

Bidang Unggulan: Pendidikan

LAPORAN PENELITIAN

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPS MELALUI
METODE *ROLE PLAYING* DI KELAS III**



Di susun oleh:

1. Gigih Winandika
2. Wahyu Nuning B
3. Risma Putri S
4. Roudhotul Khasanah

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI
2021**

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN UNUGHA CILACAP

Judul Penelitian : Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Metode *Role Playing* di Kelas III

Bidang Unggulan : Pendidikan

Ketua Peneliti :

a. Nama : Gigih Winandika

b. NIDN : 0612089001

c. Pangkat/ Golongan : IIIb

d. Jurusan : PGSD/FKIP/UNUGHA

e. Alamat rumah : Jl. Tinggarjaya, Kec Jatilawang, Kab Banyumas

f. Telp Rumah/HP : 085227021555

g. Email : gigihwinandika12@gmail.com

Jumlah anggota peneliti : 3 Orang

Jumlah mahasiswa : 2 Mahasiswa

Lama penelitian : 4 Bulan

Jumlah Biaya : Rp. 900.000

Ketua Program Studi

Mawan Akhil R
0628098501




Ketua Peneliti



Gigih Winandika
0612089001

Mengetahui
Kepala LP2M




Fahrur Rozi, M. Hum
951011074

Judul Usulan Penelitian: Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Metode *Role Playing* di Kelas III

1. Bidang Unggulan : Pendidikan
2. Ketua Peneliti :
- a. Nama Lengkap : Gigih Winandika, M. Pd
- b. NIP/NIDN : 0612089001
- c. Pangkat/Golongan : Lektor/ III b
- d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- e. PS/Fakultas : PGSD/KIP
- f. Alamat Rumah : Jl. Tinggarjaya, Rt006/006
- g. Telp Rumah/HP : 085227021555
- h. E-mail : gigihwinandika12@gmail.com
- i. Anggota peneliti : -

No	Nama	Bidang Keahlian	Alokasi Waktu (Jam/ Minggu)
1	Gigih Winandika	Pendidikan Dasar	10 jam
2	Wahyu Nuning B	Pendidikan Dasar	8 jam
3	Risma Putri S	PGSD	6 jam
4	Roudhotul Khasanah	PGSD	6 jam

3. Objek penelitian yang diteliti : Pemahaman Metodologi Penelitian
4. Masa pelaksanaan penelitian : 4 bulan
5. Anggaran yang diusulkan : Rp 900.000.
6. Lokasi penelitian : SDN Pesangrahan 2 Kesugihan Cilacap

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gigih Winandika

NIDN : 0612089001

Judul : Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Metode *Role Playing* di Kelas III

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penelitian ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penelitian ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan atas karya orang lain, maka saya bersedia bertanggung jawab sekaligus menerima sanksi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Ketua Peneliti



Gigih Winandika
0612089001

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas berkas Rahmat dan KaruniaNya, Kami dapat menyelesaikan kegiatan Penelitian dengan judul “Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Metode *Role Playing* di Kelas III” penelitian ini merupakan perwujudan salah satu Tri Dharma Perguruan tinggi yang dilaksanakan oleh civitas akademika UNUGHA. Dalam kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pengabdian
2. LP2M Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah memberikan dukungan dan bimbingan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian ini
3. Seluruh civitas akademika Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

Akhir kata semoga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Cilacap, 20 September 2021



Ketua Pelaksana

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran di bangku persekolahan dibagi dalam beberapa jenjang yang dimulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Pendidikan dasar merupakan fondasi dalam membangun pendidikan berkualitas pada jenjang berikutnya. Keberhasilan untuk mencapai tujuan pembelajaran merupakan kebanggaan tersendiri bagi seorang guru, namun pada kenyataannya siswa sering tidak dapat mengerjakan evaluasi yang diberikan guru, hanya sebagian kecil saja siswa yang dapat tuntas sesuai kriteria (KKM).

Penyelenggaraan pendidikan Sekolah Dasar hendaknya ditunjukkan untuk memberikan bekal dasar yang sesuai dengan karakteristik usia anak. Untuk itu, dalam setiap proses pembelajaran melibatkan pemilihan penyusunan dan informasi dalam suatu lingkungan yang sesuai dengan cara berinteraksi dengan informasi tersebut, seperti halnya pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai Perguruan Tinggi. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa diharapkan mampu mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang diajarkan secara nasional dari tingkat Sekolah

Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sederajat.¹ Kemampuan tersebut harus dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 17 Februari 2022 di SDN Pesanggrahan 2 Kesugihan Cilacap diperoleh data bahwa pengupayaan untuk membangkitkan motivasi siswa di kelas 3 dalam pembelajaran IPS sudah dilakukan guru kelas dengan berbagai cara, seperti penggunaan metode demonstrasi, diskusi dan tanya jawab. Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar (SD) kelas 3 berdasarkan nara sumber guru SD Negeri Pesanggrahan 2 Kesugihan Cilacap diketahui bahwa siswa mendapat hasil belajar yang nilainya 50% siswa yang lulus KKM dari 22 siswa.

Hasil belajar siswa tentang materi kegiatan jual beli merupakan salah satu aspek pembelajaran IPS disekolah dasar yang salah satu tuntutan pengembangan potensi berkaitan dengan perkembangan informasi, ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun pada kenyataannya bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS tergolong rendah, dengan pencapaian nilai masih di bawah KKM. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa guru perlu strategi agar pembelajaran dapat mencapai tujuan. Pembelajaran perlu dikemas sedemikian rupa sehingga dapat menarik perhatian siswa. Adanya perhatian yang tinggi siswa akan aktif dalam pembelajaran serta akan mempengaruhi hasil belajar. Seorang guru dapat membangkitkan minat

belajar siswa, mengkondisikan suasana pembelajaran yang kondusif dan menarik sehingga dapat menciptakan rasa senang terhadap apa yang di pelajarnya.

Terkait belum optimalnya hasil belajar IPS kelas III SDN Pesanggrahan 2 Kesugihan Cilacap maka peneliti berupaya meningkatkan hasil belajar IPS pada materi kegiatan jual beli dengan penggunaan metode *role playing* sebagai salah satu alternative pembelajaran bermakna yang bermuara pada pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Materi kegiatan jual beli dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, menuntut siswa untuk melakukan pengalaman dan pengamatan sehingga memerlukan metode yang sesuai agar pembelajaran dapat tercapai dengan baik yaitu menggunakan metode *role playing* (bermain peran) agar siswa lebih aktif, trampil dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran IPS.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Kegiatan Jual Beli Melalui Penggunaan Metode *Role Playing* Kelas III SDN Pesanggrahan 2 Kesugihan Cilacap” penting untuk dilakukan agar meningkatkan hasil belajar IPS materi kegiatan jual beli kelas III SDN Pesanggrahan 2 Kesugihan Cilacap dengan pemanfaatan metode pembelajaran agar membuahkan hasil belajar yang baik sesuai dengan KKM yang telah di terapkan.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang, maka dapat di kemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan metode pembelajaran *role playing* pada kelas 3 SDN Pesanggrahan 2 Kesugihan Cilacap?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar IPS materi kegiatan jual beli pada kelas 3 SDN Pesanggrahan 2 Kesugihan Cilacap setelah menggunakan metode pembelajaran *role playing*?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas maka peneliti mengemukakan tujuan dari penelitian antara lain:

1. Untuk mengetahui penggunaan metode pembelajaran *role playing* pada kelas 3 SDN Pesanggrahan 2 Kesugihan Cilacap
2. Untuk mengetahui Peningkatan Hasil Belajar IPS materi kegiatan jual beli pada kelas 3 SDN Pesanggrahan 2 Kesugihan Cilacap setelah menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Peningkatan Hasil Belajar

1. Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar adalah meningkatnya kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang peserta didik setelah ia menerima perlakuan dari pengajar (pendidik).² Hasil belajar yang sering disebut dengan istilah “*scholastic achievement*” atau “*academic achievement*” adalah seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan tes hasil belajar (*Briggs, 1979*). Belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan, yakni tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar mengajar, dan hasil belajar. Tujuan instruksional pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan pada diri siswa.

2. Hasil Belajar Sebagai Objek Penilaian

Sistem dalam pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya

menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.³

B. Mata Pelajaran IPS di SD

Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial

Pembelajaran IPS di SD mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga Negara yang baik. Istilah IPS mulai di gunakan secara resmi di Indonesia sejak tahun 1975 adalah istilah Indonesia untuk Sosial Studies di Amerika. Kita mengenal beberapa istilah seperti ilmu sosial, studi sosial, dan ilmu pengetahuan sosial.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja di munculkan dan terjadi dalam sebuah kelas.⁴

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan penelitian dengan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan tentang perilaku yang dapat diamati sehingga menemukan kebenaran yang dapat diterima oleh akal sehat. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang analisisnya lebih fokus pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan menggunakan metode statistika.

3. Waktu dan Tempat Penelitian

1) Waktu Penelitian

Waktu penelitian dikakukan pada bulan Februari sampai Juni

2) Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di SDN Pesanggrahan 2, jalan Gerilya No. 125 Kesugihan, Pesanggrahan, Kabupaten Cilacap.

4. Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki dua variabel penelitian yaitu variable pertama adalah peningkatan hasil belajar IPS materi kegiatan jual beli dan variable kedua adalah penggunaan metode *role playing*

5. Subjek Penelitian

Menurut Arikunto (2010:27) subyek penelitian adalah barang, manusia atau tempat yang bisa memberikan informasi penelitian.⁵ Subjek penelitiannya adalah siswa kelas 3, guru kelas 3 dan dokumen-dokumen resmi SDN Pesanggrahan 2 Kesugihan Cilacap

B. Teknik dan instrumen pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang di gunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan tes.

1. Metode observasi adalah observasi terbuka, dimana peneliti menjalankan tugasnya ditengah-tengah kegiatan responden sehingga antara peneliti dan responden terjadi interaksi secara wajar.⁶ Observasi di gunakan untuk menggali informasi proses pembelajaran IPS materi kegiatan jual beli melalui penggunaan metode pembelajaran *role playing*
2. Metode wawancara adalah dimana peneliti menyampaikan pertanyaan saat bertatap muka dengan responden menggunakan pedoman wawancara yang

telah disiapkan terlebih dahulu, metode ini disebut metode wawancara terstruktur

3. Metode dokumentasi digunakan untuk mendokumentasi dokumen-dokumen resmi dari sekolah, termasuk di dalamnya adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh guru
4. Metode Tes diberikan untuk siswa dengan soal-soal yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar siswa.

C. Uji Instrumen

Uji Instrumen yang digunakan yaitu uji validitas dan uji reliabilitas agar data yang di dapat lebih akurat. Reliabilitas berasal dari kata *rely* yang artinya percaya dan *reliable* yang artinya dapat dipercaya. Tes hasil belajar dikatakan dapat dipercaya apabila memberikan hasil pengukuran hasil belajar yang relative tetap secara konsisten. Beberapa ahli memeberikan batasan reliabilitas. Menurut Thorndike dan Hagen, reliabilitas berhubungan dengan akuransi instrument dalam mengukur apa yang diukur, kecermatan hasil ukur dan seberapa akurat seandainya dilakukan pengukuran ulang. Hopkins dan Antes (2010:45) menyatakan reliabilitas sebagai konsisten pengamatan yang di peroleh dari pencatatan berulang baik pada satu subjek maupun sejumlah subjek

Validitas berasal dari kata *validity* yang artinya sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Sisi lain pengertian validitas adalah aspek kecermatan pengukuran. Analisis Butir Soal atau analisis item adalah pengkajian

pertanyaan-pertanyaan tes agar diperoleh perangkat pertanyaan yang memiliki kualitas yang memadai. Karakteristik butir soal tes yaitu:

1. Daya Beda

Indeks daya atau indeks kesulitan yaitu di gunakan untuk menganalisis kesulitan setiap butir soal. Apabila makin kecil indeks yang diperoleh maka akan semakin sulit kategori soal tersebut. Sebaliknya, apabila makin besar indeks yang diperoleh maka semakin mudah kategori soal tersebut. Indeks kesulitan soal dapat dihitung dari rumus

$$I = \frac{B}{N}$$

I= indeks kesulitan untuk setiap butir soal

B= banyaknya siswa yang menjawab benar setiap butir soal

N= banyaknya siswa yang memberikan jawaban pada soal yang dimaksudkan

2. Tingkat kesukaran atau Analisis tingkat kesulitan

Kualitas soal yang baik dapat dilihat dari adanya keseimbangan tingkat kesulitan soal tersebut. Keseimbangan yang dimaksud yaitu terdiri dari soal mudah, sedang, dan sukar. Tingkat kesukaran dalam menentukan soal agar seimbang dapat dilakukan seperti contoh, soal tes formatif pilihan ganda IPS dengan jumlah soal 30, dari soal tersebut berarti ada 10 soal kategori mudah, 10 soal kategori sedang, dan 10 soal kategori sukar

3. Analisis Daya Pembeda

Analisis daya pembeda mengkaji butir-butir soal dengan tujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang

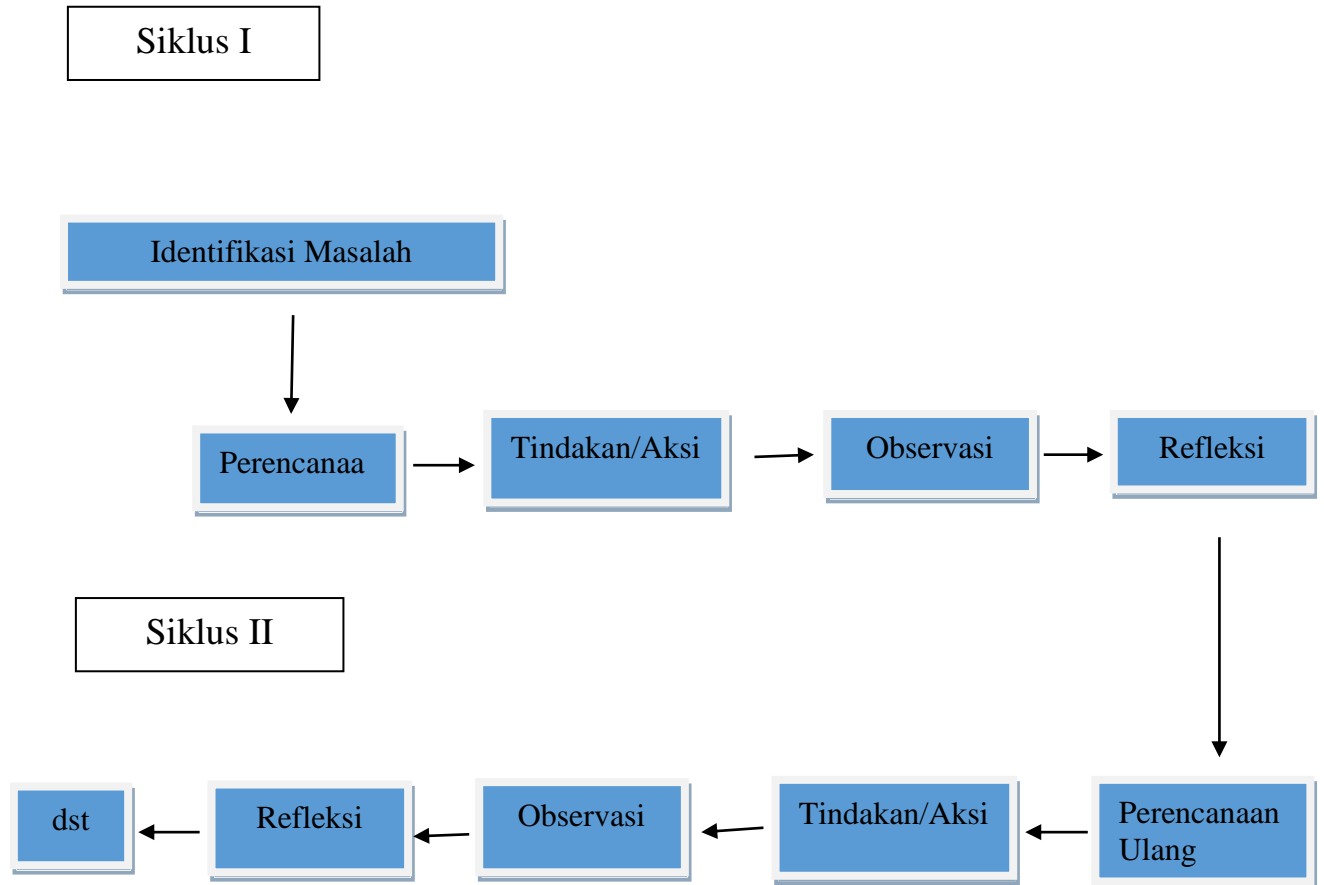
tergolong mampu (tinggi prestasinya) dengan siswa yang tergolong lemah prestasinya. Tes dikatakan tidak memiliki daya pembeda jika soal tes diberikan kepada siswa berprestasi hasilnya rendah, dan jika di berikan kepada siswa yang lemah hasilnya tinggi. Soal yang tidak memiliki daya pembeda tidak akan menggambarkan hasil yang sesuai dengan kemampuan siswa yang sebenarnya.

Analisis Validitas isi adalah derajat dimana sebuah tes evaluasi mengukur cakupan substansi yang ingin diukur. Dua aspek untuk mendapatkan validitas isi yaitu: Valid isi dan valid sampling. Valid isi mencangkup khususnya, hal-hal yang berkaitan dengan apakah item-item evaluasi menggambarkan pengukuran dalam cakupan yang ingin diukur. Sedangkan validitas teknik sampling pada umumnya berkaitan dengan bagaimana baiknya suatu sampel item tes direncanakan untuk isi. Validitas isi juga mempunyai peran yang sangat penting untuk tes pencapaian hasil belajar. Validitas isi pada umumnya di tentukan melalui pertimbangan para ahli

D. Prosedur Penelitian

Prosedur PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dilakukan untuk mendapat perbaikan dalam pembelajaran dilaksanakan melalui proses pengkajian berdaur yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, Observasi atau mengamati dan merefleksi.

Berikut ini peneliti menyajika siklus penelitian atau prosedur penelitian yang akan dilakukan.



Gambar 3.1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum

SDN Pesanggrahan 2 adalah sekolah yang beralamat di Jl. Gerilya No. 125 kelurahan Pesanggrahan kecamatan Kesugihan kabupaten Cilacap provinsi Jawa Tengah.

B. Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal Pra Siklus

Sebelum melaksanakan tindakan, terlebih dahulu peneliti melaksanakan kegiatan survey awal dengan tujuan mengetahui keadaan nyata yang ada di lapangan. Siswa masih menemui kesulitan karena guru belum mengupayakan metode dan strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan dan membangkitkan motivasi belajar siswa. Adapun table nilai siswa sebelum tindakan dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4.1 Hasil Ulangan Sebelum Tindakan
Siswa Kelas III SD Negeri Pesanggrahan 02 Kesugihan Cilacap
Mata Pelajaran IPS

No	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Anastasya M.	45	Belum Tuntas
2.	Anita Tri L.	50	Belum Tuntas
3.	Alma Hendar G.	70	Tuntas
4.	Alif Afinza	55	Belum Tuntas
5.	Banyu Gatra	70	Tuntas
6.	Burhanudin	60	Belum Tuntas
7.	Catur Wahyudi F.	50	Belum Tuntas
8.	Denis Aulia I.	70	Tuntas
9.	Dewa Patma N.	60	Belum Tuntas
10.	Eka Wulandari	50	Belum Tuntas
11.	Faisal Aghnia R.	70	Tuntas
12.	Febriansyah	45	Belum Tuntas
13.	Marsya Saputri	55	Belum Tuntas
14.	Mei Rahmawati	60	Belum Tuntas
15.	Nadine Khairunnisa	75	Tuntas
16.	Nayla F.	75	Tuntas
17.	Resti Khoeri F.	60	Belum Tuntas
18.	Ravika Ananda	60	Belum Tuntas
19.	Rizki Pratama	65	Belum Tuntas
20.	Rizka Amalia P.	80	Tuntas
21.	Steven Bintang P.	55	Belum Tuntas
22.	Wafa Khaerul Iman	55	Belum Tuntas
Jumlah		1.335	
Rata-rata		60,68	
Prosentase Ketuntasan		31,81%	
KKM		70	

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar hasil belajar masih berada dibawah nilai KKM yang telah di tetapkan. Lebih jelasnya, peneliti akan menyampaikan mengenai hasil belajar tersebut:

Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Belajar mata pelajaran IPS sebelum tindakan

Jumlah Siswa		Prosentase		Rata-Rata Kelas
Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	
7	15	31,81%	68,19%	60,68

Berdasarkan data hasil ulangan Ips sebelum menggunakan metode Role Playing menunjukkan bahwa dari 22 siswa kelas 3 SDN Pesanggrahan 2 Kesugihan Cilacap, dapat dijelaskan bahwa siswa yang dapat mencapai KKM yakni 7 siswa dengan prosentase 31,81% dan yang belum tuntas sebanyak 15 siswa dengan prosentase 68,19% dengan nilai rata-rata 60,68. Secara lebih jelas dapat di gambarkan dengan diagram lingkaran di bawah ini:



Gambar 4.1 Diagram Lingkaran Ketuntasan Hasil Belajar mata pelajaran IPS

Berdasarkan nilai evaluasi Ips diatas menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih rendah dan nilainya banyak yang dibawah KKM. Maka dari itu diperlukan suatu inovasi pembelajaran yaitu melalui metode *Role Playing*. Dengan demikian melalui metode *Role*

Playing di harapkan mengalami peningkatan sehingga ketuntasan belajar siswa dapat tercapai.

C. Siklus I

Berdasarkan data yang di dapat dari awal pra siklus, maka pada siklus I ini peneliti mencoba menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* dalam upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS kelas 3 materi kegiatan jual beli. Adapun tahapan-tahapan dalam siklus I adalah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini peneliti meninjau kembali rancangan pembelajaran yang telah dipersiapkan dalam bentuk RPP dan menyusun scenario tindakan yang telah dirumuskan

2. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan rancangan tindakan berdasar pedoman peneliti pada RPP. Guru melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti yang sebelumnya telah di konsultasikan dengan guru yang bersangkutan. Selama pembelajaran berlangsung peneliti melakukan observasi partisipatif yaitu ikut mendampingi siswa dalam belajar dan membantu guru dalam proses pembelajaran

3. Tahap Observasi

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi dan menilai hasil yang akan dijadikan sebagai bahan refleksi.

Tabel 4.3 Data Nilai Hasil Belajar IPS Siswa
Siklus I

No	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Anastasya M.	55	Belum Tuntas
2.	Anita Tri L.	60	Belum Tuntas
3.	Alma Hendar G.	70	Tuntas
4.	Alif Afinza	60	Belum Tuntas
5.	Banyu Gatra	75	Tuntas
6.	Burhanudin	70	Tuntas
7.	Catur Wahyudi F.	65	Belum Tuntas
8.	Denis Aulia I.	70	Tuntas
9.	Dewa Patma N.	65	Belum Tuntas
10.	Eka Wulandari	65	Belum Tuntas
11.	Faisal Aghnia R.	80	Tuntas
12.	Febriansyah	60	Belum Tuntas
13.	Marsya Saputri	60	Belum Tuntas
14.	Mei Rahmawati	70	Tuntas
15.	Nadine Khairunnisa	75	Tuntas
16.	Nayla F.	85	Tuntas
17.	Resti Khoeri F.	70	Tuntas
18.	Ravika Ananda	70	Tuntas
19.	Rizki Pratama	70	Tuntas
20.	Rizka Amalia P.	85	Tuntas
21.	Steven Bintang P.	60	Belum Tuntas
22.	Wafa Khaerul Iman	65	Belum Tuntas
Jumlah		1.505	
Rata-rata		68,40	
Prosentase Ketuntasan		54,54%	
KKM		70	

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Belajar mata pelajaran IPS Siklus I

Jumlah Siswa		Prosentase		Rata-Rata Kelas
Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	
12	10	54,54%	45,46%	68,40

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata} &= \frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \\ &= 68,40 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Taraf Serap} &= \frac{\text{Jumlah Peserta Didik Yang mendapat nilai} \geq 70}{\text{Jumlah Peserta Didik}} \times 100\% \\ &= \frac{12}{22} \times 100\% = 54,54\% \end{aligned}$$

Dari data tersebut menunjukkan bahwa dari 22 siswa kelas 3 SDN Pesanggrahan 2 Kesugihan Cilacap, dapat dijelaskan bahwa siswa yang dapat mencapai KKM yakni 12 siswa dengan prosentase 54,54% dan yang belum tuntas sebanyak 10 siswa dengan prosentase 45,46% dengan nilai rata-rata 68,40. Secara lebih jelas dapat di gambarkan dengan diagram lingkaran di bawah ini:



Gambar 4.2 Diagram Lingkaran Ketuntasan Hasil Belajar mata pelajaran IPS Siklus I

4. Tahap Refleksi

Dari pengamatan pelaksanaan pembelajaran melalui penggunaan metode *Role Playing* pada siklus I diperoleh data bahwa perhatian dan antusias siswa masih rendah sehingga proses pemahaman terhadap materi masih belum maksimal, masih banyak siswa yang sibuk dengan aktivitas lain, seperti sibuk bermain sendiri dan bercanda dengan temannya

Pada perbaikan siklus kedua perlu adanya pendekatan baru agar siswa menjadi tertarik dan memiliki perhatian yang penuh. Siswa dijadikan subjek dan objek dalam pembelajaran, sehingga proses KBM tidak bersifat satu arah. Dengan harapan pada siklus kedua ini akan lebih baik dari siklus pertama.

D. Siklus II

Berdasarkan refleksi dari data yang di dapatkan pada siklus I, maka pada siklus II ini peneliti dan guru mencoba memperbaiki pembelajaran dengan menggunakan metode Role Playing dalam upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS di kelas 3 SDN Pesanggrahan 2 Kesugihan Cilacap melalui. Adapun tahap-tahapannya sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Peneliti menyusun RPP dan skenario tindakan berdasarkan hipotesis tindakan yang telah dirumuskan. Skenario tindakan mencakup langkah-langkah yang akan dilakukan oleh guru dan siswa dalam kegiatan perbaikan. Untuk kelengkapan RPP peneliti menyiapkan berbagai alat dan bahan yang diperlukan, meliputi lembar kerja siswa berupa soal-soal yang berkaitan dengan pelajaran Ips materi kegiatan jual beli dan lembar observasi untuk meneliti hasil belajar siswa pada saat proses belajar mengajar selesai.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan rancangan tindakan berdasar pedoman peneliti pada RPP. Guru melaksanakan tindakan

sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti yang sebelumnya telah di konsultasikan dengan guru yang bersangkutan. Selama pembelajaran berlangsung peneliti melakukan observasi partisipatif yaitu ikut mendampingi siswa dalam belajar dan membantu guru dalam proses pembelajaran

Pada tahap pelaksanaan pokok bahasan yang diajarkan adalah materi Kegiatan jual beli, pada proses siklus I, kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dipersiapkan, menyampaikan tujuan pembelajaran di dalam kelas kemudian melaksanakan kegiatan pembelajaran materi kegiatan jual beli melalui metode *Role Playing*. Kemudian siswa di berikan tes tertulis setelah materi selesai disampaikan.

3. Tahap Observasi

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi dan menilai hasil yang akan dijadikan sebagai bahan refleksi

Tabel 4.5 Data Nilai Hasil Belajar IPS Siswa
Siklus II

No	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Anastasya M.	65	Belum Tuntas
2.	Anita Tri L.	70	Tuntas
3.	Alma Hendar G.	70	Tuntas
4.	Alif Afinza	70	Tuntas
5.	Banyu Gatra	85	Tuntas
6.	Burhanudin	85	Tuntas
7.	Catur Wahyudi F.	70	Tuntas
8.	Denis Aulia I.	70	Tuntas
9.	Dewa Patma N.	75	Tuntas
10.	Eka Wulandari	80	Tuntas
11.	Faisal Aghnia R.	80	Tuntas
12.	Febriansyah	65	Belum Tuntas
13.	Marsya Saputri	70	Tuntas
14.	Mei Rahmawati	70	Tuntas
15.	Nadine Khairunnisa	80	Tuntas
16.	Nayla F.	90	Tuntas
17.	Resti Khoeri F.	70	Tuntas
18.	Ravika Ananda	80	Tuntas
19.	Rizki Pratama	85	Tuntas
20.	Rizka Amalia P.	90	Tuntas
21.	Steven Bintang P.	60	Belum Tuntas
22.	Wafa Khaerul Iman	70	Tuntas
Jumlah		1.650	
Rata-rata		75	
Prosentase Ketuntasan		86,36%	
KKM		70	

Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Belajar mata pelajaran IPS Siklus II

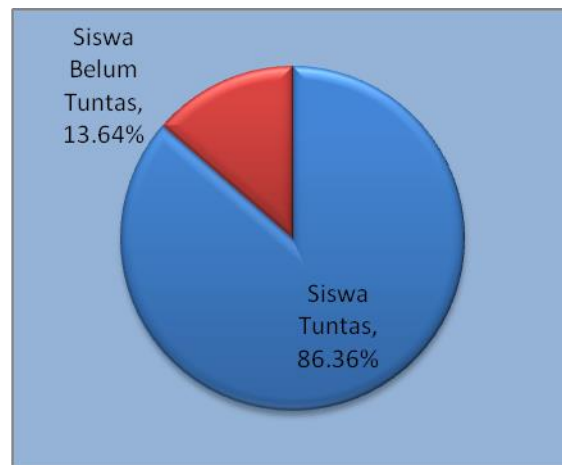
Jumlah Siswa		Prosentase		Rata-Rata Kelas
Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	
19	3	86,36%	13,64%	75

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata} &= \frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \\ &= 75 \end{aligned}$$

$$\text{Taraf Serap} = \frac{\text{Jumlah Peserta Didik Yang mendapat nilai} \geq 70}{\text{Jumlah Peserta Didik}} \times 100\%$$

$$= \frac{19}{22} \times 100\% = 86,36\%$$

Dari data tersebut menunjukkan bahwa dari 22 siswa kelas 3 SDN Pesanggrahan 2 Kesugihan Cilacap, dapat dijelaskan bahwa siswa yang dapat mencapai KKM yakni 19 siswa dengan prosentase 86,36% dan yang belum tuntas sebanyak 3 siswa dengan prosentase 13,64% dengan nilai rata-rata 75. Secara lebih jelas dapat di gambarkan dengan diagram lingkaran di bawah ini:



Gambar 4.3 Diagram Lingkaran Ketuntasan Hasil Belajar mata pelajaran IPS Siklus II

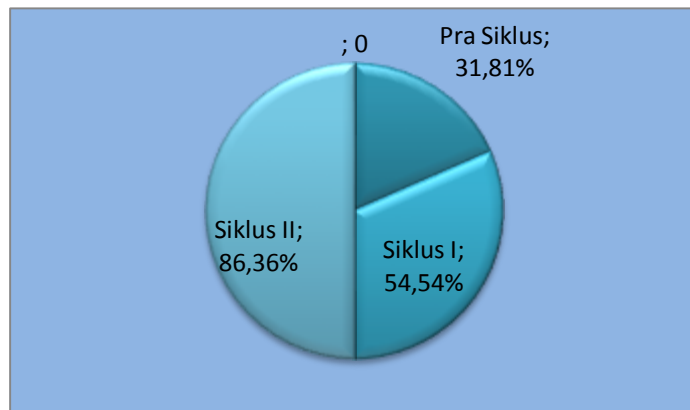
4. Tahap Refleksi

Dari pengamatan pelaksanaan pembelajaran melalui penggunaan metode Role Playing pada siklus II diperoleh data bahwa perhatian dan antusias siswa meningkat dibandingkan siklus I, siswa mulai aktif dan berantusias selama proses pembelajaran dan pembelajaran semakin hidup karena berlangsung secara dua arah. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar lebih jelas dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Belajar Setiap Siklus

No	Nama	Nilai		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Anastasya M.	45	55	65
2.	Anita Tri L.	50	60	70
3.	Alma Hendra G.	70	70	70
4.	Alif Afinza	55	60	70
5.	Banyu Gatra	70	75	85
6.	Burhanudin	60	70	85
7.	Catur Wahyudi F.	50	65	70
8.	Denis Aulia I.	70	70	70
9.	Dewa Patma N.	60	65	75
10.	Eka Wulandari	50	65	80
11.	Faisal Aghnia R.	70	80	80
12.	Febriansyah	45	60	65
13.	Marsya Saputri	55	60	70
14.	Mei Rahmawati	60	70	70
15.	Nadine Khairunnisa	75	75	80
16.	Nayla F.	75	85	90
17.	Resti Khoeri F.	60	70	70
18.	Ravika Ananda	60	70	80
19.	Rizki Pratama	65	70	85
20.	Rizka Amalia P.	80	85	90
21.	Steven Bintang P.	55	60	60
22.	Wafa Khaerul Iman	55	65	70
Jumlah		1.335	1.505	1.650
Rata-rata Kelas		60,68	68,40	75
Jumlah Siswa Tuntas Prosentase		31,81%	54,54%	86,36%
		7	12	19
Jumlah Siswa Belum Tuntas Prosentase		68,19%	45,46%	13,64%
		15	10	3

Dari tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklusnya. Hal tersebut dapat terlihat pada pencapaian prosentase ketuntasan. Untuk dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai peningkatan tersebut, dapat dilihat dari diagram lingkaran di bawah ini:



Gambar 4.4 Diagram Lingkaran Ketuntasan Hasil Belajar mata pelajaran IPS Setiap Siklus

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa dari 22 siswa kelas 3 SDN Pesanggraha 2 Kesugihan Cilacap, dapat dijelaskan bahwa siswa yang dapat mencapai KKM pada pra siklus sebanyak 7 siswa dengan prosentase sebanyak 31,81%, hasil pada siklus I 12 siswa yang tuntas dengan prosentase 54,54%, dan pada siklus II hasilnya adalah 19 siswa yang tuntas dengan prosentase 86,36%. Data tersebut menunjukkan pada setiap siklus mengalami peningkatan pada hasil belajar.

5. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada pembahasan hasil penelitian dapat diuraikan mengenai peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPS melalui metode pembelajaran *Role Playing* di kelas 3 SDN Pesanggrahan 2 Kesugihan Cilacap. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa ikut serta dalam

pembelajaran yang sedang berlangsung dan membantu siswa dalam memahami pelajaran IPS yang disampaikan oleh guru. penerapan metode tersebut merupakan bentuk variasi yang dapat diterapkan guru agar siswa tidak merasa jenuh dalam proses belajar mengajar. Melalui penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* selama 2 siklus, telah menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa kelas 3 SDN Pesanggrahan 2 Kesugihan Cilacap. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan dari hasil belajar pada siklus I dan siklus II

Berdasarkan hasil observasi pada pra siklus, keaktifan siswa masih kurang, dikarenakan sebagian besar proses pembelajaran masih berpusat pada gurunya. Setelah dilakukan tindakan kelas hasil belajar mulai ada peningkatan. Pada siklus I keterlibatan siswa secara aktif pada saat pembelajaran mulai terlihat, meskipun pada saat penerapan metode pembelajaran *Role Playing* beberapa siswa masih ribut sendiri dan bermain saat pembelajaran. Tahap siklus II guru melakukan pendekatan pada siswa dan guru juga lebih intensif memberikan pertanyaan pada siswa, sehingga siswa lebih fokus memperhatikan dan bermain pada saat penerapan metode pembelajaran *Role Playing*. Motivasi yang guru berikan membuat siswa lebih memahami materi yang disampaikan dan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* menambah keaktifitas dan inovasi guru dalam pembelajaran di kelas

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan dari siklus I sampai siklus II dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan metode

pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS di kelas 3 SDN Pesanggrahan 2 Kesugihan Cilacap materi kegiatan jual beli.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan hasil dari penelitian dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran melalui penggunaan metode *Role Playing* dalam mata pelajaran IPS materi kegiatan jual beli kelas 3 SDN Pesanggrahan 2 Kesugihan Cilacap mampu meningkatkan motivasi siswa dalam melakukan aktivitas belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini di buktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa, dimana nilai rata-rata kelas terus mengalami peningkatan dari 60,68 pada tahap pra siklus menjadi 68,40 pada siklus I, dan pada siklus II menjadi 75 dengan tingkat ketuntasan belajar yang meningkat pada setiap siklusnya, yaitu 7 orang siswa 31,81% yang tuntas dan 15 siswa 68,19% yang belum tuntas pada pra siklus, menjadi 12 orang siswa 54,54% yang tuntas dan 10 orang siswa 45,46% yang belum tuntas pada siklus I dan pada siklus II menjadi 19 orang siswa 86,36% yang tuntas dan 3 orang siswa 13,64% yang belum tuntas
2. Penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dalam mata pelajaran IPS materi kegiatan jual beli kelas 3 SDN Pesanggrahan 2 Kesugihan Cilacap berlangsung dengan baik, ini dilihat dari aktivitas belajar siswa, dimana siswa bisa secara langsung terlibat selama proses pembelajaran, interaksi

antara guru dan siswa juga terjadi, begitu juga interaksi antara siswa dengan siswa lainnya. Metode pembelajaran yang menarik, inovatif dan kreatif membuat siswa menjadi semangat dan membuat suasana pembelajaran menjadi hidup.

B. Saran

1. Bagi Siswa

Bagi siswa disarankan agar hasil belajar yang baik yang telah diperoleh sebaiknya dipertahankan dan siswa harus lebih mengembangkan inisiatif, kreativitas, keaktifan, motivasi belajar dan mengembangkan keberanian untuk bertanya kepada guru terhadap materi yang belum jelas, sehingga apa yang belum dipahami dijelaskan oleh guru.

2. Bagi Guru

Guru harus membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan merancang proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga siswa lebih tertarik dan pembelajaran akan menjadi lebih kondusif dan bermakna. Selain itu perlu disediakan alat peraga yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dalam pembelajaran yang menggunakan metode Role Playing guru wajib memilih materi yang sesuai karena tidak semua materi bisa dipelajari dengan metode tersebut.

3. Bagi Sekolah

Hendaknya sekolah mengupayakan pelatihan bagi guru untuk dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan harapan. Mengingat model pembelajaran dengan

metode *Role Playing* dapat mendorong siswa lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, diharapkan setiap sekolah dapat menerapkan metode pembelajaran tersebut.

4. Bagi Peneliti

Peneliti yang hendak mengkaji permasalahan yang sama hendaknya lebih cermat dan lebih mengupayakan pengkajian teori-teori yang berkaitan dengan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* guna melengkapi kekurangan yang ada serta sebagai salah satu alternative dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa yang belum tercakup dalam penelitian ini agar diperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: YRama Widya.
- Azwar Saifuddin. 2003. *Realibilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ekawarna. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Gaung Persada.
- Gunawan Rudy. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi Edisi Revisi*. Bandung: Alfabeta
- Huda Miftahu. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kusuma Mochtar. 2016. *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajarannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudjana Nana. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana Nana. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto Ahmad. 2016. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Unggul, Muliawan Jasa. 2014. *Metodelogi Penelitian Pendidikan Dengan Studi Kasus*. Yogyakarta: Gava Media.

Wahidmurni. 2010. *Pengembangan Kurikulum IPS & Ekonomi DI Sekolah/ Madrasah*. Malang: UIN Maliki Press.

Widoyoko, Eko Putro. 2016. *Hasil Pembelajaran Di Sekolah Edisi Revisi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Zulfa Umi. 2014. *Modul Teknik Kilat Penyusunan Proposal Skripsi*. Cilacap: Ihya Media.

<http://www.sarjanaku.com/2014/08/pengertian-definisi-hasil-belajar.html>
yang diunduh pada tanggal 4 April 2018, hlm 1

No	Kegiatan	Biaya / Sat (Rp)	Jumlah Biaya (Rp)
1	Bahan dan Perawatan Penelitian		
	ATK	50.000	50.000
	Kertas	50.000	50.000
	Kuota Data	50.000	50.000
	Foto <i>copy</i>	50.000	50.000
	<i>Double</i> tape	20.000	20.000
	Penggaris besi	30.000	30.000
2	Biaya perjalanan		
	Penelitian	120.000	480.000
	Oprasional pembuatan media	20.000	20.000
	Pembuatan media pembelajaran	150.000	150.000
Jumlah:			900.000
Terbilang: Sembilan ratus ribu rupiah			

No	Kegiatan	Waktu/Minggu							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Studi Pustaka								
2	Survey Pendahuluan								
3	Pengambilan data								
4	FGD hasil data								
5	Penyusunan laporan								