa, mengalami peningkatan yang signifikan. Berikut adalah hasil observasi aktifitas siswa dan guru, serta hasil evaluasi pada siklus II., Aktifitas siswa memperoleh nilai 41 (baik). Dari 14 aspek aktifitas siswa yang dinilai, ada tiga aspek yang memperoleh nilai maksimal (4), tujuh aspek memperoleh nilai tiga, dan hanya tiga aspek saja yang memperoleh nilai dua. Aktifitas guru memperoleh nilai 45 (sangat baik). Dari 14 aspek aktifitas guru yang dinilai, tiga aspek memperoleh nilai maksimal (4), 10 aspek memperoleh nilai tiga, dan tidak ada aspek yang memperoleh nilai dua dan atau satu.

Peningkatan aktifitas guru ini disebabkan oleh kesadaran dari guru itu sendiri yang berupaya keras untuk mengembangkan dirinya, baik melalui pengalamannya maupun dari teori-teori pembelajaran yang dipelajarinya. Hasil belajar siswa pada siklus II, rata-rata kelas adalah 69,5. Nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 55. Ketuntasan belajar mencapai 70 %. Hanya tiga siswa (30 %) yang belum mencapai ketuntasan belajar.

### Siklus I dan Siklus II

Perubahan yang terjadi antara siklus I dan siklus II dicatat dalam lembar pengamatan dan evaluasi. Berikut adalah hasil perubahan yang terjadi dari siklus I dan siklus II pada aktifitas siswa dan aktifitas guru. Pada siklus I hasil pengamatan aktifitas siswa memperoleh skor 32 dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II perolehan skor meningkat menjadi 41 dengan skor baik. Meskipun secara kualitatif hasil tersebut masih sama, yakni: baik, tetapi secara kuantitatif perolehan skor meningkat.

Kemudian pada aktifitas guru, pada siklus I hanya memperoleh skor 35 (baik), tetapi pada siklus II meningkat menjadi 45. Secara kualitatif aktifitas guru dikategorikan sangat baik. Hasil belajar juga mengalami perbaikan. Sebelum diadakan perbaikan, ketuntasan belajar 0 %. Tetapi berangsur-angsur mengalami peningkatan, baik pada siklus I maupun siklus II. Pada siklus I ketuntasan belajar hanya 30 % (3 siswa) dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 70 % (7 siswa).

Perolehan nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebelum diadakan tindakan perbaikan adalah 52. Tetapi setelah diadakan tindakan pada siklus I menjadi 60, kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 69,5.

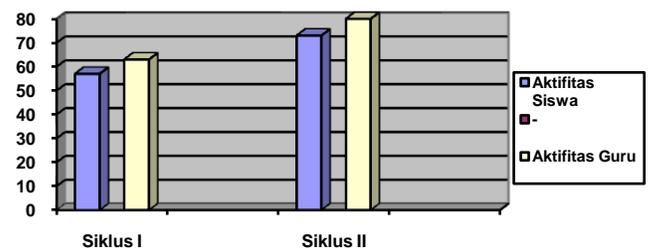
Berikut adalah perubahan yang terjadi antara hasil tindakan siklus I dan siklus II.

Tabel 1. Skor Hasil Observasi Aktifitas Siswa dan Guru

No	Aspek	Siklus I	%	Siklus II	%
1	Aktifitas Siswa	32 (baik)	57	41 (baik)	73
2	Aktifitas Guru	35 (baik)	63	45 (sangat baik)	80

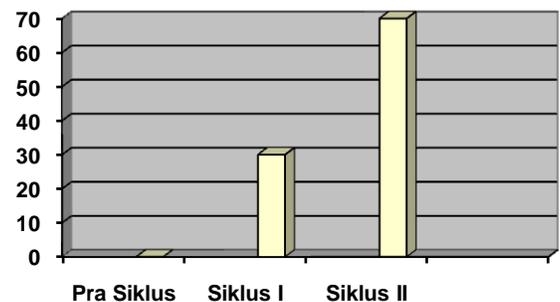
Sumber: Data Olahan 2010

Hasil observasi aktifitas siswa dan guru tersebut dapat digambarkan dalam diagram batang berikut.



Grafik 1. Aktifitas Siswa dan Guru

Ketuntasan belajar pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II tersebut dapat digambarkan dengan diagram batang berikut. Ketuntasan belajar siswa (KKM) yang telah ditentukan adalah 65, pada pra siklus 0%, pada siklus I dan siklus II terus meningkat, yakni pada siklus I 30% dan siklus II meningkat lagi menjadi 70%. Pelaksanaan perbaikan pembelajaran dapat berhasil dengan baik.



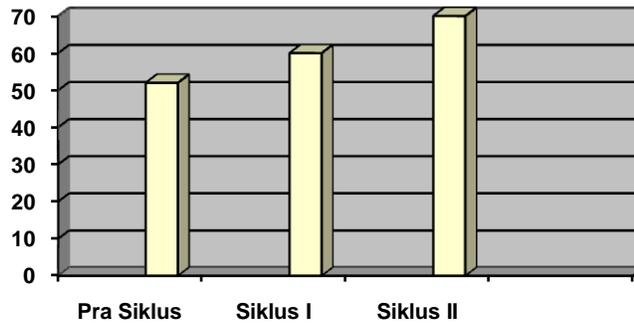
Grafik 2. Ketuntasan Belajar Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Perolehan nilai rata-rata kelas pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Nilai Rata-rata Kelas Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	52	60	69,5

Sumber: Data Olahan 2010



Grafik 3. Nilai Rata-rata Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

*Temuan pertama*, aktifitas siswa meningkat karena siswa di dalam proses pembelajaran dilibatkan secara aktif oleh guru, sehingga siswa antusias di dalam mengikuti pembelajaran. Peningkatan yang paling menonjol adalah pada aspek mengerjakan tugas, senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan di dalam memerankan tokoh. *Temuan kedua*, aktifitas guru meningkat karena guru di dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan metode yang tepat, yaitu role playing. Peningkatan aktifitas guru, antara lain: pembentukan kelompok siswa untuk memerankan tokoh dan penerapan metode yang tepat. *Temuan ketiga*, ketuntasan belajar siswa meningkat. Pada akhir siklus II ketuntasan belajar siswa mencapai 70%. *Temuan keempat*, hasil belajar siswa meningkat. Perolehan nilai rata-rata kelas sebelum tindakan hanya 52. Tetapi pada akhir tindakan mencapai 69,5.

#### D. Simpulan dan Saran

Dari hasil penelitian yang dipaparkan di muka, dapat disimpulkan bahwa perbaikan pembelajaran IPS materi mempertahankan kemerdekaan Indonesia melalui metode role playing di kelas V SD Negeri 02 Wiroditan Kabupaten Pekalongan, berjalan dengan baik

dan hasil belajar siswa meningkat. Rincinya adalah seperti berikut. Aktifitas siswa dapat meningkat secara signifikan. Pada siklus I tingkat keaktifan siswa hanya 57% tetapi pada siklus II meningkat menjadi 73%. Aktifitas guru juga mengalami peningkatan. Pada siklus I tingkat keaktifan guru 63%. Pada siklus II meningkat menjadi 80%. Ketuntasan belajar siswa (KKM) yang telah ditentukan adalah 65, pada pra siklus 0%, pada siklus I dan siklus II terus meningkat, yakni pada siklus I 30% dan siklus II meningkat lagi menjadi 70%. Pelaksanaan perbaikan pembelajaran dapat berhasil dengan baik. Dibuktikan dengan meningkatnya perolehan nilai rata-rata kelas. Pada pra siklus pencapaian nilai rata-rata kelas hanya 52. Kemudian pada siklus I meningkat menjadi 60 dan pada siklus II nilai rata-rata kelas 69,5. Meningkatnya hasil belajar siswa karena guru di dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran dapat memilih dan menerapkan metode dengan tepat, yaitu metode role playing. Berdasarkan dari hasil penelitian yang diperoleh, peneliti merekomendasikan kepada rekan-rekan guru bahwa dalam pembelajaran IPS supaya siswa dapat mencapai hasil yang baik, guru hendaknya: Memberikan motivasi kepada siswa agar tumbuh semangat dalam belajar. Memberikan penjelasan materi secara detail dan sistematis. Menggunakan metode atau model pembelajaran dengan tepat. Mengaktifkan siswa dengan cara melibatkan siswa dalam pembelajaran. Disamping itu, dengan bukti bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mampu meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti menyarankan rekan guru untuk mempelajari dan menerapkan PTK di kelasnya masing-masing.

#### Daftar Pustaka

- Andayani. (2008). *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, S. et.al. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Depdiknas. (2003). *Petunjuk Penilaian Kelas*. Jakarta: Depdiknas.
- Djahiri, K. (1998). *Petunjuk Guru IPS 3*. Jakarta: Depdikbud.
- Esti Astuti, A. *et.al.* (2009). *Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial*. Salatiga: Widya Sari Press.
- Julaeha, S. (2008). *Kegunaan Alat Peraga*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Sanusi, A. (1998). *Pengajaran IPS di SD*. Jakarta: Depdikbud
- Sumantri, M. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Maulana.
- Sumarwan, FX. (2008). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan*. Semarang: LPMP.
- Susilaningsih, E. (2008). *Ilmu Pengetahuan Sosial 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
- Wardani, IGAK. *et.al.* (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka.
- Winataputra, U. (2007). *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

