

**PENGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK
MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR IPS
PADA SISWA KELAS 4 SD NEGRI 3 JATILAWANG
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**



PROPOSAL PENELITIAN

*Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Mata Kuliah Metode Penelitian
pendidikan*

Dosen Pengampu Dr. Umi Zulfa, Mpd.

Oleh :

Lutfi Sofiatun Jauhariah

NIM. 17862061005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDATUL ULAMA AL GAZALI CILACAP**

2019

**PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK
MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR IPS
PADA SISWA KELAS 4 SD NEGRI 3 JATILAWANG**

TAHUN PELAJARAN 2018/2019



PROPOSAL PENELITIAN

*Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Mata Kuliah Metode Penelitian
pendidikan*

Dosen Pengampu Dr. Umi Zulfa, Mpd.

Oleh :

Lutfi Sofiatun Jauhariah

NIM. 17862061005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDATUL ULAMA AL GAZALI CILACAP**

2019

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, inayahnya kepada kami sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul “ Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa kelas 4 SD N 3 Jatilawang”. Terwujudnya Penelitian ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah mendorong dan membimbing penulis, baik tenaga, ide-ide, maupun pikiran. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Drs. KH. Nasrulloh selaku rektor Universitas Nahdatul Ulama Al Ghazali Cilacap
2. Dr. Umi Zulfa, M. pd selaku dosen pembimbing
3. Semua pihak sekolah SD N 3 Jatilawang yang telah membantu dalam penelitian ini.
4. Siswa-siswi kelas 4 yang telah bersedia membantu dalam kegiatan penelitian

Kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga penelitian ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi perbaikan-perbaikan kedepannya.

Cilacap, 10 April 2019

Lutfi Sofiatun Jauhariah

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Kata Pengantar	ii
Daftar isi	iii
Daftar Tabel	v
Daftar Gambar	vi
 BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Oprasional	2
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
F. Telaah Pustaka	5
G. Hipotesis Tindakan	7
H. Metode Penelitian	7
1. Jenis Penelitian	7
2. Pendekatan Penelitian	7
3. Waktu Dan Tempat Penelitian	8
4. Treatment Dan Objek Yang Mau Ditingkatkan	8
5. Subjek Penelitian	8
6. Metode Pengumpulan Data	8
7. Uji Instrumen	9
8. Teknik Analisis Data	9
9. Prosedur Penelitian	11
I. Sistematika Penulisan	14

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : kategori skor perhitungan kualitatif	10
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Prosedur PTK (Penelitian Tindakan Kelas)	11
---	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran menurut Undang-Undang sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber pada suatu lingkungan belajar. Menurut pengertian ini, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik (Susanto, 2013: 19).

Pada suatu lembaga pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran harus digunakan metode pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan maksimal. Hal tersebut berlaku pada pembelajaran IPS, seperti lebih mengarah untuk mengetahui bagaimana peran diri sendiri dalam keluarga maupun masyarakat, mengetahui peran orang lain. Oleh karena itu kegiatan bermain peran bagi anak akan menumbuhkan potensi dan minat anak. salah satu penentu dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran adalah penggunaan metode role playing atau bermain peran. Karena metode ini membantu peserta didik menemukan makna pribadi dan sosial. Dan dengan metode ini peserta didik belajar menggunakan konsep peran. Menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain. Metode role playing ini juga dapat berkesan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik, sehingga sangat menarik dan memungkinkan bisa membangkitkan minat belajar peserta didik.

Kenyataannya berdasarkan hasil observasi di SD N 3 Jatilawang diketahui bahwa pembelajaran IPS materi Kepahlawanan dan Patriotisme dalam kehidupan sehari-hari, guru belum memakai metode role playing. Guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, mencatat, mengerjakan soal-soal, sehingga minat belajar peserta didik rendah dalam pembelajaran IPS. Dibuktikan dengan siswa yang suka mengobrol sendiri, mondar-mandir dan seolah kurang tertarik dengan pembelajaran IPS. Jika minat belajarpun rendah maka akan mempengaruhi prestasi belajar yang dilihat dari KKM.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian dengan judul “Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas 4 SDN 3 Jatilawang 2019” penting untuk dilakukan penelitian agar minat dan prestasi belajar IPS dapat mencapai hasil yang diinginkan.

B. Definisi Oprasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda-beda maka penelitian yang berjudul “Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD N 3 Jatilawang 2019” Perlu di definisikan secara Oprasional sebagai berikut :

1. Penggunaan Metode Role Playing

Penggunaan metode role playing berasal dari istilah penggunaan dan metode role playing. Yang dimaksud dengan penggunaan adalah proses, cara perbuatan memakai sesuatu, pemakaian. Sedangkan role playing adalah metode bermain peran yang diterapkan dengan mengelompokkan siswa untuk memerankan tokoh pada materi Kepahlawanan dan Patriotisme dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dalam pelaksanaannya siswa menjadi aktif tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Dalam bermain peran akan terdorong minat belajar sehingga berdampak pada meningkatnya prestasi belajar.

Jadi penggunaan metode role playing adalah proses perbuatan pendidik memakai metode bermain peran dengan cara mengelompokkan siswa untuk memerankan tokoh pada materi Kepahlawanan dan Patriotisme dalam kehidupan sehari-hari sehingga dalam proses pembelajaran siswa akan menjadi aktif. Dengan demikian suasana belajarpun akan menyenangkan dan akan terdorong minat belajar, sehingga berdampak pada meningkatnya prestasi belajar yang bisa dilihat dari nilai hasil dari pelajaran IPS.

2. Meningkatkan Minat Belajar

Meningkatkan adalah menaikkan (derajat, taraf) mempertinggi, memperhebat. Sedangkan menurut Moeliono peningkatan adalah sebuah cara atau usaha yang dilakukan untuk mendapatkan ketrampilan atau kemahiran menjadi lebih baik. Dalam hal ini yang dimaksud meningkatkan hal minat belajar siswa yaitu yang tadinya minat belajar siswa rendah ditingkatkan kembali minatnya agar mempunyai minat belajar yang tinggi.

Sedangkan minat itu sendiri adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada

dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat (Slameto, 2010 : 180).

Suryono & Hariyanto (2014 : 9) dalam Setiawan, M.Andi (2017: 2) belajar adalah suatu proses perubahan struktur kognitif seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu berdasarkan hasil interaksi aktifnya dengan lingkungan dan sumber-sumber pembelajaran yang ada disekitarnya.

Jadi peningkatan minat belajar adalah usaha yang dilakukan untuk mendapatkan ketrampilan atau kemampuan menjadi lebih baik dari sebelumnya, yang tadinya minat belajar siswa kurang atau rendah maka ditingkatkan kembali agar menjadi tinggi minat belajarnya. Yang rata-rata anak minat kategori hanya 40% maka ditingkatkan menjadi 60%.

3. Prestasi Belajar IPS

Prestasi belajar IPS berasal dari istilah prestasi dan belajar IPS. Yang dimaksud prestasi menurut Abu Ahmadi yaitu hasil yang dicapai dalam usaha belajar.

Belajar menurut Skinner adalah suatu perilaku pada seseorang yang belajar maka responya akan menjadi lebih baik. Sebaliknya bila tidak belajar responya menjadi menurun (Gredler, 1991: 116-117) dalam (Nai, Firmina.Angela, 2017: 22).

Sedangkan IPS menurut pasal 37 UU RI No 20 Tahun 2003 dinyatakan bahwa mata pelajaran IPS merupakan salah satu bagian dari Kurikulum (Yulia Siska, 2018: 25).

Jadi prestasi belajar IPS adalah perubahan yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran terutama dalam masalah sosial maupun masalah yang terjadi sehari-hari. Sedangkan prestasi IPS disebut meningkat yaitu apabila yang tadinya hanya 40% dari KKM meningkat menjadi 70%.

Jadi yang dimaksud dengan judul penelitian “ Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD N 3 Jatilawang 2019” adalah suatu kegiatan penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar IPS dengan menggunakan metode role playing pada siswa kelas 4 SDN 3 Jatilawang.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Penggunaan Metode Role Playing pada pembelajaran IPS siswa kelas 4 SDN 3 Jatilawang tahun 2019?
2. Bagaimana Peningkatan minat belajar melalui Metode Role Playing dalam pelajaran IPS siswa kelas 4 SDN 3 Jatilawang tahun 2019?
3. Adakah peningkatan prestasi belajar melalui metode role playing pada siswa kelas 4 SDN 3 Jatilawang tahun 2019?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan metode role playing pada pembelajaran IPS siswa kelas 4 SDN 3 Jatilawang tahun 2019?
2. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar melalui metode role playing dalam pembelajaran IPS siswa kelas 4 SDN 3 Jatilawang tahun 2019?
3. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar melalui metode role playing dalam pembelajaran IPS siswa kelas 4 SDN 3 Jatilawang tahun 2019?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai metode pembelajaran IPS

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan
- 2) Meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian
- 3) Meningkatkan kemampuan belajar IPS yang lebih baik melalui penggunaan metode role playing dalam pembelajaran IPS

b. Bagi Guru

Supaya guru dapat memilih metode yang tepat sesuai dengan materi dan keadaan siswa dalam proses belajar mengajarnya agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPS

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan agar sekolah bisa meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SD Negri 3 Jatilawang Kabupaten Banyumas.

F. Telaah Pustaka

Terkait dengan judul penelitian “Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas 4 SD Negri 3 Jatilawang Tahun 2019” Penelitian ini menggunakan beberapa referensi yang mendukung diantaranya yaitu :

Buku yang berjudul *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* yang ditulis oleh Dr. Muhibbin Syah, M.Ed, (2010). Buku ini menjelaskan mengenai belajar dan mengajar dengan segala bentuk dan manifestasinya dilakukan dengan aplikasi pendekatan kognitif. Hal-hal yang berkaitan dengan mengajar-belajar seperti tahapan proses belajar dan mengajar, kategorisasi elemen-elemen konsep, dan pola hubungan antara elemen-elemen tersebut. Sebagai penyusun ikhtisarkan dalam bentuk model-model sederhana. Buku ini akan digunakan penulis untuk mengembangkan pengertian role playing atau bermain peran.

Buku kedua karangan Miftahul Huda (2013) dengan judul “*Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*” adalah buku yang membahas tentang metode pembelajaran yang didalamnya terdapat sekitar 54 metode pembelajaran yang disajikan. Buku ini akan diajukan penulis untuk mengembangkan dan pemilihan metode yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar dengan tepat yaitu metode role playing.

Buku ketiga yang berjudul “*Pembelajaran IPS Di SD/MI*” yang ditulis oleh Yulia Siska, M.Pd (2018) adalah buku yang membahas mengenai berbagai bab seperti prawacana, perspektif pembelajaran IPS SD/MI, manusia dan lingkungan, kelompok dan kelembagaan, perubahan dan konflik sosial, dinamika kebudayaan, ruang dan waktu dalam sejarah, kenampakan muka bumi, perekonomian dan perilaku ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pendidikan, pendidikan karakter dalam pembelajaran IPS SD/MI. buku ini diajukan penulis untuk mengembangkan Pengertian IPS.

Buku keempat yang berjudul “ *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*” yang ditulis oleh Dr. Ahmad Susanto (2016) adalah buku yang membahas mengenai model-model pembelajaran IPS di sekolah dasar yang dimaksudkan untuk memberikan bekal pengetahuan dan ketrampilan bagi para guru, semua disajikan secara detail Berikut contoh implementasinya. Buku ini akan diajukan penulis untuk mengembangkan pengertian mengenai IPS dan role playing atau bermain peran.

Buku kelima yang berjudul “ *Belajar Dan Pembelajaran* ” yang ditulis oleh M. Andi Setiawan, M.Pd (2017) adalah buku yang membahas mengenai konsep belajar dan pembelajaran beserta berbagai hal kaitanya dengan kegiatan pembelajaran dengan baik dan mahasiswa bisa lebih memahami belajar dan pembelajaran lebih mendalam serta dapat mengaplikasikan dengan baik. Buku ini akan diajukan penulis untuk mengembangkan pengertian mengenai minat dan belajar.

Buku keenam yang berjudul “ *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI* ” yang ditulis oleh Yulia Siska, M.Pd (2016) adalah buku yang membahas mengenai konsep dan ruang lingkup kajian IPS. Pembahasan selanjutnya meliputi kurikulum dan pembelajaran, proses sosial, manusia dan lingkungan. Buku ini akan diajukan penulis untuk mengembangkan pengertian mengenai IPS seperti mengarah untuk persiapan peserta didik untuk siap berpartisipasi dalam masyarakat, mengetahui peran diri sendiri baik dalam keluarga maupun masyarakat, mengetahui peran orang lain dan bagaimana memerankan peran orang lain.

Buku ketujuh yang berjudul “ *Teori Belajar dan Pembelajaran Implementasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP, SMA, dan SMK* ” yang ditulis oleh Firmina Angela Nai (2017) buku ini membahas mengenai teori belajar dan pembelajaran bahasa Indonesia. Namun penulis akan mengajukan buku ini hanya mengenai teori belajar yang dikemukakan oleh *Skiner*.

Disamping beberapa teori diatas, disini penulis juga menyandingkan hasil penelitian yang relevan. Berikut ini diantara penelitian yang dapat penulis jadikan sebagai tinjauan pustaka antara lain :

Skripsi yang ditulis oleh Prestiana (2013) Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul “ *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VA SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon PROGO* ”. Dalam skripsi ini subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon PROGO. Sedangkan objek penelitian adalah pembelajaran dengan menggunakan metode role playing. Dan hasil penelitian ini memfokuskan untuk meningkatkan hasil belajar dan mengenai materi yaitu peristiwa rengas dengklak dengan tujuan agar dapat mengasah kemampuan individu mereka. Dalam penelitian ini yaitu pada kelas tinggi yaitu kelas 5.

Perbedaan antara skripsi ini dengan penelitian yang akan diajukan penulis laksanakan yaitu pada subyek penelitian yaitu yang penulis teliti siswa kelas IV SD Negeri 3 Jatilawang, sedangkan skripsi yang ditulis oleh Prestiana yaitu kelas VA SD

N Panjatan Kabupaten Kulon PROGO. Dan hasil dari penelitian yang akan penulis teliti mengenai minat dan prestasi belajar IPS, sedangkan dari hasil skripsi yang ditulis oleh Prestiana hanya hasil belajar saja. Mengenai materi juga berbeda, dari skripsi diatas yaitu materi rengasdengklok sedangkan materi yang akan penulis laksanakan yaitu kepahlawanan dan patriotisme dalam kehidupan sehari-hari. Persamaannya yaitu di treatment yaitu sama-sama menggunakan metode role playing.

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan mencerminkan dugaan sementara atau memperediksi perubahan apa yang akan terjadi pada objek penelitian jika suatu tindakan dilakukan. Maka dibuat hipotesis sebagai berikut :

Dengan menggunakan Metode Role Playing maka dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar IPS materi “Kepahlawanan dan Patriotisme dalam kehidupan sehari-hari” Pada Siswa kelas 4 SD N 3 Jatilawang Tahun Pelajaran 2019.

H. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu proses atau suatu rangkaian langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti secara terencana dan sistematis guna mendapatkan pemecahan masalah atau mendapatkan jawaban mempunyai bobot yang cukup memadai dan memberikan kesimpulan-kesimpulan yang tidak meragukan (Zulfa, 2014: 128).

1. Jenis Penelitian

Penelitian dengan judul “ Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar IPS Pada Siswa kelas 4 SD N 3 Jatilawang tahun 2019” ini termasuk jenis penelitian PTK yaitu jenis penelitian yang digunakan untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas sekaligus mencari jawaban ilmiah mengapa hal tersebut dapat dipecahkan (Aqib, Zaenal dan Chotibuddin, M 2018: 12).

2. Pendekatan Penelitian

Adapun pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif karena penelitian ini merupakan penelitian lapangan. Peningkatan dan perubahan kearah yang lebih baik dengan keadaan sebelumnya. Sedangkan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data yang diwujudkan dalam angka dan analisisnya dengan analisis statistik.

Untuk memperoleh data yang diperlukan penelitian lebih banyak menggunakan metode pengumpulan data berupa tes dan observasi.

3. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian ini akan dilaksanakan

a. Observasi awal : 4 Januari 2019

Siklus I : 6 April 2019

Siklus II : 10 April 2019

b. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan mengambil tempat atau lokasi di SD N 3 Jatilawang.

4. Treatment dan Objek Yang Mau Ditingkatkan

Treatment penelitian adalah metode role playing. Sedangkan objek penelitian adalah ini adalah minat dan prestasi belajar IPS.

Berdasarkan uraian diatas bahwa treatment dan objek penelitian yang mau ditingkatkan pada penelitian yang berjudul “penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas 4 SD N 3 Jatilawang 2019” yaitu metode role playing (treatment) dan minat dan prestasi belajar (objek).

5. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulanya (Zulfa, 2014: 130). dalam penelitian ini yang akan menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas 4 SD N 3 Jatilawang.

6. Metode Pengumpulan Data

Untuk kepentingan pengumpulan data, maka peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data (Zulfa, 2014: 130). sebagai berikut :

a. Tes

Tes merupakan instrument pengumpulan data untuk mrngukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi pembelajaran.

Tes digunakan dalam penelitian ini karena akan digunakan untuk menggali atau mengukur prestasi belajar siswa kelas 4 SD N 3 Jatilawang tahun 2019. Setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode role playing.

b. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini metode observasi digunakan untuk menggali data tentang penggunaan metode role playing dan minat belajar siswa kelas 4 SD N 3 Jatilawang tahun 2019.

7. Uji Instrumen

Uji instrumen merupakan keabsahan data dalam penelitian. Uji instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu uji validitas dan uji reliabilitas (Zulfa, 2014: 130).

a. Uji validitas

“validitas berkenaan dengan ketetapan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai” (Nana Sudjana 2008: 12) dalam (Zulfa 2014: 206), validitas yang digunakan adalah validitas isi.

b. Uji reliabilitas

“Reliabilitas alat penilaian adalah ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya. Artinya, kapanpun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relative sama” (Nana Sudjana, 2018:16) dalam (Zulfa 2014: 206-207).

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(\frac{\sum SB_1^2}{\sum SB_t^2} \right)$$

keterangan :

SB_t = simpangan baku total

SB_1 = simpangan baku butir

Kriteria reliabilitas soal uraian adalah soal reliable apabila r_{11} lebih dari sama dengan 0,70 (Rajagukguk, 2015: 109).

8. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada instrumen penelitian yang digunakan yaitu Teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif untuk menganalisis hasil tes tindakan menggunakan teknik analisis data secara statistik. pada setiap siklus I dan siklus II dihitung nilai rata-ratanya. Kemudian dideskripsikan hasil tes rata-rata siswa tersebut. Ini digunakan untuk mengetahui hasil dari penggunaan metode role playing dan minat belajar.

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

Keterangan :

X = nilai rata-rata siswa

$\sum x$ = jumlah dan nilai siswa

N = banyak siswa

Kemudian untuk meningkatkan prestasi belajar adalah dengan rumus

$$X = \frac{\sum nl}{\sum n}$$

Keterangan :

P = Nilai Peningkatan Prestasi Belajar

$\sum nl$ = Jumlah siswa tuntas belajar

$\sum n$ = Jumlah total siswa

Sedangkan analisis data kualitatif dilakukan untuk mendeskripsikan hasil observasi lapangan pada penelitian ini terdapat nilai pada masing-masing siswa dikategorikan menjadi kategori tinggi, sedang, dan rendah.

Berdasarkan skor minimal dan maksimal dihitung rerata dan simpangan baku idealnya menggunakan rumus

$$M = \frac{1}{2} (X_{\min} + X_{\max}) \quad SD = \frac{1}{6} (X_{\min} - X_{\max})$$

Keterangan :

M (Mean) = rata-rata

SD (Standar Deviasi) = simpangan baku ideal

X_{\max} = jumlah skor tertinggi

X_{\min} = jumlah skor terendah

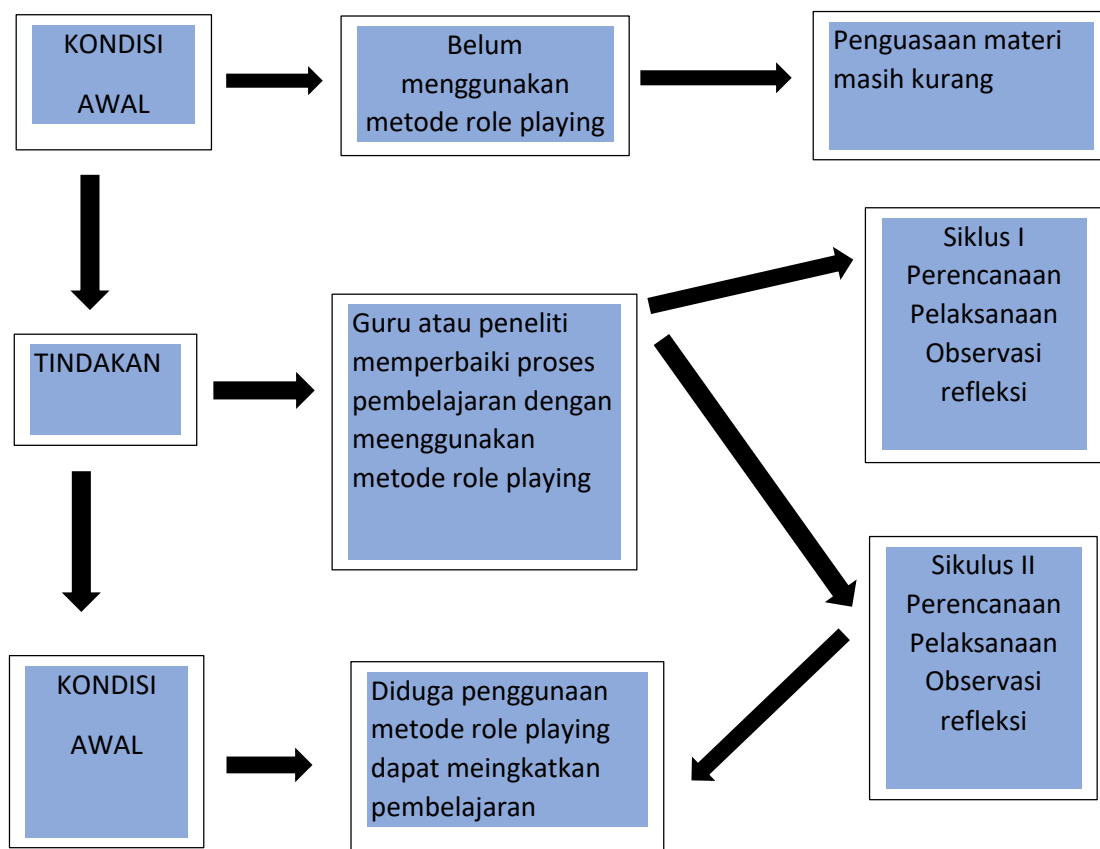
Setelah diperoleh skor hasil perhitungan tersebut selanjutnya membuat kategori kecenderungan yang dibagi menjadi kategori setiap subyek dan kategori skor secara keseluruhan mengenai nilai siswa.

Tabel 3.1 kategori skor perhitungan kualitatif

Kategori	Rumus
Tinggi	$X \geq M + SD$
Sedang	$M - SD \leq X < M + SD$
Rendah	$X \leq M - SD$

9. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dilakukan 2 siklus dalam pelaksanaannya penelitian ini menggunakan data pengamatan secara langsung terhadap jalanya penggunaan Metode role playing yang akan digunakan untuk menyampaikan materi Kepahlawanan dan Patriotisme dalam kehidupan sehari-hari. “Rencana tindakan pada masing-masing siklus dalam PTK ini dibagi dalam 4 kegiatan yaitu : (1) perencanaan, (2) implementasi tindakan, (3) observasi dan evaluasi, dan (4) analisis dan refleksi” (Ekawarna, 2011:85). Secara skematis prosedur penelitian disajikan pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.1. Prosedur PTK (Penelitian Tindakan Kelas)

Tahap 2 siklus dalam PTK (Penelitian Tindakan Kelas) ini sebagai berikut :

A. Siklus 1

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan ini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk persiapan yang terdiri dari :

- a. Menetapkan materi bahan ajar
 - b. Menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan menggunakan metode role playing
 - c. Menentukan peralatan dan perlengkapan yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan metode role playing
 - d. Menyusun instrument pengumpulan data berupa observasi dan tes
2. Tahap implementasi Tindakan

Tahap implementasi tindakan dilakukan sesuai dengan judul PTK (Penelitian Tindakan Kelas) ini adalah Penggunaan metode role playing pada materi kepahlawanan dan patriotisme dalam kehidupan sehari-hari yang terdiri dari :

- a) Guru menyiapkan alat peraga
 - b) Guru membentuk siswa menjadi 5 kelompok
 - c) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
 - d) Guru memberikan soal tes kepada masing-masing kelompok dan mengarahkan untuk menyelesaikan dengan bantuan metode role playing pada materi Kepahlawanan dan Patriotisme dalam kehidupan sehari-hari.
 - e) Guru memberikan kesimpulan secara umum
 - f) Evaluasi
 - g) Penutup
3. Tahap observasi dan evaluasi

Tahap observasi dilakukan oleh observer yaitu satu orang guru. Observasi dilakukan setiap akhir pertemuan pada siklus 1 selama PTK berlangsung. Variable yang diobservasi terdiri dari :

- a) Perhatian siswa SD N 3 Jatilawang dalam mengikuti mata pelajaran IPS tentang kepahlawanan dan patriotisme dalam kehidupan sehari-hari melalui penggunaan metode role playing dari awal hingga akhir.
- b) Pemahaman siswa SD N 3 Jatilawang terhadap mata pelajaran IPS pada materi Kepahlawanan dan patriotisme dalam kehidupan sehari-hari melalui penggunaan metode role playing dan tugas-tugas yang harus diselesaikan selama pembelajaran.

Sedangkan tahap evaluasi siswa mengerjakan tes pada setiap akhir kegiatan pembelajaran dan pemberian tes pada akhir siklus ke I. variabel yang diukur melalui kegiatan ini adalah prestasi/hasil belajar siswa SD N 3 Jatilawang dalam mengikuti mata pelajaran IPS pada materi kepahlawanan dan

patriotisme dalam kehidupan sehari-hari melalui penggunaan metode role playing setelah mengikuti kegiatan utuh satu siklus.

4. Analisis dan refleksi

Hasil tahap observasi dan evaluasi diatas selanjutnya dianalisis. Hasil analisis menjadi dasar dalam penyusunan refleksi yaitu memikirkan cara yang akan dilakukan untuk mengatasi sebab masalah yang ditemukan, jika siklus I belum mencapai indikator yang direncanakan yaitu minimal 70%. Maka hasil refleksi ini akan menjadi dasar dalam merencanakan tindakan yang akan dilakukan dalam siklus ke II.

B. Siklus II

1. Tahap perencanaan

Tahap perencanaan ini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk persiapan yang terdiri dari :

- a. Menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan menggunakan metode role playing
- b. Menentukan peralatan dan perlengkapan yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan metode role playing
- c. Menyusun instrumen pengumpulan data berupa observasi dan tes.

2. Tahap implementasi tindakan

- a) Guru menyiapkan alat peraga
- b) Guru membentuk siswa menjadi 5 kelompok
- c) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- d) Guru memberikan soal tes kepada masing-masing kelompok dan mengarahkan untuk menyelesaikan dengan bantuan metode role playing pada materi Kepahlawanan dan Patriotisme dalam kehidupan sehari-hari.
- e) Guru memberikan kesimpulan secara umum
- f) Evaluasi
- g) Penutup

5. Tahap observasi dan evaluasi

Tahap observasi dilakukan oleh observer yaitu satu orang guru. Observasi dilakukan setiap akhir pertemuan pada siklus II selama PTK berlangsung. Variabel yang diobservasi terdiri dari :

- c) Perhatian siswa SD N 3 Jatilawang dalam mengikuti mata pelajaran IPS tentang kepahlawanan dan patriotisme dalam kehidupan sehari-hari melalui penggunaan metode role playing dari awal hingga akhir.
- d) Pemahaman siswa SD N 3 Jatilawang terhadap mata pelajaran IPS pada materi Kepahlawanan dan patriotisme dalam kehidupan sehari-hari melalui penggunaan metode role playing dan tugas-tugas yang harus diselesaikan selama pembelajaran.

Sedangkan tahap evaluasi siswa mengerjakan tes pada setiap akhir kegiatan pembelajaran dan pemberian tes pada akhir siklus ke II. variabel yang diukur melalui kegiatan ini adalah prestasi/hasil belajar siswa SD N 3 Jatilawang dalam mengikuti mata pelajaran IPS pada materi kepahlawanan dan patriotisme dalam kehidupan sehari-hari melalui penggunaan metode role playing setelah mengikuti kegiatan utuh satu siklus.

6. Analisis dan refleksi

Penelitian melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus ke II penggunaan metode role playing untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar IPS pada siswa kelas 4 SD N 3 Jatilawang tahun 2019. Dianalisis untuk membuat kesimpulan, apabila sudah mencapai indikator keberhasilan yang direncanakan yaitu minimal 70% dan mengalami kenaikan yang signifikan, maka siklus II dijadikan sebagai pemantapan sekaligus penelitian dihentikan.

I. Sistematika Penulisan

Secara garis besar, skripsi terbagi menjadi 3 bagian utama yaitu bagian awal terdiri dari halaman judul, persembahan motto, kata pengantar, daftar isi, daftar table, daftar gambar atau bagan (Zulfa, 2014: 133).

Selanjutnya bagian kedua yaitu bagian tengah (inti) yang terdiri dari bab I sampai dengan bab V (Zulfa, 2014: 133).

Bab I berupa pendahuluan, latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan sistematika penulisan skripsi (Zulfa, 2014: 133).

Bab II berupa kajian teori atau landasan teori, kerangka berfikir. Kajian teori yaitu pendeskripsian dan analisis teori yang akan dijadikan sebagai pijakan peneliti dalam melakukan penelitian (Zulfa, 2014: 133). kajian teori yaitu :

A. Metode Role Playing

Pengertian Metode Role Playing, Karakteristik Metode Role Playing, Langkah-langkah Metode Role Playing, Alasan Penggunaan Role Playing di Kelas.

B. Minat Belajar

Pengertian Minat Belajar, Indikator Seseorang Mempunyai Minat.

C. Hubungan Antara Penggunaan Metode Role Playing dengan Minat.

D. Prestasi Belajar

Pengertian Prestasi Belajar, Jenis-jenis Prestasi Belajar.

E. Pembelajaran IPS

Pengertian IPS, Karakteristik Mata Pelajaran IPS, Ruang Lingkup Pelajaran IPS, Tujuan Pembelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zaenal dan Chotibuddin, M. (2018). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nai, Firmina.Angela. (2017). *Teori Belajar dan Pembelajaran Implementasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP, SMA, dan SMK*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Prestiana. (2013). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VA SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
From:<http://eprints.uny.ac.id/15658/1/Skripsi.pdf> [16/6/2019].
- Setiawan, M.Andi. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Siska, Yulia. (2016). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- _____. (2018). *Pembelajaran IPS di SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Syah, Muhibbin. (2010). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zulfa, Umi. (2014). *Teknik Kilat Penyusunan Proposal Skripsi*. Cilacap: Ihya Media.