

PENINGKATAN HASIL BELAJAR DI KELAS MELALUI METODE BERMAIN PERAN DALAM MATA PELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS V DI SDN KEBON PALA 09 PAGI MAKASAR JAKARTA TIMUR.

Muhammad Syarif Sumantri & Iis Restugiarti

ABSTRAK; Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas V dengan menggunakan metode bermain peran (simulasi) di SDN Kebon Pala 09 Pagi, Makasar Jakarta Timur. Penelitian ini dilakukan di kelas V Sekolah Dasar Negeri Kebon Pala 09 Pagi, Makasar Timur. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2014 sampai bulan April 2014 yaitu selama kurang lebih 2 bulan, dengan jumlah siswa sebanyak 40 orang yang terdiri atas 16 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan bermain peran di SDN Kebon Pala 09 Pagi Makasar Jakarta Timur ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V khususnya pada mata pelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar pada Siklus-I sebesar 64,66%, dan meningkat pada Siklus-II sebesar 86,33 %. Sehingga kegiatan penelitian ini sudah dapat dikatakan berhasil.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Bermain Peran, IPS.

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar di sekolah dapat berhasil atau tidak dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor tersebut dapat bersifat eksternal maupun internal, yang kemudian dapat menghambat atau menunjang proses belajar mengajar. Menurut seorang guru di antara faktor yang dianggap turut menghambat proses belajar mengajar antara lain faktor metode pembelajaran yang verbalisme. Guru terlalu banyak atau hanya mengandalkan kata-kata dalam menjelaskan isi pelajaran. Situasi tersebut dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa sehingga siswa menjadi bosan, tidak berkembang dan tidak berkesan. Untuk mengatasi verbalisme guru hendaknya mampu menciptakan aktivitas yang menyenangkan yang dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa.

Dalam rangka meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar, diperlukan motivasi internal dari dalam diri siswa tersebut dan motivasi eksternal terutama dari guru sebagai pendidik di sekolah, agar siswa dapat termotivasi dalam aktivitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hasil belajar merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Kenyataan di lapangan di SDN Kebon Pala 09 pagi bahwa hasil belajar siswa masih kurang terutama pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Gejala rendahnya hasil belajar siswa antara lain seperti :

1. Siswa hanya mendengarkan ceramah yang diberikan guru.
2. Siswa hanya membaca buku teks yang diberikan guru.
3. Siswa bosan dan tidak semangat dalam belajar.
4. Siswa monoton karena hanya dituntut untuk memperhatikan apa kata guru saja.

5. Siswa menjadi tidak kreatif.

Untuk itu saya sebagai guru perlu mencari cara belajar yang terbaik agar siswa merasa tertarik untuk belajar IPS. Sebab belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta atau informasi, belajar adalah berbuat memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, strategi pembelajaran dapat mendorong hasil belajar siswa. Aktivitas tidak dimaksudkan terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental. Guru sering lupa dengan hal ini. Banyak guru yang terkecoh oleh siswa yang berpura-pura aktif padahal sebenarnya tidak. Cronbach juga berpendapat bahwa *learning is shown by change by change in behaviour as a result of experience*. Belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.

Berdasarkan kedua pendapat ahli di atas, dapat dikatakan bahwa belajar itu adalah hasil aktivitas yang dilakukan individu secara sadar sehingga ia dapat mengubah tingkah laku sebagai hasil pengalaman. Aktivitas yang dialami itu harus melibatkan dua unsur yaitu unsur psikis dan juga unsur fisik. Unsur psikis adalah unsur yang dapat mempengaruhi tingkah laku seseorang dan unsur fisik adalah unsur raga yang diikuti dengan aktivitas secara jasmani dan berlangsung sesuai dengan kemampuan dan tingkat perkembangan siswa.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang berlandaskan pendekatan sistem berorientasi pada pencapaian tujuan belajar. Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah selalu berorientasi pada siswa bukan guru. Siswa diharapkan memiliki tiga aspek setelah

melaksanakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), siswa hendaknya mampu mengembangkan aktivitas yang tidak hanya mengembangkan aspek kognitif saja melainkan juga kedua aspek yang lain. Ada tiga aspek yang ingin dicapai dalam pembelajaran IPS antara lain aspek kognitif, afektif dan psikomotor dan guru hendaknya mampu menerapkan metode yang sesuai untuk mencapai ketiga aspek tersebut. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam aspek kognitif adalah menyiapkan siswa agar mampu mengetahui, memahami dan memecahkan masalah yang ada di lingkungannya. Pada aspek afektif sendiri adalah agar siswa dapat menyenangi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) serta agar siswa dapat belajar menghargai orang lain karena hakikatnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak akan dapat hidup tanpa bantuan orang lain. Aspek psikomotor dapat dikembangkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) salah satunya melalui metode bermain peran, melalui metode ini diharapkan dapat dilaksanakan dengan perbuatan dan tingkah laku yang dimainkan atau diperankan oleh siswa sehingga dengan demikian siswa dapat dengan mudah mengingatnya.

Metode bermain peran dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ini bertujuan untuk mempelajari bagaimana seorang anak untuk berperan menjadi orang lain dan bukan dirinya, contohnya siswa berperan untuk menjadi seorang ayah, seorang ibu, seorang anak, seorang pedagang bahkan seorang pahlawan yang disesuaikan dengan skenario yang telah disiapkan guru.

Selain itu juga anak dapat berperan sebagai seorang dokter, guru, polisi, seniman, petani, nelayan dan peran lainnya yang dapat dilakukan dengan gerak-gerik, cara, tingkah laku sesuai dengan peranan yang dilakukannya.

Peneliti mencoba mencari solusi agar siswa menyukai pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dengan menerapkan metode simulasi (bermain peran). Bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan sesuai dengan skenario yang telah disiapkan yang biasanya berisi tema/tujuan pembelajaran yang sedang berlangsung agar pelajaran IPS tersebut dapat dengan mudah dimengerti oleh siswa.

Dalam kenyataannya dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) guru jarang melaksanakan metode bermain peran ini, karena menurut guru terlalu rumit untuk mengatur para pemain yang akan berperan serta waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan metode ini. Seorang guru beranggapan cukup dengan metode ceramah dan tanya jawab saja siswa pun dianggap sudah memahami materi yang diberikan guru. Siswa kurang mendapatkan pengalaman lain yang dapat meningkatkan aktivitas siswa di dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Diharapkan dengan metode simulasi ini guru mampu meningkatkan aktivitas siswa di dalam proses belajar mengajar khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tentang kedudukan dan peran anggota dalam keluarga dan lingkungan tetangga.

Materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat disajikan dengan menarik serta dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) apabila disertai

dengan metode yang tepat dan sesuai dengan perkembangan siswa kelas V sekolah dasar. Dalam pengertian umum seperti yang dikemukakan oleh Paul. A. Twelker seperti yang dikutip oleh Robert L. Gilstrap dan William R. Martin mendefinisikan simulasi dengan memperoleh intisari atau pokok sesuatu tetapi tanpa keseluruhan aspek kenyataan. Tujuan untuk siswa sekolah dasar adalah untuk memperkaya pengalaman dan memperluas wawasan tentang berbagai hal yang umumnya oleh orang dewasa tanpa harus takut merasakan akibat dari kekeliruan dalam pertimbangan dan tindakan.

Simulasi (bermain peran) adalah metode pembelajaran yang di arahkan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, mengkreasikan peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang telah terjadi pada masa lalu dan yang akan muncul pada dimasa yang akan datang. Sehingga melalui metode simulasi dan bermain dapat mendorong perhatian, peranan dan keterlibatan siswa di dalam aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk meneliti tentang cara meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan metode simulasi (bermain peran) di kelas V SDN Kebon Pala 09 Pagi.

Perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat meningkat dengan menggunakan metode simulasi (bermain peran) di kelas V SDN Kebon Pala 09 pagi?
2. Apakah hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas

V SDN kebon Pala 09 pagi dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran ?

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar IPS

Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang di peroleh seseorang setelah mengalami hasil belajar, sebagaimana di ungkapkan oleh Nana Sudjana : “ Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.” Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Dalam proses belajar mengajar apabila siswa telah menghasilkan pola tingkah laku melalui perbuatan reaksidari sikap secara fisik maupun mental, maka proses belajar mengajar dapat dikatakan mencapai hasil yang baik. Hasil yang baik dapat dilihat dari proses akhir pembelajaran yang di ungkapkan oleh Dimiyati dan Mudjiono bahwa : Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah di berikan tes hasil belajarn pada setiap akhir pembelajaran.

Sementara Bloom mengungkapkan tiga tujuan pembelajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar yaiyu : Kognitif, Afektif dan Psikomotorik. Sistem Pendidikan Nasional kita membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu :

1. Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu : pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi atau penerapan, analisa, sintesa dan evaluasi.
2. Ranah Efektif berkenaan dengan sikap dan perilaku yang terdiri dari lima aspek, yaitu : penerimaan atau kemampuan menerima,

reaksi atau kemampuan menanggapi dengan memberi jawaban, berkeyakinan setelah mengadakan penilaian, organisasi yaitu membentuk sistem nilai dan internalisasi yaitu membentuk pola hidup.

3. Ranah Psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak atau perbuatan. Ranah psikomotorik meliputi enam aspek yaitu : aspek gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, terampil dengan harmonis atau tepat secara fisik, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan integratif.

Hasil belajar dapat dilihat dari hasil tes belajar baik berupa test tertulis maupun non-test yang berupa tes keterampilan, intelegasi, kemampuan dan bakat. Sehingga hasil belajar tidaklah berdiri sendiri tetapi saling berhubungan satu sama lain. Dari uraian mengenai pengertian hasil belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah terjadinya perubahan-perubahan baik dalam pengetahuan (Kognitif), sikap (Afektif) dan keterampilan (Psikomotorik) seseoarnng dari hasil belajar dan proses interaksi dengan lingkungannya yang diwujudkan melalui suatu kemampuan dan prestasi. Kemampuan yang didapatkan siswa dapat diperlihatkannya setelah mereka menempuh pengalaman belajar. Sehingga hasil belajar yang diperoleh, diharapkan adanya perubahan tingkah laku.

B. Metode Bermain Peran

Bermain peran adalah metode simulasi yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan, sebagai metode mengajar simulasi dapat diartikan cara

penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Sehingga pembelajaran yang merupakan bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa, sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul pada masa mendatang. Kadang-kadang beberapa peristiwa sukar bila dijelaskan dengan kata-kata, maka perlu didramatisasikan atau siswa berpura-pura untuk memainkan peristiwa itu.

Menurut Hurlock bermain peran disebut juga dengan permainan drama (permainan berpura-pura) yaitu bentuk bermain aktif, dimana anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah seperti peristiwa sebenarnya. Melalui metode simulasi (bermain peran) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPS tentang kedudukan dan peran anggota dalam keluarga dan lingkungan tetangga. Siswa akan melakukan kegiatan seperti berpura-pura untuk menjadi seorang ayah, ibu dan anak dalam suatu masalah. Selain itu siswa juga akan memainkan perannya sebagai anggota keluarga misalnya siswa mengucapkan kata-kata atau bertindak seperti ayah, ibu, dokter, polisi, pahlawan dan lain-lain, sehingga aktivitas belajar siswa tidak membosankan dan dapat memberikan pengalaman baru dalam kegiatan belajar mengajar .

Metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing sesuai dengan tokoh yang dilakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran

terbuka. Metode ini dapat dipergunakan di dalam mempraktikkan isi pelajaran yang baru, mereka diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan pemecahan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya.

Tujuan lain dari metode simulasi (bermain peran) adalah untuk mengenalkan lebih dalam tentang kedudukan dan peran anggota dalam keluarga dan peran dalam lingkungan masyarakat. Setelah menentukan tujuan lalu guru membuat gambaran masalah tentang situasi yang ingin disimulasikan, contohnya peran ayah dalam mencari nafkah yang digantikan oleh ibu karena ayah sedang sakit atau peran seorang pahlawan dalam membela bangsa dan negaranya. Setelah menetapkan masalah lalu guru memilih pemain-pemain yang akan melaksanakan kegiatan simulasi dan waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan simulasi (bermain peran). Setelah simulasi ini selesai guru memberikan kesempatan kepada siswa yang telah melakukan simulasi ini dan juga kepada penonton yang telah menyaksikan kegiatan simulasi ini.

Langkah-langkah dalam melaksanakan bermain peran menurut Abdul Azis Wahab dibagi menjadi 3 fase antara lain : (1) Persiapan yang terdiri dari a) persiapan untuk bermain peran b) memilih pemain c) mempersiapkan penonton d) persiapan pemain (2) Pelaksanaan dan (3) Tindak lanjut antara lain dengan (a) diskusi dan (b) melakukan permainan kembali.

Fase-fase dalam bermain peran ini adalah (1) persiapan dalam bermain peran adalah a) persiapan untuk bermain peran contohnya guru memilih permasalahan, dan mengarahkan siswa pada situasi masalah

yang akan dihadapi. b) memilih pemain yaitu guru dapat memilih siapa saja yang akan menjadi pemain atau siswa secara sukarela untuk memainkan peran-peran yang ada dalam permasalahan, c) mempersiapkan penonton (2) pelaksanaan, upayakan agar singkat dan jelas jika terjadi gangguan guru dapat membantu menghentikan dan melangkah ke tindak lanjut, jika ada siswa yang mengganggu tugas dengan peran khusus atau beri kesempatan dia untuk memerankannya (3) tindak lanjut yaitu kegiatan setelah kegiatan bermain peran seperti diskusi dan melakukan bermain peran kembali.

Sebelum melaksanakan metode bermain peran guru sebaiknya menyiapkan langkah-langkah yang sesuai mulai dari persiapan sampai dengan tindak lanjut, sebab dengan pelaksanaan yang sesuai maka tujuan pembelajaranpun akan tercapai secara maksimal. Keberhasilan pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya, disamping itu tergantung pula pada persepsi siswa tentang yang dimainkan terhadap situasi yang nyata. Melalui 3 fase bermain peran diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya tentang kedudukan dan peran anggota keluarga dan lingkungan tetangga. Metode bermain peran memiliki kelemahan dan keunggulan antara lain:

Tabel 1: Kelemahan dan Keunggulan Metode Bermain Peran

No	Kelemahan	Keunggulan
1.	Kemungkinan adanya peserta didik yang tidak menyenangkan memainkan peran tertentu	Peran yang ditampilkan peserta didik dengan menarik akan segera mendapat perhatian peserta didik lainnya
2.	Lebih	Metode ini dapat

	menekankan terhadap masalah daripada terhadap peran	digunakan baik dalam kelompok besar maupun kelompok kecil
3.	Akan terjadi kesulitan dalam penyesuaian diri terhadap peran yang dilakukan	Dapat membantu peserta didik untuk memahami pengalaman orang lain yang melakukan peran
4.	Membutuhkan waktu lama untuk memerankan sesuatu dalam kegiatan belajar tersebut	Dapat membantu peserta didik untuk menganalisa dan memahami situasi serta memikirkan masalah yang terjadi
5.	Bermain peran terbatas pada beberapa situasi kegiatan belajar	Menumbuhkan rasa kemampuan dan kepercayaan diri peserta didik untuk berperan dalam menghadapi masalah

C. Pembelajaran IPS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) perlu diajarkan sejak dini, karena dengan pembelajaran secara dini diharapkan siswa dapat mempelajari tentang apa saja yang berhubungan dengan kehidupan sosial, sehingga sejak dini siswa dapat disiapkan untuk menjadi masyarakat yang baik dan berguna. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan agar peserta didik memiliki beberapa kemampuan sebagai berikut : (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. (2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan. (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar harus memperhatikan

kebutuhan siswa yang berusia antara 6-12 tahun. Siswa dalam kelompok usia 7-11 tahun menurut Piaget berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya pada tingkatan kongkrit operasional. Anak telah mampu melakukan proses berfikir rasional dan mampu memecahkan masalah secara ilmiah yaitu proses berfikir yang dilakukan secara sistematis. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh. Mereka hanya peduli dengan yang sekarang (kongkrit), dan bukan masa depan yang belum bisa mereka pahami (abstrak). Padahal bahan materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan (*continuity*), arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang dalam program studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) harus dibelajarkan kepada siswa sekolah dasar.

Berbagai cara dan teknik pembelajaran dikaji untuk memungkinkan konsep-konsep abstrak itu dipahami siswa. Bruner memberikan pemecahan berbentuk jembatan bailey untuk mengkongkritkan yang abstrak itu dengan *enactive, iconic, dan symbolic* melalui percontohan dengan gerak tubuh, simulasi, gambar, bagan, peta, grafik, lambang, keterangan lanjut, atau elaborasi dalam kata-kata yang dapat dipahami siswa. Itulah sebabnya pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar bergerak dari yang kongkrit ke yang abstrak dengan mengikuti pola pendekatan lingkungan yang semakin meluas (*expanding environment approach*) dan pendekatan spiral dengan

memulai dari yang mudah kepada yang sukar, dari yang sempit menjadi lebih luas, dari yang dekat ke yang jauh, dan seterusnya : dari aku, keluarga, tetangga, RT/RW, kelurahan/desa, kecamatan, propinsi-kota/kabupaten, negara, negara tetangga, dan dunia.

Fungsi pengetahuan sosial di sekolah dasar yang lain adalah untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa dan negara Indonesia. Bahwa pengetahuan sosial itu penting diajarkan mulai dari siswa dapat berinteraksi dengan keluarga seperti dengan orang tua, kakak, adik, kakek dan nenek. Dalam ilmu sosial sendiri tidak hanya diajarkan pengetahuan tentang nilai-nilai saja tetapi juga bagaimana sikap seseorang dalam menghadapi anggota keluarga yang berbeda pendapat dalam sebuah masalah, dan yang ada di sekitar tempat tinggal kita seperti tetangga. Dalam ilmu pengetahuan sosial juga diajarkan bagaimana seorang warga negara yang baik mengenal akan negaranya sendiri sehingga siswa menjadi masyarakat yang nasionalis yang cinta akan bangsanya. Pendapat Bank dan Clegg dalam Hendra menulis bahwa :

"The social studies is that part of elementary and high school curriculum which has the primary responsibility for helping students to develop the knowledge, skills, attitudes, and values needed to participate in the civil life of their local communities, the nation, and the world."

Pendapat di atas berarti bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bagian dari kurikulum sekolah dasar dan menengah yang pertama dapat diterima untuk dapat menolong siswa untuk menguraikan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan menghargai serta untuk mengambil bagian dalam kehidupan adat mereka baik dalam

komunitas lokal, nasional, maupun dunia. Berdasarkan kutipan di atas bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu bagian dari kurikulum yang ada di sekolah dasar yang dapat membantu siswa dalam memahami pengetahuan yang ada di masyarakat baik masyarakat sekitar, nasional maupun dunia. Selain, mempelajari pengetahuan dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga diajarkan keterampilan dan cara untuk bersikap dengan orang lain. Sebab, dalam kehidupan nyata siswa hidup tidak sendiri melainkan membutuhkan orang lain atau manusia disebut sebagai makhluk sosial.

Materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di berikan kepada siswa melalui berbagai metode, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Hendra Metode dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dikelompokkan menjadi dua bagian besar, metode ekspositori dan metode inkuiri yang hanya terbatas pada metode pembelajaran untuk ranah kognitif. Untuk ranah afektif terdapat metode lain seperti metode sosio-drama, metode simulasi, dan lain sebagainya. Sedangkan untuk ranah psikomotor guru dapat menggunakan metode praktikum, metode proyek, dan metode *role playing* (bermain peran).

Seorang guru harus menguasai beberapa metode dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu, metode yang harus dikuasai guru adalah metode bermain peran. Metode ini diharapkan tidak hanya meningkatkan aspek psikomotor saja tetapi juga dapat meningkatkan aspek kognitif dan afektif.

E. Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Menurut Piaget dalam Suparno anak usia 7-13 tahun termasuk dalam tahap operasi konkret " siswa kelas V berusia antara 10-11 tahun sehingga termasuk dalam tahap operasi konkret dengan operasi konkret ini siswa sudah dapat berpikir logis yang dapat diterapkan dalam memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapi. Proses perkembangan kognitif manusia sebenarnya mulai berlangsung semenjak dilahirkan. Pada fase ini kemampuan berpikirnya masih bersifat intuitif artinya siswa berpikir dengan mengandalkan ilham. Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah secara kongret atau dalam bentuk keadaan nyata. Dalam periode ini siswa memperoleh tambahan kemampuan yang disebut *system of operations* (satuan langkah berpikir).

Kemampuan satuan langkah berpikir siswa berguna bagi siswa untuk mengkoordinasikan pemikiran dan idenya dengan peristiwa tertentu ke dalam sistem pemikirannya. Dalam proses perkembangan aspek afektif yang juga berkaitan dengan proses belajar, kualitas proses perkembangan sosial siswa sangat tergantung dari kualitas proses siswa tersebut baik di lingkungan sekolah, keluarga maupun di lingkungan yang lebih luas. Ini artinya proses belajar akan menentukan kemampuan siswa dalam bersikap dan berperilaku sosial yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

Menurut Erick Erickson perkembangan *psycho-social* atau perkembangan jiwa manusia yang dipengaruhi oleh masyarakat dibagi menjadi 4 tahap, siswa kelas V termasuk dalam tahap ke empat yaitu tahap usia 6-11 tahun karena siswa kelas V berada pada rentang usia antara 10-11 tahun. Siswa

usia ini sudah dapat mengerjakan tugas-tugas sekolah dan merekapun sudah termotivasi untuk belajar. Namun masih memiliki kecenderungan untuk kurang hati-hati dan menuntut perhatian. Pada tahap ini anak dapat menghadapi dan menyelesaikan tugas atau perbuatan yang akhirnya menghasilkan sesuatu. Kunci proses sosialisasi pada tahap ini adalah guru dan teman sebaya. Dalam hal ini peranan guru sangat sentral, dalam metode bermain peran diharapkan siswa dapat termotivasi untuk aktif dalam upaya meningkatkan proses belajar mengajar. Teman sebaya sebagai lawan main dalam metode ini hendaknya dapat menimbulkan aktivitas emosional bagi siswa. Menurut Nasution pada usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira sebelas atau dua belas tahun. Usia ini ditandai dengan mulainya anak masuk sekolah dasar, dan dimulainya sejarah baru dalam kehidupannya yang kelak akan mengubah sikap-sikap dan tingkah lakunya.

Para guru hendaknya mengenal masa ini sebagai "masa sekolah" oleh karena pada usia inilah anak untuk pertama kalinya menerima pendidikan formal. Tetapi bisa juga dikatakan sebagai masa matang untuk belajar. Disebut masa matang untuk belajar, karena anak sudah berusaha untuk mencapai sesuatu, dan sudah menginginkan kecakapan baru yang diberikan oleh sekolah.

Siswa kelas V berdasarkan ciri di atas adalah sudah memiliki hubungan yang tinggi antara keadaan kesehatan dengan prestasi, artinya bahwa siswa yang memiliki kesehatan yang tinggi (jarang sakit) akan dapat belajar dengan baik serta memiliki sikap taat dan patuh dengan peraturan di sekolah selain itu juga adanya sikap memuji dirinya sendiri. Suka

membandingkan dengan temannya. Menganggap soal yang sulit dikerjakan sebagai soal yang tidak penting. Serta menginginkan nilai rapot yang baik walaupun prestasinya belum cukup dikatakan baik.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan tujuan penelitian, maka metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model proses yang digunakan pada penelitian tindakan kelas ini adalah model proses siklus (putaran spiral) yang mengacu pada model penelitian tindakan kelas Kemmis dan Mc.Taggart. Kemmis dan Mc.Taggart mengatakan bahwa penelitian tindakan adalah suatu siklus spiral yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi, yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spiral berikutnya.

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam kelas. Tindakan tersebut bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Pada dasarnya penelitian tindakan kelas dilakukan oleh guru di kelas atau di sekolah tempat mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan praktik dan proses dalam pembelajaran. Penelitian kelas oleh guru dapat merupakan kegiatan dalam berfikir dan bertindak dari guru. Sehingga guru harus berfikir reflektif dalam pengalaman pendidikan dimana guru harus selalu aktif, ulet dalam mempertimbangkan segala bentuk pengetahuan yang akan diakarkan.

Penelitian yang dilakukan guru bertujuan mengetahui tindakan apa yang harus dilakukan untuk menangani masalah baik yang terjadi di dalam kelas maupun di

sekolah. Dengan penanganan yang tepat, maka masalah akan lebih cepat terselesaikan. Arikunto memberi gambaran bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Metode penelitian ini berkaitan erat dengan semua komponen pembelajaran, artinya selain faktor guru yang memegang kunci utama, pengelolaan kelas, penggunaan sumber belajar serta proses pembelajaran mendapat perhatian yang sama penting dalam keberhasilan tindakan yang telah dilakukan.

Desain intervensi tindakan siklus penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc.Taggart. Prosedur kerja dalam penelitian tindakan menurut Kemmis dan Mc. Taggart dalam Arikunto, pada dasarnya merupakan suatu siklus yang meliputi tahap-tahap: (a) perencanaan (*planning*), (b) tindakan (*action*), (c) pengamatan (*observing*), dan (d) refleksi (*reflection*), dari terselesaikannya refleksi kemudian dilanjutkan dengan perencanaan kembali (*replanning*).

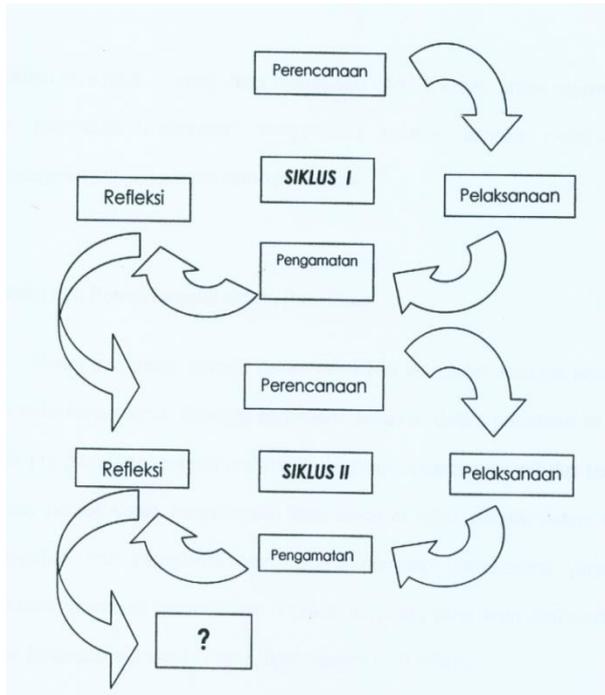
Perencanaan (*planning*) terdiri dari kegiatan a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (b) menyiapkan format pengamatan dalam proses pembelajaran, (c) menyiapkan alat-alat perekam berupa kamera dan lembar observasi.

Tindakan (*action*) pada langkah ini peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini terdiri dari (a) kegiatan awal seperti melaksanakan apersepsi dan menyampaikan tujuan

pembelajaran yang akan dilaksanakan. (b) kegiatan inti seperti menyampaikan materi pembelajaran, mengaktifkan kegiatan belajar siswa dengan metode bermain peran, tanya jawab antara guru dan siswa setelah bermain peran. (c) kegiatan menyimpulkan materi setelah melaksanakan metode bermain peran, melaksanakan tes formatif setelah bermain peran.

Pengamatan (*observing*) pada tahap ini peneliti dan kolaborator melakukan kegiatan pengamatan sekaligus melaksanakan tindakan. Peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan lembar pengamatan dan foto dokumentasi.

Refleksi (*reflection*) setelah observasi dilakukan peneliti memproses data yang telah diperoleh mendiskusikannya dengan kolaborator, apakah perencanaan yang dibuat sesuai dengan metode bermain peran. Apakah kekurangan dan kelebihan perencanaan yang telah dilakukan. Bagaimana hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Peneliti dan kolaborator menganalisis hasil temuan-temuan tersebut, lalu menyimpulkan apa yang harus dilakukan pada siklus berikutnya. Pada siklus berikutnya peneliti melaksanakan langkah-langkah siklus di awal sesuai dengan hasil refleksi siklus sebelumnya. Semua ini terus dilaksanakan sampai peneliti dan kolaborator menetapkan telah tercapainya tujuan penelitian ini yang terlihat dari bukti-bukti penelitian berupa data-data yang menunjukkan hal itu.



Gambar 1: Rancangan Tindakan Penelitian

PEMBAHASAN

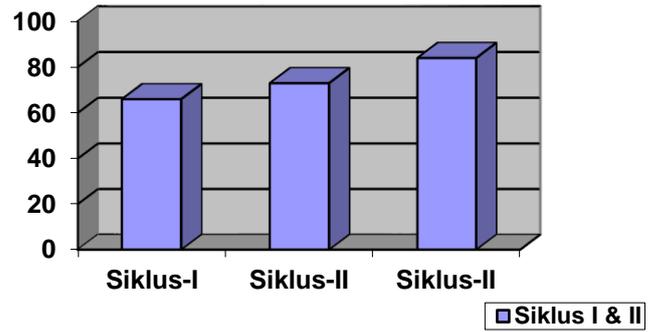
A. Hasil Penelitian.

Data yang diperoleh dalam kegiatan hasil belajar siswa untuk Test Tertulis memperoleh rata-rata kelas pada Test LKS-1 sebesar 66% Test LKS-2 sebesar 73% dan test LKS-3 sebesar 84 %. Sehingga pada hasil test LKS-3 sudah mencapai keinginan yang diharapkan oleh peneliti.

1. Data Test Tertulis LKS Siswa.

Tabel 1 : Data Hasil Test Tertulis (LKS) Siswa Pada Siklus I dan II

No	Siklus	Pertemuan	Prosentase Data Proses Hasil Belajar Siswa
1	Siklus-I	2	66%
2	Siklus-II	1	73%
3	Siklus-II	3	84%



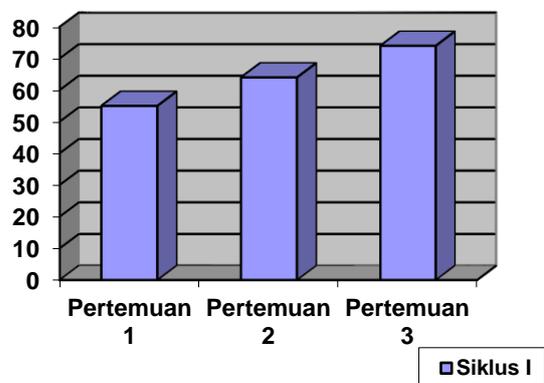
Gambar 2 : Grafik Data Hasil Test Tertulis (LKS) Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Data diperoleh dari data hasil belajar siswa dengan test tertulis yang dilakukan sebanyak tiga kali dalam kegiatan pengerjaan Lembar Kerja Siswa IPS kelas V di SDN Kebon Pala 09 Pagi.

2. Data Non-Test siswa melalui Metode Bermain Peran Data Pemantau Tindakan Pembelajaran Hasil Belajar Siswa Siklus-I

Tabel 2 : Data Pemantau Tindakan Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Siklus	Pertemuan	Prosentase Data Proses Hasil Belajar Siswa
1	I	1	55%
2		2	64%
3		3	74%



Gambar 3 : Grafik Data Pemantau Tindakan Aktivitas Hasil Belajar Siswa Siklus I

Pada Siklus I prosentase pengamatan aktivitas belajar siswa dalam melaksanakan metode bermain peran mencapai 64,66% ini dihitung dari pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 3 dibagi tiga (55% + 64% + 74%). Pada Siklus-I ini siswa belum sepenuhnya memperhatikan pembelajaran bermain peran dengan sungguh-sungguh sehingga belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Sehingga guru dan observer perlu dilaksanakan Siklus-II agar dapat mencapai indikator yang diharapkan yaitu diatas 75%.

3. Data Pemantau Tindakan Pembelajaran Aktivitas Belajar Siswa Siklus-II

Tabel 3: Data Pemantau Tindakan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus-II

No	Siklus	Pertemuan	Prosentase Data Proses Hasil Belajar Siswa
1	II	1	81%
2		2	86%
3		3	92%

Pada Siklus-II ini, prosentase pengamatan hasil belajar siswa dalam melaksanakan metode bermain peran mencapai 86,33% ini dihitung dari pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 3 dibagi tiga (81% + 86% + 92%). Pada Siklus-II ini siswa sudah sepenuhnya memperhatikan pembelajaran bermain peran dengan sungguh-sungguh sehingga sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Pada Siklus-II, tindakan yang dilakukan guru dan siswa dalam melaksanakan komponen-komponen yang ada pada instrument sudah mencapai hasil yang diharapkan yaitu rata-rata sebesar 80%.

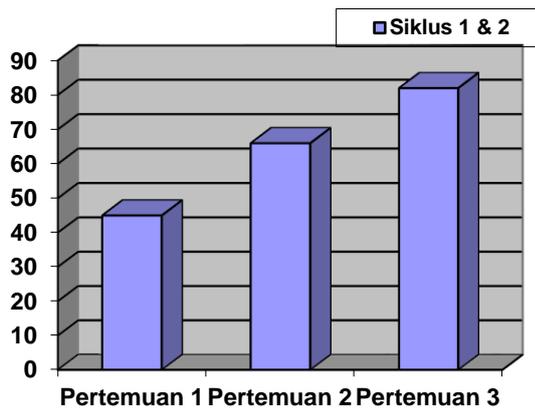
Prosentase ini sudah melebihi indikator keberhasilan yang akan dicapai yang hanya 75%. Sehingga penelitian untuk tindakan aktivitas belajar siswa dapat dihentikan pada siklus ini.

2. Data Proses Hasil Belajar Siswa

Adapun hasil akhir dari penelitian ini yaitu berupa hasil penilaian dari belajar siswa dalam test tertulis dan non-test (bermain peran) yang dilakukan selama beberapa pertemuan, dalam penilaian ini guru dan observer membagi siswa dalam lima kelompok dan setiap kelompok terdiri atas 8 siswa. Adapun kegiatan berkelompok yang diamati oleh guru dan observer dan guru pada Siklus-I dan Siklus-II dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4 : Data Hasil Belajar Melalui Aktivitas Belajar Siswa Siklus-I dan Siklus-II

No	Siklus	Pertemuan	Prosentase Data Hasil Penilaian Aktivitas Belajar Siswa Per-Kelompok
1	I dan II	Tanpa Latihan	45%
2		Dengan Latihan	66%
3		Latihan & Refleksi	82%



Gambar 4 : Grafik Data Penilaian Hasil Belajar Siswa Siklus-I dan Siklus-II

Berdasarkan hasil pengolahan penilaian hasil belajar siswa pada Siklus-I dan Siklus-II dan dari pertemuan satu, dua dan tiga atas 2 siklus tersebut di peroleh prosentase penilaian hasil belajar siswa pada pertemuan ke-3 yaitu sudah di atas 80%, hal ini menunjukkan hasil belajar siswa dikatakan berhasil karena hasil yang diharapkan peneliti adalah 75%. Data proses penilaian hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya. Hal ini disebabkan guru telah memaksimalkan, untuk membimbing siswa agar dapat melaksanakan semua komponen-komponen yang ada dalam instrument hasil belajar siswa tersebut. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa jika guru mampu menerapkan komponen-komponen metode bermain peran dalam proses pembelajaran dengan baik, maka hasil belajar siswa akan semakin meningkat. Karena, hasil belajar siswa yang dilakukan sudah sesuai dengan komponen-komponen yang ada. Sehingga prosentase data proses penilaian hasil belajar siswa dalam Siklus-II sudah mencapai rata-rata sebesar 86,33%. Hal ini berarti kegiatan belajar mengajar IPS

dengan menggunakan metode bermain peran telah berhasil dilakukan.

B. Interpretasi Hasil Analisis

Deskripsi pelaksanaan tindakan pada Siklus-I dapat dijelaskan sebagai berikut: 1). Menyusun rencana pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran, dengan metode ini siswa yang dibagi dalam kelompok diberi kesempatan untuk memainkan peran seperti dalam skenario, sehingga aktivitas siswa dalam proses pembelajaran di kelas dapat meningkat 2). Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai tahapan yang telah direncanakan, 3). Pada kegiatan awal, melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi, menanyakan pengalaman siswa serta pengetahuan siswa tentang materi pelajaran, 4). Kegiatan selanjutnya siswa mendengarkan penjelasan guru agar kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan lancar dan tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai, kegiatan menjadi aktif karena adanya tanya jawab, 5). Saling memberikan sumbang saran dalam melakukan kegiatan bermain peran 6). Melatih siswa bekerjasama dengan temannya, 7). Memberikan bimbingan dan jawaban kepada siswa yang bertanya, 8). Memberikan evaluasi dan kesimpulan di lembar yang disediakan.

Di setiap akhir pembelajaran untuk mengetahui pemahaman siswa, pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran di kelas V menunjukkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan terlihat lebih aktif dibanding dengan pembelajaran konvensional. Kondisi seperti inilah yang diharapkan guru sebagai bahan untuk merencanakan pada tindakan berikutnya.

Tindakan pada Siklus-II guru mengawasi kegiatan pembelajaran dengan melakukan tanya jawab untuk mengingatkan kembali konsep yang telah dipelajari. Guru melakukan tanya jawab tentang materi pelajaran yang sedang diberikan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan pengalaman yang diketahui oleh siswa tersebut. Dan memberikan kesempatan untuk bercerita dan berbagi kepada temanya. Guru memperhatikan kegiatan aktivitas hasil belajar siswa tersebut dan memberi masukan apabila diperlukan. Selain itu, guru memberikan LKS kepada siswa untuk dikerjakan dengan tujuan melatih siswa untuk berdiskusi dan saling berinteraksi antara siswa satu dengan siswa lainnya dalam satu kelompok. Guru selalu mengajak siswa untuk menyimpulkan materi di setiap akhir pembelajaran.

Berdasarkan analisis data dan temuan penelitian, pembelajaran dengan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN Kebon Pala 09 Pagi. Oleh karena itu dapat disimpulkan terjadi peningkatan yang cukup berarti pada pemantau data proses tentang hasil belajar siswa baik dari segi test tertulis maupun non-test (bermain peran) sudah berhasil dengan baik.

C. Pembahasan

Deskripsi pelaksanaan tindakan pada Siklus-I instrument pemantau data proses hasil belajar siswa hanya mencapai 64,66%. Hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, latihan, dan tugas seperti biasa dilakukan dalam proses pembelajaran dan belum menggunakan metode bermain peran dalam proses pembelajaran sehingga siswa masih kurang

aktif dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran maka dilakukan perbaikan-perbaikan seperti : (1) memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih sebelum bermain peran, (2) memberikan penjelasan tentang tata cara belajar bermain peran, (3) memberikan pertanyaan terbuka untuk memancing pendapat siswa, (4) memberikan bimbingan pada siswa yang lambat dengan penuh kesabaran, (5) memberikan motivasi dan penguatan kepada seluruh siswa. (6) memberikan kebebasan kepada siswa untuk menentukan sendiri peran pemain yang akan dibawakannya.

Pada Siklus-II, instrumen pemantau data proses hasil belajar siswa menjadi 86,33%. Pada tindakan Siklus-II, suasana kelas tampak lebih tertib, karena siswa sudah terbiasa dengan metode bermain peran. Siswa sudah dapat menerima penjelasan guru tentang materi pelajaran lalu memainkan peran sesuai dengan kelompok masing-masing, siswa sudah dapat bermain dengan serius, siswa melakukan latihan sebelum mereka tampil ke depan, siswa memperhatikan kelompok siswa yang sedang maju kedepan dan siswa melakukan tanya jawab untuk meningkatkan kegiatan bermain peran ini. Berdasarkan analisis data dan temuan dalam penelitian, pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Kebon Pala 09 Pagi. Hal ini dikarenakan, pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan aktivitas pembelajaran antara lain seperti melihat, berbicara, mendengar, menulis, menggambar, motorik, mental dan emosional siswa pun

diajak untuk bekerja sama memainkan skenario yang telah diberikan guru di depan kelas.

PENUTUP.

A. Kesimpulan

Pembelajaran IPS dengan menerapkan metode bermain peran dimulai dari guru menyiapkan skenario untuk bermain peran siswa. Siswa secara berkelompok melaksanakan pembelajaran dengan metode bermain peran. Dimana kegiatan aktivitas siswa seperti melihat, berbicara, mendengar, menulis, menggambar, motorik, mental dan emosional siswa pun diajak untuk bekerja sama memainkan skenario yang telah diberikan guru di depan kelas.

Melalui penerapan metode bermain peran, ternyata hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS di kelas V dapat meningkat. Selama ini pembelajaran IPS yang dilaksanakan hanya berpusat pada guru, namun selama menggunakan metode bermain peran siswa tidak hanya mengembangkan aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas motorik dan mental.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan bermain peran di SDN Kebon Pala 09 Pagi Makasar Jakarta Timur ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V khususnya pada mata pelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar pada Siklus-I sebesar 64,66%, dan meningkat pada Siklus-II sebesar 86,33 %. Sehingga kegiatan penelitian ini sudah dapat dikatakan berhasil.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan, implikasi dari penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya dilakukan di kelas V SDN Kebon Pala 09 Pagi, sehingga tidak dapat digeneralisasikan pada populasi, penelitian atau populasi lain yang memiliki karakteristik sama dengan karakteristik subjek penelitian.
2. Guru sebaiknya menerapkan model ataupun metode yang bervariasi yang dipadukan dengan menggunakan media pembelajaran. Seperti metode bermain peran dapat juga dijadikan alternatif pilihan dalam pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar.
3. Para tenaga pendidik, khususnya guru hendaknya juga terus membekali diri dengan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang teknologi / informasi agar tidak tertinggal dengan pesatnya perkembangan teknologi. Diharapkan guru bisa mengetahui kelemahannya dan merefleksikan diri sehingga berusaha memperbaiki kinerja selama ini, tertantang untuk berfikir kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran di kelas serta memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Metode bermain peran diharapkan dapat menumbuhkan aktivitas yang lebih bermakna bagi siswa. Sehingga proses pembelajaran akan diingat oleh siswa dalam jangka waktu yang panjang.
4. Sekolah-sekolah diharapkan menyediakan sarana atau fasilitas

yang mendukung kegiatan pembelajaran.

5. Memberikan kesempatan kepada para tenaga pendidik (guru) untuk belajar lagi dengan cara mengikuti seminar-seminar pendidikan, dan diberikan

kesempatan untuk sekolah lagi ke jenjang yang lebih tinggi.

Siswa hendaknya diberikan kebebasan untuk belajar, kreatif dan berinovasi agar dapat menciptakan hasil karya yang memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Rohiyati Wiraatmaja, Metode Penelitian Tindakan Kelas, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2008.
JS Badudu, S.M Zair, Kamus Bahasa Indonesia, Jakarta : Gaung Persada Press, 2007.
Prof.Dr.Ratna Willis Dahar, M.Sc, Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran, Jakarta : Penerbit Erlangga, 2011.
Oemar Hamalik, Proses Belajar Mengajar, Jakarta : Bumi Aksara, 2001.
Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran, Jakarta : Penerbit Kencana 2006.
Sardiman AM, Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2008.
Syaiful Bahri Djamarah, Psikologi Belajar, Jakarta : PT Rineka Cipta, 2008.
Wina Sanjaya, Kurikulum Dan Pembelajaran, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2010.
Udin S.Winataputra, Materi dan Pembelajaran IPS SD, Jakarta : Universitas Terbuka, 2007.
Melvin L. Siberman, *Active Learning*, Bandung : Penerbit Nusa Media, 2006.
Robert E.Slavinn, *Cooperative Learning*, Bandung : Penerbit Nusa Media 2008.
Standar Isi, Jakarta : BNSP, 2007.
Martini Jamaris, Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan, Jakarta : Yayasan Penamas Murni, 2010.
Kurikulum Berbasis Kopetensi Mata Pelajaran IPS Untuk SD, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2003.
Hendra Saputra, Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Jakarta : Uhamka Press, 2005
Syaiful Bahri Djamarah, Aswin Zain, Strategi Belajar Mengajar, Jakarta : PT Rineka Cipta, 2006.
Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2009.
Martini Jamaris, Profesionalisme Guru Dan impementasi, Jakarta : Gaung Persada Press, 2007.
Abdul Azis Wahab, Metode Dan Model-Model Mengajar IPS, Bandung : CV.Alfabeta, 2008.
www.google.com , <http://pelajaran.ips.dengan.bermain.peran.wordpress.com>.
Henri Ambarwati, Tesis : Upaya Peningkatan Motivasi Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas III.A Mata Pelajaran IPS Melalui Metode Guided Note Taking Di SMPN 1 Mlati Yogyakarta, Yogyakarta, 2012.
Reni Rusmiati, Tesis : Penerapan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN Ngadimoro II Kecamatan Tosari Kabupaten Pasuruan, Pasuruan : 2009.
Sartam, Tesis : Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Tentang Pemeliharaan Lingkungan Alam Pada Pelajaran IPS Melalui Metode Bermain Peran, Bandung : 2012.
Suharsimi Arikunto, Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta : Bumi Aksara, 2007.
Ngalim Purwanto, Prinsip-prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2009.
Prof.Dr.Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D, Bandung : CV.Alfabeta, 2012.

Daftar Riwayat Hidup Peneliti:

Dr. Muhammad Syarif Sumantri, M.Pd., adalah Dosen PGSD FIP UNJ.

Iis Restugiarti, M.Pd., adalah Alumni Magister Prodi Pendidikan Dasar Pasca Sarjana UNJ.