

**PENINGKATAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN
METODE BERMAIN PERAN SISWA KELAS IV SDN 12
SUNGAI KUNYIT**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH:

**NURHALENA AISYAH A.Ma.Pd
NIM: F3411355**



**PROGRAM SARJANA PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2013**

**PENINGKATAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN
METODE BERMAIN PERAN SISWA KELAS IV SDN 12
SUNGAI KUNYIT**

**Nurhalena Aisyah, Fauziah & Maridjo Abdul Hasimy
PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak
Email : Nurhalena@gmail.com**

ABSTRAK : Peningkatan Aktivitas Pembelajaran IPS Menggunakan Metode Bermain Peran Siswa di kelas IV SDN 12 Sungai Kunyit. Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran khususnya dalam hal aktivitas fisik, mental dan emosional dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas IV SDN 12 Sungai Kunyit. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan bentuk penelitiannya adalah Survey Kelembagaan. Berdasarkan hasil penelitian bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa pada indikator (aktivitas fisik, mental dan emosional) dalam pembelajaran IPS. Persentase hasil pengamatan pada indikator aktivitas fisik mencapai 68,33% (siklus I), meningkat menjadi 80% (siklus II). Pada indikator aktivitas mental mencapai 80% (siklus I), meningkat menjadi 90% (siklus II). Pada indikator aktivitas emosional mencapai 53,75% (siklus I), meningkat menjadi 90% (siklus II). Dengan demikian metode bermain peran memberi pengaruh yang tinggi terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN 12 Sungai Kunyit .

Kata kunci: Aktivitas Pembelajaran, Metode Bermain Peran.

ABSTRACT : Improved IPS Learning Activity Using Role Playing Method in the fourth grade students of SDN 12 Sungai Kunyit. Purpose of this research is to increase the activity of students in learning, especially in terms of physical activity, mental, and emotional learning social studies using role-play in class IV SDN 12 Sungai Kunyit. The method used in this research is descriptive method of research is bentuk institutional survey. Based on the findings that an increase in the student activity indicators (physical activity, mental, and emotional) in social studies learning. Percentage of observations in physical activity indicator reaches 68.33% (cycle I), increased to 80% (cycle II). At the mental activity indicator reached 80% (cycle), increased to 90% (cycle II). At an emotional activity indicator reached 53.75% (cycle I), increased to 90% (cycle I). thus play a role method gives a high impact on the activities of students in the fourth grade social studies lesson in SDN 12 Sungai Kunyit.

Keywords: Learning Activity, Role Playing Method.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang mengkaji Seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/ MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai .

Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat, oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis (Permendiknas no 22 tahun 2006).

Di tingkat SD/ MI, mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan:

- a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan dan memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global. Dari waktu ke waktu muatan mata pelajaran IPS terus berkembang sejalan dengan pesatnya arus globalisasi baik dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, politik, keamanan dan kebudayaan. Terkait dengan uraian di atas, maka tugas guru dalam pembelajaran IPS harus mengikuti perkembangannya melalui pembelajaran yang terpadu dan bermakna .

Dari beberapa mata pelajaran yang harus ditempuh siswa pada jenjang pendidik dasar, perolehan aktivitas belajar IPS, kebanyakan siswa masih kurang memuaskan. Berdasarkan data aktivitas pembelajaran IPS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 12 Sungai Kunyit. Ulangan Semester 1 tahun ajaran 2012/2013 dari 20 orang Siswa, ada 6 orang siswa atau 30% siswa dinyatakan belum tuntas dalam pembelajaran IPS. Berarti yang diperoleh tidak mencapai Standar Ketuntasan Minimal (SKM), yaitu 60. Hal ini terjadi karena sebagian besar siswa masih menganggap IPS sebagai mata pelajaran yang sulit dibanding mata pelajaran yang lain. Salah satu materi pada mata pelajaran IPS yang dipandang penting adalah materi Koperasi, karena materi ini dapat membawa peserta didik ke dalam dunia nyata, dan juga memungkinkan peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain.

Keunggulan metode bermain peran (role plying), antara lain:

- a. Peserta didik akan dapat merasakan bahwa pembelajaran menjadi miliknya sendiri, karena peserta didik kesempatan untuk berpartisipasi.
- b. Peserta didik memiliki motivasi yang kuat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
- c. Tumbuhnya suasana demokratis dalam pembelajaran.

Adapun kelemahannya, antara lain:

- a. Membutuhkan waktu yang relatif lebih lama.
- b. Aktivitas dan pembelajaran cenderung didominasi oleh peserta didik.

Menurut Shaftel, dalam sebuah buku yang berjudul "Role playing for social Studies", Sujana (2005) menyatakan ada 9 langkah-langkah bermain peran:

- a. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik.
- b. Memilih partisipan/ peran.
- c. Menyusun tahap bermain peran.
- d. Menyiapkan pengamat.
- e. Pemeranan/ pelaksanaan.
- f. Komunikasi.
- g. Pemeranan ulang.
- h. Komunikasi tahap ke dua.
- i. Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan dan keputusan.

Dalam materi tersebut Siswa berperan sebagai pengurus koperasi, pada Siklus I yang menjadi ketua dan bendahara bertugas sebagai penjual di warung koperasi. Pada Siklus II Siswa berperan di depan kelas sebagai ketua, bendahara, sekretaris dan anggota. Indikator kinerja aktivitas fisik sebelum tindakan (base line) nilai rata-rata 46,67%, aktivitas mental rata-rata 30% dan aktivitas emosional rata-rata 20%. Setelah dilaksanakan tindakan Siklus I meningkat aktivitas fisik rata-rata 68,33%, aktivitas mental rata-rata 63,33% dan aktivitas emosional rata-rata 53,33%. Sedangkan pada Siklus II aktivitas fisik rata-rata 80%, aktivitas mental rata-rata 90% dan aktivitas emosional 90%. Metode bermain peran pada hakikatnya berpusat pada peserta didik, dimana kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan berperan yang tidak terstruktur menjadi kegiatan terstruktur. Pelaksanaan metode bermain peran Siklus I pada tanggal 7 Januari 2013, dan Siklus II dilaksanakan pada tanggal 14 Januari 2013.

Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang berlangsung secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga memberikan hasil belajar yang maksimal. Sebagai pengelola pembelajaran, guru perlu melakukan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan yang lebih efektif dan variatif agar siswa tidak merasa bosan dalam belajar. Dengan demikian guru harus mempunyai wawasan tentang berbagai pendekatan dan mampu melakukan inovasi pembelajaran, agar kualitas belajar mengajar menjadi bermakna. Guru harus mampu menerapkan strategi pembelajaran yang tepat sehingga dapat mendorong terjadinya kegiatan belajar siswa yang aktif dan produktif.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Paul D. Dierich (2010) mengartikan *intruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya aktivitas dan proses belajar siswa yang bersifat internal. Di sisi lain, menurut Wikel, Pembelajaran adalah semua aktivitas mental atau praktek yang berlangsung, interaksi aktif dalam lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman. Aktivitas belajar menurut Paul D. Dierich (dalam Sardiman 2010) terdiri 8 jenis aktivitas yaitu: Kegiatan Visual, Kegiatan Lisan, Kegiatan Mendengarkan, Kegiatan Menulis, Kegiatan Menggambar, Kegiatan Motorik, Kegiatan Mental dan Kegiatan Emosional.

Menurut Ernest R. Hilgard dalam (Sumardi Suryabrata 1984) Pembelajaran merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menuntut adanya interaksi pengajar dengan peserta didik.

Menurut Para Ahli belajarpsikologi.com pada perubahan aktivitas sesaat, seperti perubahan akibat kelelahan, sakit, mabuk, dan sebagainya. Sedangkan menurut Gagne dalam bukunya *The Conditions of Learning* 1977, belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan. Sedangkan menurut Moh. Surya (1981: 32), definisi belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari aktivitas peserta didik dan kreativitas pendidik. Pembelajar yang memiliki aktivitas tinggi ditunjang oleh pendidik yang mampu memfasilitasi aktivitas tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, disamping itu diperlukan kreativitas pendidik, akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Dalam pembelajaran diperlukan adanya interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa. Belajar mengajar sebagai suatu proses perlu direncanakan secara sistematis oleh guru. Untuk merencanakan suatu proses belajar mengajar yang sesuai sehingga dapat merangsang minat siswa untuk belajar, maka seorang guru harus memiliki metode belajar mengajar yang tepat dan efektif.

Menurut kurikulum 2004 untuk tingkat SD menyatakan bahwa, Tujuan Pembelajaran IPS di SD antara lain:

- a. Mengajarkankonsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, kewarganegaraan, paedagogis dan psikologi.
- b. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan sosial.
- c. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Meningkatkan kemampuan bekerja sama dan berkolaborasi dalam masyarakat yang majemuk baik secara nasional maupun global.

Sistem pendidikan di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari sistem masyarakat yang memberinya masukan, maupun menerima keluaran tersebut. Pembelajaran mengubah masukan yang berupa siswa yang belum terdidik menjadi siswa yang terdidik.

Berdasarkan kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, aktivitas adalah suatu proses yang terjadi dalam interaksi belajar. Menurut Sardiman (2004), aktivitas belajar adalah kegiatan yang melibatkan seluruh panca indra terlibat langsung dalam proses belajar dan menciptakan suatu keadaan untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran. Dalam proses belajar situasi dan kondisi guru dengan siswa sering dihadapkan pada berbagai masalah, baik yang berkaitan dengan mata pelajaran maupun yang menyangkut masalah sosial.

Aktivitas siswa memegang peranan penting dalam proses pembelajaran sebab siswa yang aktif, baik fisik maupun non fisik, akan menyebabkan interaksi yang baik antara guru dan siswa. Faktor yang mempengaruhi timbulnya aktivitas pembelajaran: 1. Faktor yang ada pada diri anak itu sendiri yang kita sebut faktor individu atau perorangan. 2. Faktor yang ada di luar individu disebut faktor sosial. Yang termasuk faktor individu antara lain: faktor kematangan/ pertumbuhan, latihan, motivasi dan faktor pribadi. Sedangkan yang termasuk faktor sosial antara lain: faktor keluarga/ keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya.

Pembelajaran yang efektif ditandai dengan berlangsungnya proses belajar yang aktif dalam diri siswa. Seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila dalam dirinya terjadi perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa dan sebagainya. Menurut Sardiman (2004), dalam proses belajar situasi dan kondisi guru dan siswa sering dihadapkan pada berbagai masalah, baik yang berkaitan dengan mata pelajaran, maupun yang menyangkut hubungan sosial. Proses pembelajaran berjalan lancar memerlukan aktivitas untuk berinteraksi baik antara guru dengan siswa, maupun antara siswa dengan siswa. Harapan dalam pembelajaran IPS berharap aktivitas tinggi (100%)

METODE.

Dalam penelitian ini penulis menerapkan metode deskriptif. Menurut Hadari Nawawi (1985), ada 4 macam metode penelitian, yaitu metode filosofis, metode deskriptif, metode historis, dan metode eksperimen. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif ini merupakan prosedur pemecahan masalah yang diteliti dengan menggambarkan keadaan subjek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. Menurut Suryabrata Sumadi (2005) penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang. Penelitian deskriptif memusatkan perhatian kepada pemecahan masalah-masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian dilaksanakan. Dalam pendidikan penelitian deskriptif lebih berfungsi untuk pemecahan praktis dari pada pengembangan ilmu pengetahuan. Menentukan prosedur pengolahan data-data yang dikumpulkan mula-mula disusun, dijelaskan kemudian dianalisa (sering disebut metode analitis). Prosedur yang dilakukan pada metode penelitian deskriptif antara lain: pemeriksaan data, klasifikasi data, tabulasi data, menghitung frekwensi data, perhitungan selanjutnya sesuai dengan statistik deskriptif yang sesuai (persen rata-rata, atau korelasi), memvisualisasikan data (tabel, grafik) dan menafsirkan data sesuai dengan pertanyaan penelitian.

Menurut Drs.Syaiful Bahri Djamarah (2004) penelitian deskriptif adalah salah satu jenis metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya. Penelitian Deskriptif ini juga sering disebut noneksperimen, karena pada penelitian ini peneliti tidak melakukan control dan manipulasi variabel penelitian.

Menurut Trianto S.pd.M.Pd (2006) dengan penelitian metode deskriptif, memungkinkan peneliti untuk melakukan hubungan antar variable, menguji hipotesis, mengembangkan generalisasi, dan mengembangkan teori yang memiliki validitas universal.

Penelitian deskriptif juga merupakan penelitian dimana pengumpulan data untuk mengetes pertanyaan penelitian atau hipotesis yang berkaitan dengan keadaan dan kejadian sekarang. Mereka melaporkan keadaan objek atau subjek yang diteliti sesuai dengan ada adanya.

Pada umumnya tujuan penelitian deskriptif adalah untuk menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang diteliti secara tepat. Tujuan utama metode penelitian deskriptif adalah untuk menggambarkan sifat suatu keadaan yang berjalan pada saat penelitian dilakukan untuk mengetahui hasil data-data yang menggambarkan minat dan keaktifan siswa mengikuti pembelajaran.

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei kelembagaan. Survei kelembagaan yang dimaksudkan, disini adalah survei yang dilakukan oleh peneliti pada SD Negeri 12 Sungai Kunit terhadap siswa kelas IV dalam pembelajaran IPS.

Menurut Suryabrata (2005), survei kelembagaan (institutional survei) survei ini dilakukan dengan mengambil obyek berupa lembaga tertentu yang

terdapat dimasyarakat. Misalnya school survei (survei sekolah), survei keluarga, survei pengadilan, survei toko buku dan lain-lain.

Sedangkan jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sejalan dengan pendapat Drs.Syaiful Bahri (2005) memberikan batasan tentang PT yaitu suatu bentuk penelitian yang bersifat refleksif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu, agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional.

Secara umum setiap siklus dalam PTK terdiri dari:

- a. Rencana, yaitu: membuat rencana tindakan untuk melakukan perbaikan mutu atau pemecahan masalah.
- b. Tindakan, yaitu: mengimplementasikan tindakan tersebut sesuai dengan rencana.
- c. Observasi, yaitu: melakukan pengamatan terhadap efek dari tindakan yang diberikan.
- d. Refleksi, yaitu: merefleksikan hasil tindakan tersebut sebagai dasar perencanaan berikutnya.

Penelitian ini bersifat kualitatif yaitu suatu metode yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat suatu permasalahan untuk penelitian generalisasi. Menggunakan teknik analisis mendalam yaitu mengkaji masalah secara kasus perkasus karena metodologi kualitatif yakin bahwa sifat suatu masalah satu akan berbeda dengan sifat dari masalah lainnya. Tujuan dari metodologi ini buka suatu generalisasi tetapi pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah.

Pada kegiatan penelitian ada kegiatan pengumpulan data. Data adalah informasi dari atau tentang suatu gejala (Burhan Nurgiyantoro, Gunawan, Marzuki, 2004).

Berdasarkan sub masalah dalam penelitian ini, maka data yang diambil dan digunakan yaitu:

- a. Data berupa peningkatan aktivitas fisik siswa dalam pembelajaran yang meliputi (memerankan, memperhatikan, mengamati).
- b. Data berupa peningkatan aktivitas mental siswa dalam pembelajaran yang meliputi (bertanya, menjawab pertanyaan, dan memerankan).
- c. Data berupa peningkatan aktifitas emosional siswa dalam pembelajaran yang meliputi (bersemangat, bertanggung jawab, berinteraksi dan menjiwai).

Sumber data adalah subjek dari mana data diperoleh (Suharsimi Arikunto, 2010). Sumber data dalam penelitian ini adalah *person* dan *paper*. Person adalah siswa kelas IV berjumlah 20 orang di SD Negeri 12 Sungai Kunyit dan paper adalah hasil pengamatan tentang aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS berupa instrumen hasil pengamatan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik pengukuran. Teknik pengukuran adalah cara mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif untuk mengetahui tingkat atau derajat aspek tertentu dibandingkan dengan norma tertentu pula sebagai satuan ukur yang relevan (Hadari Nawawi, 2007). Pengukuran yang

dimaksud dalam penelitian ini adalah pengumpulan data dengan menggunakan instrumen pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS.

Alat pengumpulan data berupa instrumen pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran. Untuk menjawab sub masalah digunakan persentase dengan cara frekuensi dibagi dengan jumlah responden dikali 100 persen, sebagaimana yang dikemukakan oleh Sudjana (2001:129) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Persentase

f : Frekuensi

N : Jumlah responden

100% : Bilangan tetap

1. HASIL DAN PEMBAHASAN.

a. Hasil.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran khususnya terhadap aktivitas fisik, mental, dan emosional siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas IV SD Negeri 12 Sungai Kunyit.

Untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Hasil Penelitian Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPS
Kelas IV SD Negeri 12 Sungai Kunyit**

No	Indikator	Base line		Siklus 1				Siklus 2			
		Jml	%	Muncul		Tdk		Muncul		tdk	
				Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%
Aktivitas Fisik											
1	1. Memerankan	8	40	14	70	6	30	17	85	3	15
	2. Memperhatikan	10	50	11	55	9	45	16	80	4	20
	3. Mengamati	10	50	15	75	5	25	15	75	5	25
	Rata-rata	9,3 3	46,6 7	13,3 3	68,3 3	6,66	31,6 6	16	81	4	19
Aktivitas Mental											
2	1. Beritanya	8	40	12	60	8	40	17	85	3	15
	2. Menjawab pertanyaan	4	20	14	70	6	30	20	100	0	0
	3. Menerapkan	6	30	12	60	8	40	17	85	3	15
	Rata-rata	6	30	13	63,3 3	7,33	36,6 6	18	90	2	10
Aktivitas Emosional											
3	1. Bersemangat	8	40	17	85	3	15	20	100	0	0
	2. Bertanggung jawab	4	20	7	35	13	65	18	90	2	10
	3. Berinteraksi	2	10	5	25	15	75	14	70	6	30
	4. Menjiwai	4	20	14	70	6	30	20	100	0	0
	Rata-rata	4,5	20	10,7 5	53,3 3	9,25	46,6 6	18	90	2	10

b. Pembahasan.

Berdasarkan hasil penelitian awal (base line) dalam pembelajaran IPS dengan materi “jenis-jenis pekerjaan” di kelas IV SD Negeri 12 Sungai Kunyit yang berjumlah 20 siswa ternyata persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran masih rendah hanya mencapai rata-rata 32,22%. Pada siklus I persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkatkan menjadi 61,66%. Pada siklus II aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkatkan menjadi 86,66%.

Secara lebih rinci, persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Aktivitas Fisik

- a) Hasil pengamatan awal (base line) persentase aktivitas fisik siswa dalam pembelajaran adalah: siswa yang memerankan sebagai pengurus koperasi dengan baik, sebanyak 8 orang atau 40%,

siswa yang memperhatikan, pemeranan teman dengan baik, 10 orang atau 50%, siswa mengamati teman dengan baik, 10 orang atau 50% dengan rata-rata 46,67% dengan kategori rendah.

- b) Hasil pengamatan siklus I persentase aktivitas fisik siswa dalam pembelajaran adalah: siswa memerankan sebagai pengurus koperasi dengan baik, sebanyak 14 orang atau 70%, siswa yang memperhatikan pemeranan teman dengan baik, 11 orang atau 55%, siswa mengamati teman yang berperan dengan baik, 15 orang atau 75% dengan rata-rata 68,33% dengan kategori tinggi.
- c) Hasil pengamatan siklus II persentase aktivitas fisik siswa dalam pembelajaran adalah: siswa memerankan sebagai pengurus koperasi dengan baik, sebanyak 17 orang atau 85%, siswa yang memperhatikan pemeranan teman dengan baik, 16 orang atau 80%, siswa mengamati teman yang berperan dengan baik, 15 orang atau 75% dengan rata-rata 81,6%, dengan kategori sangat tinggi.

2) Aktivitas Mental.

- a) Hasil pengamatan awal (base line) persentase aktivitas mental siswa dalam pembelajaran adalah: siswa yang bertanya dalam pemeranan, sebanyak 8 orang atau 40%, siswa yang aktif menjawab pertanyaan 4 orang atau 20%, siswa yang aktif berdiskusi 6 orang atau 30%, dengan rata-rata 30%, dengan kategori rendah.
- b) Hasil pengamatan siklus I persentase aktivitas mental siswa dalam pembelajaran adalah: siswa yang aktif bertanya sebanyak 12 orang atau 60%, siswa yang aktif menjawab pertanyaan 14 orang atau 70%, siswa yang aktif berdiskusi sebanyak 12 orang atau 60%, dengan rata-rata 63,33%, dengan kategori tinggi.
- c) Hasil pengamatan siklus II persentase aktivitas mental siswa dalam pembelajaran adalah : siswa yang aktif bertanya sebanyak 17 orang atau 85%, siswa yang aktif menjawab pertanyaan 20 orang atau 100%, siswa menerapkan sebagai pengurus koperasi 17 orang atau 85%, dengan rata-rata 90%, dengan kategori sangat tinggi.

3) Aktivitas Emosional.

- a) Hasil pengamatan awal (base line) persentase aktivitas emosional siswa dalam pembelajaran adalah: siswa yang bersemangat berperan sebagai pengurus koperasi, sebanyak 8 orang atau 40%, siswa bertanggung jawab 4 orang atau 20%, siswa yang berani bertanya sebanyak 2 orang atau 10%, siswa yang saling berinteraksi kurang atau 20%, dengan rata-rata 20%, dengan kategori rendah.
- b) Hasil pengamatan siklus I persentase aktivitas emosional siswa dalam pembelajaran adalah: siswa memerankan sebagai pengurus

koperasi dengan baik, sebanyak 17 orang atau 85%, siswa yang bertanggung jawab sebagai pengurus koperasi, sebanyak 7 orang atau 35%, siswa berinteraksi dengan baik dalam bermain peran, sebanyak 5 orang atau 25%, siswa yang menjiwai pemeranan dengan baik, 14 orang siswa atau 70%, dengan rata-rata 53,33%, dengan kategori rendah.

- c) Hasil pengamatan siklus II persentase aktivitas emosional siswa dalam pembelajaran adalah: siswa bersemangat berperan sebagai pengurus koperasi, sebanyak 20 orang atau 100%, siswa bertanggung jawab sebagai pengurus kopersi, 18 orang atau 90%, siswa berinteraksi dengan baik dalam bermain peran, 14 orang atau 70% siswa menjiwai pemeranan dengan baik, 20 orang atau 100%, dengan rata-rata 90%, dengan kategori sangat tinggi.

KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan.

Berdasarkan hasil analisa data yang diperoleh dari aktivitas siswa dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Rata-rata aktivitas fisik sebelum tindakan (base line) sebesar 46,67% (kategori rendah), rata-rata aktivitas fisik pada siklus I sebesar 68,33% (kategori tinggi), sedangkan pada aktivitas fisik siklus II meningkat menjadi 80% (kategori tinggi).
- 2) Rata-rata aktivitas mental sebelum tindakan (base line) sebesar 30% (kategori sangat rendah), rata-rata aktivitas mental pada siklus I sebesar 63,33% (kategori tinggi), sedangkan pada aktivitas mental siklus II meningkat menjadi 90% (kategori sangat tinggi).
- 3) Rata-rata aktivitas emosional sebelum tindakan (base line) sebesar 20% (kategori sangat rendah), rata-rata aktivitas emosional pada siklus I sebesar 53,33% (kategori rendah), sedangkan pada aktivitas emosional siklus II meningkat menjadi 90% (kategori sangat tinggi).

b. Saran.

Ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan hasil penelitian yaitu: Peningkatan aktivitas pembelajaran IPS menggunakan metode bermain peran pada siswa pada kelas IV SDN 12 Sungai Kunyiit. Untuk itu disarankan kepada guru IPS kelas IV dapat meningkatkan aktivitas dengan menggunakan metode bermain peran.

DAFTAR RUJUKAN

- Trianto .S.Pd.M.Pd, (2007). Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Aunurrahman, (2008). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman A.M, (2004). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Raja grafindo Persada.
- Suryabrata Sumadi, (2005). Metodologi Penelitian. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Syaiful Bahri Djamarah (2010). Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah (2005). Suatu Pendekatan Teoritis Psikologi. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hadari Nawawi (1985). Metode Penelitian Bidang Sosial. Yogyakarta: Gajah Mada Universitas Press.
- Dede Rosyada (2004). Paradigma Pendidikan Demokratis. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Aswandi M. Sukri (2011). Pengembangan Profesional Guru. Pontianak: CV Kami Pontianak.
- Syaiful Bahri Djamarah (2002). Psikologi Belajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.