

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA
PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS,
HASIL BELAJAR, SERTA MENGEMBANGKAN KARAKTER
(PTK di Kelas IVB SD Negeri 74 Kota Bengkulu)**

SKRIPSI



OLEH

**RIMONDI YANI
A1G009118**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA
PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS,
HASIL BELAJAR, SERTA MENGEMBANGKAN KARAKTER
(PTK di Kelas IVB SD Negeri 74 Kota Bengkulu)**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Bengkulu
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan
Guru Sekolah Dasar**

OLEH

**RIMONDI YANI
A1G009118**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN:

MOTTO:

- ❖ “Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu, dan sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyu”. (Q.S Al Baqarah 4).
- ❖ Salah satu yang menghubungkan seseorang dengan impiannya adalah keberanian untuk mengahapi tantangan dan kesulitan tanpa lelah dan percaya bahwa dia dapat meraih impiannya.
- ❖ Bersyukurlah untuk setiap tantangan baru, hal itu akan membangun kekuatan dan karaktermu karna bersyukur dapat merubah hal negative menjadi positif.

PERSEMBAHAN:

Dengan mengucapkan Alhamdulillah ya Allah atas semua limpahan rahmat dan kasih sayang-Mu akhirnya tercapai jua salah satu yang aku impikan. Dengan usaha tanpa lelah dan derai air mata kebahagiaan di setiap detik perjuangan ini, Ku persembahkan karya kecil ini untuk:

- ❖ Orang tua terbaikku mama “Hj. Nurhayani” dan ayah “H. Sofyan Amin” yang tak pernah lelah menyayangiku dengan tulus dan memberikan kekuatan disetiap lelah ku. Tak pernah bisa ku membalas setiap apa yang telah diberi untuk ku, namun di setiap sujud ku selalu kuminta senyum kebahagiaan dihari tuamu dan syurga untukmu kelak. Aaamiin...
- ❖ Untuk bunda zie, panda iin, bucik sis, kak yovi, abang ade, ayuk esi, Yang tak pernah lelah memberikan ku semangat untuk segera menyelesaikan skripsiku.

- ❖ Untuk seseorang yang selalu menghibur dan membuat tersenyum dikala kesulitanku. Ponaanku tersayang “Yoan Rizki Aprilio”.
- ❖ Seluruh Dosen ku yang telah tulus mendidik dan memberikan ilmu yang berguna.
- ❖ Untuk teman yang ada disampingku dari awal masuk perkuliahan chya dita, inga nitha, teteh meri, adek nova, dodo ria, cece sona, serta yang selalu menemani dan teman seperjuanganku ejik, susterina, sutiani. Tak lupa yang selalu mensupport memberi dukungan tanpa henti reylita, tiya ardila, uni pita, yuli, ook, mbak refni, sella, rica, rara dan semua Teman-teman angkatan 2009 terutama kelas C yang tak dapat kutuliskan dikertas ini namun nama kalian terukir dihati ini. Terimakasih atas kebersamaannya selama ini. Moga Sukses Selalu.
- ❖ Almamaterku.

ABSTRAK

Yani, Rimondi. 2014. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas, Hasil Belajar, Serta Mengembangkan Karakter (PTK di Kelas IVB SD Negeri 74 Kota Bengkulu). Dra. Wurdjinem, M. Si., Dra. Dalifa, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas, hasil belajar, serta mengembangkan karakter pada pembelajaran IPS. Subjek penelitian ini guru dan siswa kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu yang berjumlah 35 orang. Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan lembar tes. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes dengan teknik analisis data observasi, data hasil belajar, dan data penilaian karakter, Hasil yang dicapai pada penelitian ini adalah: Aktivitas guru siklus I diperoleh rata-rata 39,25 dengan kategori “cukup”, meningkat pada siklus II sebesar 49,25 dengan kategori “baik”. Aktivitas siswa siklus I diperoleh rata-rata 38,75 dengan kategori “cukup”, meningkat pada siklus II sebesar 48,28 dengan kategori “baik”. Adapun untuk hasil tes siklus I nilai rata-rata 61,07 dan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 62,85%, meningkat pada siklus II nilai rata-rata menjadi 71,28 dan ketuntasan belajar secara klasikal 80,00%. Hasil belajar ranah afektif dengan nilai rata-rata siklus I aspek menghayati 49,99 meningkat pada siklus II menjadi 71,42, siklus I aspek menanggapi 45,71 meningkat pada siklus II menjadi 69,96, siklus I aspek menilai 44,28 meningkat pada siklus II menjadi 67,14, dan siklus I aspek menerima 51,42 meningkat pada siklus II menjadi 75,71. Hasil belajar ranah psikomotor meningkat, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ranah psikomotor siklus I aspek memanipulasi 51,42 meningkat pada siklus II menjadi 69,99, siklus I aspek artikulasi 48,56 meningkat siklus II menjadi 68,56, siklus I aspek pengalamiahan 57,13 meningkat pada siklus II menjadi 75,71, dan siklus I aspek menirukan 59,99 meningkat pada siklus II menjadi 79,99. Sedangkan nilai karakter menunjukkan hasil pengembangan nilai karakter yang paling tinggi yaitu nilai peduli sosial dengan persentase sebesar 38,57%, dan indikator yang paling rendah yaitu rasa ingin tahu dengan persentase sebesar 31,43%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas, hasil Belajar, serta mengembangkan karakter semangat kebangsaan di kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu.

Kata kunci : *Role playing*, IPS, Aktivitas, Hasil Belajar, Karakter.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas, Hasil Belajar, Serta Mengembangkan Karakter (PTK di Kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu)”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Bengkulu. Selama penyusunan dan penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Ridwan Nurazi, SE., M.Sc. Akt. selaku Rektor Universitas Bengkulu.
2. Bapak Prof. Rambat Nur Sasongko, M.Pd selaku Dekan FKIP Universitas Bengkulu.
3. Ibu Dr. Nina Kurniah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu
4. Ibu Dra. Victoria Karjiati, M.Pd selaku Ketua Prodi S1 PGSD.
5. Ibu Dra. Wurdjinem, M.Si selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan secara bijaksana dan penuh kesabaran sehingga selesainya skripsi ini.
6. Ibu Dra. Dalifa, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah tabah dan sabar dalam memberikan motivasi kepada penulis dari awal sampai selesainya skripsi ini.
7. Ibu Dra. Sri Dadi, M.Pd selaku Penguji I yang telah banyak memberikan masukan pada penulis dalam penulisan skripsi ini.
8. Bapak Drs. Herman Lusa, M.Pd selaku Penguji II yang telah memberikan bimbingan dan sarannya demi perbaikan skripsi ini.
9. Bapak/ibu staf pengajar program studi PGSD FKIP Universitas Bengkulu yang telah memberikan berbagai disiplin ilmu sehingga penulis mampu meraih gelar sarjana pendidikan.

10. Bapak M. Yamin AK, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 74 Kota Bengkulu yang telah memberikan izin kepada penulis dalam melakukan penelitian.
11. Ibu Isnawarni, S.Pd selaku Guru Kelas IVB SD Negeri 74 Kota Bengkulu yang telah banyak membantu dan bekerjasama dengan penulis selama melakukan penelitian.
12. Semua pihak yang telah banyak membantu baik pikiran, tenaga, materi, dan semangat sehingga skripsi penelitian tindakan kelas ini dapat diselesaikan. Semoga Allah SWT memberikan pahala yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah memberikan bantuannya.

Jika skripsi masih jauh dari kesempurnaan kritik dan saran penulis harapkan guna kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata dengan penuh kerendahan hati penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, khususnya mahasiswa PGSD.

Bengkulu, Januari 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR DIAGRAM	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	11
1. Hakikat Pembelajaran IPS	15
2. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	23
3. Aktivitas Pembelajaran	24
4. Hasil Belajar IPS	24
5. Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar	26
6. Hubungan Model <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas, Hasil Belajar, serta Mengembangkan Karakter Semangat Kebangsaan	31
B. Hasil-hasil Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Berpikir	33
D. Hipotesis Tindakan	36

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	38
B. Subjek Penelitian	38
C. Defenisi Operasional	39
D. Prosedur Penelitian	41
E. Instrumen Penelitian	54
F. Teknik Pengumpulan Data	56
G. Teknik Analisis Data	57

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Refleksi Awal Proses Pengembangan Perangkat Penelitian.....	65
B. Deskripsi Per Siklus dan Rekapitulasi Hasil Penelitian	66
C. Pembahasan dari Setiap Siklus	78

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	107
B. Saran	107

DAFTAR PUSTAKA.....	110
----------------------------	------------

RIWAYAT HIDUP.....	113
---------------------------	------------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Kriteria Ketuntasan Minimal	114
Lampiran 2 Daftar Nilai IPS Agustus	115
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian Diknas	116
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah melaksanakan Penelitian.....	117
Lampiran 5 Silabus Siklus I Pertemuan I	118
Lampiran 6 Silabus Siklus I Pertemuan 2	123
Lampiran 7 RPP Siklus 1 Pertemuan 1	127
Lampiran 8 RPP Siklus 1 Pertemuan 2.....	138
Lampiran 9 LO Guru siklus 1 Pertemuan 1 Pengamat 1	150
Lampiran 10 LO Guru siklus 1 Pertemuan 1 Pengamat 2	153
Lampiran 11 LO Guru siklus 1 Pertemuan 2 Pengamat 1	156
Lampiran 12 LO Guru siklus 1 Pertemuan 2 Pengamat 2	159
Lampiran 13 Deskriptor Aktifitas Guru.....	162
Lampiran 14 Rekapitulasi LO Guru Siklus 1.....	167
Lampiran 15 Analisis LO Guru Siklus 1	169
Lampiran 16 LO Siswa siklus 1 Pertemuan 1 Pengamat 1	177
Lampiran 17 LO Siswa siklus 1 Pertemuan 1 Pengamat 2	180
Lampiran 18 LO Siswa siklus 1 Pertemuan 2 Pengamat 1	183
Lampiran 19 LO Siswa siklus 1 Pertemuan 2 Pengamat 1	186
Lampiran 20 Deskriptor Aktifitas siswa	189
Lampiran 21 Rekapitulasi LO siswa Siklus 1	193
Lampiran 22 Analisis LO Siswa Siklus 1	195
Lampiran 23 Rekapitulasi Tes Siswa Siklus 1	196
Lampiran 24 Lembar Penilaian Afektif Siklus 1 Pertemuan 1	199
Lampiran 25 Lembar Penilaian Afektif Siklus 1 Pertemuan 2	201
Lampiran 26 Analisis Persentase Afektif Siswa Dalam Kategori Baik Siklus 1	203
Lampiran 27 Deskriptor penilaian Afektif Siklus 1	204
Lampiran 28 Lembar Penilaian Psikomotor Siklus 1 Pertemuan 1	206
Lampiran 29 Lembar Penilaian Psikomotor Siklus 1 Pertemuan 2	205
Lampiran 30 Analisis Penilaian Psikomotor.....	207
Lampiran 31 Deskriptor Penilaian Psikomotor Siswa	208
Lampiran 32 Lembar Penilaian Karakter Siklus I Pertemuan 1	209
Lampiran 33 Lembar Penilaian Karakter Siklus I Pertemuan 2.....	211

Lampiran 34 Analisis Perkembangan Karakter Siklus I	213
Lampiran 35 Deskriptor Penilaian Karakter	214
Lampiran 36 Silabus Siklus 2 Pertemuan I	216
Lampiran 37 Silabus Siklus 2 Pertemuan 2	222
Lampiran 38 RPP Siklus 2 Pertemuan 1	227
Lampiran 39 RPP Siklus 2 Pertemuan 2.....	240
Lampiran 40 LO Guru siklus 2 Pertemuan 1 Pengamat 1	254
Lampiran 41 LO Guru siklus 2 Pertemuan 1 Pengamat 2	257
Lampiran 42 LO Guru siklus 2 Pertemuan 2 Pengamat 1	263
Lampiran 44 Rekapitulasi LO Guru Siklus 2.....	266
Lampiran 45 Analisis LO Guru Siklus 2	268
Lampiran 46 LO Siswa siklus 2 Pertemuan 1 Pengamat 1	269
Lampiran 47 LO Siswa siklus 2 Pertemuan 1 Pengamat 2	272
Lampiran 48 LO Siswa siklus 2 Pertemuan 2 Pengamat 1	275
Lampiran 49 LO Siswa siklus 2 Pertemuan 2 Pengamat 1	278
Lampiran 50 Rekapitulasi LO siswa Siklus 2.....	281
Lampiran 51 Analisis Aktivitas Siswa.....	283
Lampiran 52 Rekapitulasi Tes Siswa Siklus 2.....	284
Lampiran 53 Lembar Penilaian Afektif Siklus 2 Pertemuan 1	285
Lampiran 54 Lembar Penilaian Afektif Siklus 2 Pertemuan 2	287
Lampiran 55 Analisis Persentase Afektif Siswa Dalam Kategori Baik Siklus 2.....	289
Lampiran 56 Lembar Penilaian Psikomotor Siklus 2 Pertemuan 1	290
Lampiran 57 Lembar Penilaian Psikomotor Siklus 2 Pertemuan 2	292
Lampiran 58 Analisis Psikomotor Siklus 2.....	294
Lampiran 59 Lembar Penilaian Karakter Siklus 2 Pertemuan 1	295
Lampiran 60 Lembar Penilaian Karakter Siklus 2 Pertemuan 2.....	298
Lampiran 61 Analisis Perkembangan Karakter Siklus 2	301
Lampiran 62 Foto Kegiatan Pembelajaran Siklus I dan II.....	302

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Prosedur Pembelajaran <i>Role Playing</i>	21
Tabel 2.2 Nilai-Nilai Karakter di Sekolah	28
Tabel 2.2 Nilai Pengembangan Karakter Dalam Pembelajaran IPS	30
Tabel 4.1 Jadwal Pertemuan Setiap Siklus	66
Tabel 4.2 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Guru Siklus I	67
Tabel 4.3 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	70
Tabel 4.4 Analisis Nilai Evaluasi Siswa Siklus I	73
Tabel 4.5 Analisis Penilaian Afektif Siswa Siklus I	74
Tabel 4.6 Analisis Penilaian Psikomotor Siswa Siklus I	76
Tabel 4.7 Hasil Rata-rata Penilaian Karakter Siswa Siklus I	77
Tabel 4.8 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Guru Siklus II	85
Tabel 4.9 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	88
Tabel 4.10 Analisis Nilai Evaluasi Siswa Siklus II	90
Tabel 4.11 Analisis Penilaian Afektif Siswa Siklus I	91
Tabel 4.12 Analisis Penilaian Psikomotor Siswa Siklus II	92
Tabel 4.11 Hasil Rata-rata Penilaian Karakter Siswa Siklus II	93

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Berpikir dalam Penerapan Model <i>Role Playing</i>	36
Bagan 3.1 Tahap-Tahap dalam Penelitian Tindakan Kelas	42

DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Diagram 4.1 Peningkatan Hasil Observasi Guru	100
Diagram 4.2 Peningkatan Hasil Observasi Siswa	102
Diagram 4.3 Peningkatan Hasil Nilai Kognitif	103
Diagram 4.4 Peningkatan Hasil Observasi Afektif	104
Diagram 4.5 Peningkatan Hasil Observasi Psikomotor	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sesuatu yang tidak terlepas dan bersifat sangat penting dalam kehidupan manusia, pendidikan dibutuhkan oleh semua kalangan masyarakat di seluruh belahan dunia yang bersifat mengubah moral dan menambah pengetahuan luas. Sehingga banyak ahli yang telah mendefinisikan pendidikan yang dipandang dari berbagai aspek dan kepentingan. Menurut UUSPN No. 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual. Hal tersebut dilakukan untuk mencapai keberhasilan tujuan pendidikan. Sedangkan Ramly (2010: 4) menyatakan bahwa pendidikan adalah proses pewarisan budaya dan karakter bangsa bagi generasi muda dan juga proses pengembangan budaya dan karakter bangsa untuk peningkatan kualitas kehidupan masyarakat dan bangsa di masa mendatang.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Salah satu tantangan mendasar mengajarkan IPS ini adalah cepat berubahnya lingkungan sosial budaya sebagai kajian materi IPS itu sendiri. Secara umum, kegiatan peningkatan mutu guru pada mata pelajaran IPS di berbagai daerah adalah meningkatkan profesionalitas mereka serta mutu pembelajaran IPS agar sesuai dengan tuntutan dunia pendidikan nasional. Adapun fungsi pembelajaran yaitu membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna untuk masa depannya, keterampilan sosial dan intelektual dalam membina perhatian serta kepedulian sosialnya sebagai

SDM yang bertanggung jawab dalam merealisasikan pendidikan nasional (lif dan sofyan, 2011: 9).

Pengertian IPS menurut Ischak (2002: 1.42) mengemukakan Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah bidang studi yang mempelajari dan menelaah serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Sedangkan menurut Somantri dalam Sapriya (2011: 11) adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Lebih jauh dijelaskan, calon guru IPS hendaknya mempunyai pemahaman yang baik tentang disiplin ilmu sosial yang meliputi struktur, ide fundamental, pertanyaan pokok, metode yang digunakan dan konsep-konsep setiap disiplin ilmu, disamping tentang prinsip-prinsip kependidikan dan psikologis serta karakter siswa.

Menurut A.K. Ellis (Putra, 2011) Alasan diajarkannya IPS sebagai mata pelajaran di sekolah adalah:

(1) IPS memberikan tempat bagi siswa untuk belajar dan mempraktekkan demokrasi, (2) IPS dirancang untuk membantu siswa menjelaskan “duniannya”, (3) IPS adalah sarana untuk pengembangan diri siswa secara positif, (4) IPS membantu siswa memperoleh pemahaman mendasar (*fundamental understanding*) tentang sejarah, geographi, dan ilmu-ilmu sosial lainnya, dan (5) IPS meningkatkan kepekaan siswa terhadap masalah-masalah sosial.

Landasan permasalahan yang menyangkut kondisi kemasyarakatan membebani IPS dengan tekanan-tekanan dalam bentuk tuntutan keinginan dan harapan yang tidak sesuai dengan tingkat kematangan fisik, mental, dan intelektual siswa SD, dan berada di luar jangkauan peraihnya. Bagi guru, tekanan dan tuntutan melaksanakan program baru ini juga tidak kecil. Mereka

harus dipersiapkan agar mampu menyajikan ilmu sosial untuk jenjang sekolah dasar dengan model pembelajaran yang beragam. Terlebih lagi permasalahan sosial menjadi semakin kompleks sejalan dengan arus globalisasi yang ditandai dengan kemajuan di bidang ilmu teknologi.

Nurhadi (2011: 3) menyatakan bahwa pembelajaran IPS di sekolah dasar diharapkan dapat mengembangkan potensi anak agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik menimpa dirinya sendiri maupun menimpa masyarakat di tempat siswa tinggal. Menurut Setiawan dan Rusyana (2011: 85) menjelaskan melalui pembelajaran IPS siswa diharapkan terbiasa menghadapi perbedaan, sehingga dengan perbedaan itu akan melahirkan sikap, tata nilai, kepercayaan dalam kehidupan sosial sehari-hari di masyarakat. Jadi dapat disimpulkan dengan pembelajaran IPS di SD diharapkan siswa dapat mengembangkan potensi agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi masyarakat dan mampu menghadapi perbedaan antar sesama.

Pada hakikatnya dalam pembelajaran harus memperhatikan karakteristik siswa pada usia Sekolah Dasar (SD). Pada usia SD (7-12 tahun) perkembangan mental anak pada masa operasional kongkret, pada dasarnya siswa belajar melalui objek yang kongkret. Melalui penjelasan di atas maka guru hendaknya menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswanya. Adapun karakteristik dan kebutuhan peserta didik pada usia SD mencakup aspek sebagai berikut: (1) anak SD senang bermain, (2) senang bergerak, (3) anak usia SD senang bekerja dalam kelompok, (4) anak usia SD senang merasakan,

melakukan, atau memperagakan secara langsung (Mudjiono dan Dimiyati, 2006: 14).

Peran guru sangat diperlukan untuk pemahaman tentang apa dan bagaimana serta untuk apa pembelajaran IPS yang sebenarnya. Permendiknas No.22 Tahun 2006 dalam Bafadal (2011: 18) menyebutkan bahwa tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah :

(1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS di atas, guru sebaiknya dapat menjadikan mata pelajaran IPS menjadi pembelajaran yang menyenangkan karena IPS merupakan mata pelajaran yang melatih anak untuk dapat berpikir hirarkis, tidak hanya sebatas hapalan saja, melainkan harus menjadikan siswa untuk mengerti dan memahami konsep tersebut. Siswa harus dapat menguasai konsep IPS dan keterkaitannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat melatih siswa berpikir ke tahap yang lebih tinggi. Selain itu, Pembelajaran IPS di SD dapat berlangsung efektif apabila siswa dapat berinteraksi langsung dengan objek, peristiwa, situasi dan kondisi kehidupan sehari-hari sebagai sumber belajar.

Berdasarkan tujuan tersebut, maka secara garis besar kondisi Ideal pada pembelajaran IPS yaitu guru menerapkan model pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan karakteristik siswa serta tujuan dalam pembelajaran IPS, guru membimbing siswa dalam pembelajaran yang kreatif sehingga terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran,

dengan belajar kelompok siswa mampu berinteraksi dengan teman di kelas, hasil belajar siswa meningkat, dan karakter siswa dapat berkembang.

Masalah yang sering timbul di sekolah dasar adalah hasil dari proses pendidikan. Pendidikan di sekolah dasar yang peneliti amati di lapangan, hanya memberikan siswa berbagai bahan ajar yang hanya bersifat hapalan saja dan tidak diarahkan untuk meningkatkan serta mengembangkan karakter dan potensi yang dimiliki siswa. Permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan ini terjadi pada beberapa mata pelajaran, tidak terkecuali untuk mata pelajaran IPS di SD.

Pernyataan di atas didukung oleh kenyataan yang ada di lapangan pada saat peneliti melakukan observasi, berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara peneliti dengan guru kelas dan guru mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan dalam pembelajaran IPS siswa kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu masih perlu adanya perbaikan. Hal ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- (1) ulangan bulanan (tes formatif) bulan Agustus dengan nilai rata-rata 56,42 dan presentase keberhasilan klasikal 60,00%, maka dapat dikatakan bahwa penguasaan siswa terhadap konsep masih rendah dan ketuntasan belajar pada siswa belum tercapai dengan baik dimana KKM pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN 74 Kota Bengkulu yaitu 65, (2) guru jarang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi terlihat pada model pembelajaran yang digunakan terasa kaku, monoton dan kurang menarik perhatian siswa, (3) kurang terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, (4) siswa relatif kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, (5) siswa dalam proses pembelajaran kurang mampu

berinteraksi dengan teman yang lainnya, dalam artian disini siswa cenderung hanya belajar secara individual (6) sikap dan perilaku siswa kurang baik, terlihat pada saat pembelajaran rasa ingin tahu siswa pada materi pembelajaran rendah, Hal ini terlihat pada siswa terkesan acuh terhadap pembelajaran. Pada saat mengerjakan tugas siswa kurang bertanggung jawab, terlihat pada saat siswa mengerjakan tugas individu dengan bekerja sama. Sebagian besar siswa sikap demokratis antar sesama tidak diterapkan, terlihat pada siswa kurang percaya diri jika diminta mengemukakan pendapat, dan rasa peduli siswa terhadap sesama kurang terlihat, terlihat siswa sering membeda-bedakan teman pada saat pembagian kelompok.

Dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan seharusnya dimulai dengan pembenahan kemampuan guru. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru adalah bagaimana merancang suatu strategi pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan atau kompetensi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Dari berbagai literatur yang pernah dibaca maka ditemukan salah satu model pembelajaran yang dianggap relevan dan efektif, yaitu dengan model *Role Playing*.

Menurut R. Gagne dalam Daryanto (2010: 12) belajar ialah suatu proses untuk memperoleh informasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Banyak faktor yang mempengaruhi belajar, salah satu faktor yang memegang peranan yang sangat penting yaitu model pembelajaran. Joyce dan Weil dalam Rusman (2010: 133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum

(rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran yang tepat sangat berperan dalam membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan, model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya guru memilih model pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Model *Role Playing* menurut Hamalik (2012: 214) pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia 9 atau lebih menyenangi model ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas. Siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi yang khusus. Dalam model *Role Playing* ini sangat diharapkan siswa dapat berperan aktif dalam memerankan perannya sesuai tokoh yang nantinya akan diperankan dan kemudian siswa yang lainnya menjadi pengamat yang siap mengajukan saran dan kritiknya.

Diperkuat oleh pendapat Nawawi dalam Dani (2013) Model *Role Playing* adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peran masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat. Seperti halnya juga dijelaskan Mulyasa (2012: 165) bahwa *Role Playing* termasuk kedalam model pembelajaran berkarakter.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti memilih model pembelajaran *Role Playing* untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut. Alasan peneliti menggunakan model pembelajaran *Role Playing* karena model pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik siswa pada usia sekolah dasar (SD). Dengan model pembelajaran *Role Playing* siswa akan terlibat aktif dengan

kerjasama dalam kelompok serta diharapkan peneliti dapat menjadikan pembelajaran IPS lebih berjalan dengan efektif dan dapat menyisipkan pembelajaran yang berkarakter didalamnya terutama karakter. Peneliti meyakini bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan dengan materi yang disesuaikan dengan karakter yang akan dikembangkan, siswa akan lebih memahami peran dalam menjadi anak bangsa yang menerapkan sikap yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Pagehyasa (2009) menjelaskan ada banyak kelebihan dalam Model *Role Playing*. Adapun kelebihan dalam Model *Role Playing* ini antara lain sebagai berikut:

pertama, mengembangkan kreativitas siswa dengan peran yang dimainkan siswa dapat berfantasi. *Kedua*, memupuk kerjasama antara siswa. *Ketiga*, menumbuhkan bakat siswa dalam seni drama. *Keempat*, siswa lebih memperhatikan pelajaran karena menghayati sendiri. *Kelima*, memupuk keberanian berpendapat di depan kelas. *Keenam*, melatih siswa untuk menganalisa masalah dan mengambil kesimpulan dalam waktu yang singkat

Untuk mengetahui sejauh mana penggunaan model *Role Playing* dapat meningkatkan Aktivitas, Hasil Belajar, Serta Mengembangkan Karakter. Maka peneliti akan membuktikan hal tersebut dengan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul **Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas, Hasil Belajar, Serta Mengembangkan Karakter (PTK di Kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu).**

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah aktivitas pembelajaran IPS dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* di kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu?
2. Apakah hasil belajar pembelajaran IPS dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* di kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu?
3. Apakah karakter dalam pembelajaran IPS dapat dikembangkan melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* di kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* di kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* di kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu.
3. Untuk mengembangkan karakter siswa dalam pembelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* di kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi Siswa
 - 1) Memberikan suasana belajar yang menyenangkan.
 - 2) Mendapatkan kesempatan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi Guru

- 1) Mengembangkan kemampuan guru terutama dalam penguasaan model pembelajaran.
- 2) Memberikan masukan wawasan pengetahuan mengenai perbaikan pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran serta teknik mengajar yang tepat salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*.

c. Bagi Peneliti

- 1) Dapat mengetahui masalah-masalah yang dihadapi siswa dalam mata pelajaran IPS dan pemecahan masalahnya
- 2) Dapat melatih diri dalam melaksanakan penelitian serta sebagai sarana untuk mempraktikkan ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran IPS

a. Pengertian Belajar IPS

Menurut Gagne dalam Suprijono (2012: 2) belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan secara alamiah. Sudiman dalam Musfiquon (2012: 3) belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada semua orang yang berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga keliang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya, perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (*kognitif*) dan keterampilan (*psikomotor*) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (*afektif*). Senada dengan pendapat Daryanto (2010: 2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses pengubahan tingkah laku yang dilakukan melalui latihan dan pengalaman. Perubahan tingkah laku tersebut dapat berupa sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Pendidikan IPS di Indonesia diperkenalkan di tingkat sekolah pada awal tahun 1970 kini mulai berkembang sejalan dengan perkembangan pemikiran tentang *social studies* di negara-negara maju dan tingkat permasalahan sosial yang

semakin kompleks. Moeljono Cokrodikardjo dalam Putra (2011) mengemukakan bahwa IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari.

Sedangkan menurut Ischak (2002: 1.36) IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis, gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Mulyasa, 2007: 125).

Menurut Winataputra (2007: 9.4) mengemukakan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan penalarannya di samping aspek nilai moral, banyak memuat materi sosial yang bersifat hapalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas produk hapalan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan pengertian IPS adalah seleksi diri disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia. IPS yaitu bidang studi yang mempelajari peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan gejala, isu, fenomena sosial yang ada di masyarakat, baik secara lokal, nasional maupun global yang disusun secara sistematis (teratur), komprehensif dan terpadu. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa belajar IPS merupakan proses perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa dalam

mempelajari, menelaah, dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat.

b. Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Pada dasarnya tujuan dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Raharjo dan Etin Solihatin, 2009: 15). Seiring dengan pendapat tersebut menurut Winataputra (2008: 8.9) pembelajaran IPS bertujuan agar siswa memahami dan menguasai konsep IPS serta mampu menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya sehingga siswa lebih menyadari kebesaran dan kekuasaan Sang Pencipta.

Menurut Ischack (2002 : 1.38) menyebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS di SD adalah sebagai berikut:

- a) Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat;
- b) Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif; pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- c) Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan dan bidang keahlian;
- d) Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemahaman lingkungan hidup menjadi bagian dari kehidupan tersebut;
- e) Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan , masyarakat, ilmu pengetahuan dan ilmu teknologi.

Mulyasa (2007: 125-126) menyatakan bahwa di dalam KTSP 2007 dicantumkan tentang tujuan pendidikan IPS di SD yaitu:

- 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam

kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Sedangkan menurut Awan Mutakin dalam Nurhadi (2011: 6) tujuan pembelajaran IPS adalah:

(a) siswa memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, (b) siswa mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian digunakan untuk memecahkan masalah sosial, (c) siswa mampu menggunakan model-model dan proses berfikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu yang berkembang di masyarakat, (d) siswa menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat, (e) dan siswa mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS bertujuan agar siswa tanggap terhadap masalah sosial yang ada pada dirinya maupun yang ada di masyarakat dan memiliki sikap sadar, memahami konsep, berpikir kritis dan perhatian atas masalah sosial serta mental yang kuat untuk menyikapi masalah yang terjadi di masyarakat.

c. Ruang Lingkup IPS SD

Pada jenjang pendidikan dasar ruang lingkup IPS dibatasi pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah, yaitu yang ada di lingkungan sekitar peserta didik SD/MI. Keluasan materi dan kajian semakin dipertajam dengan berbagai pendekatan. Adapun ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut (Nursobah, 2012) :

1. Substansi materi ilmu-ilmu sosial yang bersentuhan dengan masyarakat
2. Gejala, masalah, dan peristiwa sosial tentang kehidupan masyarakat

Sedangkan Ruang lingkup ilmu pengetahuan sosial menurut Sumaatmadja (2002: 1.23) sebagai pokoknya adalah kehidupan manusia di masyarakat atau manusia dalam konteks sosial. Ditinjau dari beberapa hal meliputi :

- 1) Ditinjau dari aspek-aspeknya ruang lingkup tersebut meliputi: hubungan sosial, ekonomi, psikologi, sosial, budaya, sejarah, geografi, dan aspek politik
- 2) Ditinjau dari lingkup kelompoknya meliputi: keluarga, rukun tetangga, rukun kampung, warga desa, organisasi masyarakat, sampai ketinggian bangsa
- 3) Ditinjau dari ruangnya meliputi: tingkat lokal, regional, sampai ketinggian global
- 4) Sedangkan ditinjau dari proses interaksi sosialnya meliputi: interaksi dibidang kebudayaan, politik, dan ekonomi.

Berdasarkan pendapat di atas dijelaskan bahwa ruang lingkup pembelajaran IPS di SD yaitu ilmu yang mempelajari tentang manusia dan kehidupan serta meliputi semua aspek kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat, sehingga guru perlu merancang suatu model pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan kehidupan sosial siswa di masyarakat melalui kegiatan pembelajaran.

2. Tinjauan Tentang Model pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Role Playing merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Model ini dipelopori oleh George Shaftel. Model ini pertama kali dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa

proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis (Uno, 2008: 25)

Menurut Chesler dan Fox dalam Joyce dkk, (2009: 330) Orang-orang umumnya menyebut bagian ini dengan kata “*roles*” (peran). Peran disini berarti rangkaian perasaan, kata-kata, dan tindakan. *Role* merupakan sebuah alat yang unik dan lumrah dalam berhubungan dengan orang lain, dua orang saling berbagi dan bercerita tentang perasaan yang sama namun bertindak dengan hal yang berbeda. Kita harus mengajari siswa untuk menggunakan konsep ini untuk memperhatikan beberapa peran yang berbeda, dan untuk memikirkan tingkah laku diri mereka sendiri maupun tingkah laku orang lain.

Adapun pengertian *playing* dalam proses pembelajaran menurut Asihwiniy (2012) adalah *playing* merupakan suatu proses pembelajaran yang membolehkan siswa belajar dan mengenali dunia sekitarnya melalui simulasi, penokohan, dan manipulasi alat. Dalam proses pembelajaran ini siswa akan merasakan lebih berkesan dan mengalami pembelajaran secara langsung.

Jadi model pembelajaran Role Playing adalah rangkaian perasaan, kata-kata, dan tindakan yang biasanya dimainkan melalui simulasi, penokohan, dan manipulasi alat dalam suatu pembelajaran. Sedangkan menurut Hayes dalam Amri (2012: 100) *Role Playing* merupakan salah satu model yang dapat meningkatkan pembangunan karakter siswa dengan memandang dari prespektif yang berbeda akan meningkatkan moralitas. Misalnya: siswa bisa diminta memberi pendapat tentang perasaanya seandainya dirinya menjadi salah satu pelaku sejarah dalam pelajaran IPS.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diperjelas bahwa model *Role Playing* adalah model pengajaran yang berasal dari dimensi individu maupun sosial. *Role Playing* adalah rangkaian perasaan, kata-kata, dan tindakan yang biasanya dimainkan melalui simulasi, penokohan, dan manipulasi alat dalam suatu pembelajaran. Dengan model pembelajaran *Role Playing*, siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam menggali dan memperhitungkan perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka bisa memiliki perilaku baru dalam menyikapi situasi sulit yang tengah dihadapi, dan mereka bisa meningkatkan *skill* dalam memecahkan masalah. Selain itu *Role Playing* bisa merangsang timbulnya beberapa aktivitas. Karena siswa menikmati tindakan dan pemeranan.

b. Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing*

Dalam level yang sangat sederhana, model *Role Playing* dimainkan dalam beberapa rangkaian tindakan berikut: menguraikan sebuah masalah, memeragakan, dan mendiskusikan masalah tersebut. Beberapa siswa bertugas sebagai pemeran sedang yang lain sebagai peneliti. *Role Playing* versi shaftel ini menekankan pada aspek intelektual dan emosional, yakni analisis dan diskusi dalam pemeranan yang di anggap sama pentingnya dengan *Role Playing* itu sendiri. Adapun tujuan bermain peran yaitu: (1) mengeksplorasi perasaan siswa, (2) menstrasfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa, (3) mengembangkan *skill* pemecahan masalah dan tingkah laku, (4) mengeksplorasi materi pembelajaran dalam cara yang berbeda (Mulyasa, 2012: 181). Tujuan-tujuan ini mencerminkan beberapa asumsi mengenai proses pembelajaran dalam *Role Playing*. Model ini berpandangan bahwa ada

kemungkinan untuk menciptakan analogi yang asli dengan masalah kehidupan yang nyata lewat pergaulan melalui kejadian ini, siswa bisa memahami dan merenungkan sampel kehidupan. Oleh karena itu, pemeranan memunculkan respons emosional dan perilaku asli yang merupakan ciri khas masing-masing siswa.

Menurut Uno (2008: 26) *Role Playing* sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati dirinya di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku siswa untuk: (1) Menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman dan berperangaruh pada sikap, nilai dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Berdasarkan tujuan di atas dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* dalam pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep pemeranan, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Hal ini tentunya akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun dimasyarakat kelak karena siswa akan menempatkan diri dalam situasi dimana begitu banyak peran yang terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain.

c. Kelebihan dan Kekurangan Dalam Model *Role Playing* (Bermain Peran)

Kelebihan model *Role Playing* menurut Hamalik (2012: 214) yaitu pada waktu bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa mengawatirkan mendapatkan sangsi. Mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain, sehingga anak dilengkapi dengan cara yang aman dan dikontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah diantara kelompok atau individu.

Sedangkan menurut Roestiyah (2008: 93) kelebihan model pembelajaran *Role Playing* yaitu (1) siswa lebih tertarik perhatiannya pada pembelajaran, (2) mudah memahami masalah-masalah sosial karena mereka mengalami sendiri perannya, (3) menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi, dan cinta kasih terhadap sesama, (4) diskusi menjadi hidup, (5) penonton tidak pasif.

Dilihat dari kelebihan-kelebihan bermain peran yang di kemukakan di atas, dapat dijelaskan bahwa berhasilnya pemeran tersebut bergantung pada kegiatan yang dilakukan siswa terutama pada analisis sebagai tindak lanjutnya dan juga bergantung pada persepsi siswa tentang bermain peran yang menyerupai situasi kehidupan nyata.

Adapun kekurangan dalam model *Role Playing* menurut Dani (2013) yaitu: (1) Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk diterapkan dalam metode

ini. Misalnya, terbatasnya alat-alat pembelajaran menyulitkan siswa untuk melihat dan mengamati serta akhirnya dapat menyimpulkan kejadian atau konsep tersebut; (2) Guru harus memahami betul langkah-langkah pelaksanaannya, jika tidak dapat mengacaukan pembelajaran; (3) Memerlukan alokasi waktu yang lebih cukup lama; (4) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dijelaskan bahwa guru harus lebih menguasai langkah pembelajaran. Karena apabila pelaksanaan bermain pemeran mengalami kegagalan bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.

d. Langkah-langkah *Role Playing*

Menurut Mulyasa (2012: 183) model *Role Playing* termasuk kedalam model pembelajaran berkarakter. Terdapat tiga hal yang menentukan kualitas dan keefektifan *Role Playing* sebagai model pendidikan karakter, yakni

1. Kualitas pemeranan,
2. Analisis dalam diskusi
3. Pandangan peserta didik terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan nyata.

Shaftel dalam Joyce (2009: 332) berpendapat bahwa *Role Playing* terdiri dari Sembilan langkah : (1) Memanaskan suasana kelompok; (2) Memilih partisipan; (3) Mengatur seting tempat kejadian; (4) Menyiapkan peneliti (observer) ; (5) Pemeranan; (6) Diskusi dan evaluasi; (7) Memerankan kembali; (8) Berdiskusi dan mengevaluasi; (9) Saling berbagi dan mengembangkan pengalaman. Berikut penjelasan dari kesembilan langkah tersebut:

Tabel 2.1 Prosedur Pembelajaran *Role Playing*

Tahap pertama: Memanaskan Suasana Kelompok	Tahap Kedua: Memilih Partisipan
Mengidentifikasi, memaparkan masalah, menjelaskan masalah, manafsirkan masalah, dan menjelaskan <i>Role Playing</i> .	Menganalisis peran, Memilih pemain yang melakukan peran.
Tahap Ketiga: Mengatur Setting	Tahap Keempat: Mempersiapkan Peneliti (Observer)
Mengatur Sesi-sesi tindakan Kembali menegaskan peran Lebih mendekat pada situasi yang bermasalah	Memutuskan apa saja yang akan dicari, memberikan tugas pengamatan
Tahap Kelima: Pemeranan	Tahap Keenam: Berdiskusi dan Mengevaluasi
Memulai <i>Role Playing</i> , mengukuhkan <i>Role Playing</i> , dan menyudahi <i>Role Playing</i> .	Mereview Pemeranan (Kejadian, Posisi, Kenyataan), mendiskusikan focus-fokus utama, dan mengembangkan pemeranan Selanjutnya.
Tahap Ketujuh: Memerankan kembali	Tahap Kedelapan: Diskusi dan Evaluasi
Memainkan peran yang diubah, memberi masukan atau alternative, dan perilaku dalam langkah selanjutnya.	Sebagaimana dengan tahap ke enam
Tahap kesembilan: Berbagi dan menggeneralisasi pengalaman	
Menghubungkan situasi yang bermasalah dengan kehidupan di dunia nyata serta masalah-masalah yang baru muncul, dan menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku	

(Joyce dkk, 2009: 332)

Hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam melaksanakan model pembelajaran *Role Playing* menurut Roestiyah (2008: 91) yaitu:

1. Guru harus menerangkan kepada siswa untuk memperkenalkan teknik ini, bahwa dengan model ini siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual ada dimasyarakat. Maka guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan, dan siswa yang mengamati dengan tugas-tugas tertentu pula.
2. Guru harus memilih masalah yang *urgens*, sehingga menarik minat anak. Ia mampu menjelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu

3. Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil untuk mengatur adegan pertama
4. Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkannya, apakah ia tepat untuk perannya itu. Bila tidak, tunjuk saja siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman seperti yang diperankan itu
5. Jelaskan kepada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya sehingga mereka tahu tugas pemerananya
6. Siswa yang tidak turut harus menjadi penonton yang aktif, disamping mendengar dan melihat mereka harus bisa memberi saran dan kritik pada saat bermain peran selesai dilakukan
7. Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog
8. Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, walaupun masalahnya belum terpecahkan maka perlu dibuka Tanya jawab.

Berdasarkan tahap-tahap yang dilakukan di atas maka sistem sosial akan terstruktur, guru bertanggung jawab untuk memulai tahap-tahap dengan mengarahkan kegiatan siswa pada setiap tahap, tetapi konteks/isi dan kegiatan sebagian besar ditentukan oleh siswa.

e. Manfaat Role Playing

Manfaat dari bermain peran adalah sebagai berikut; 1) dapat mempertinggi perhatian siswa melalui adegan-adegan, hal mana tidak selalu terjadi dalam metode ceramah atau diskusi; 2) siswa tidak saja mengerti persoalan sosial psikologis, tetapi mereka juga ikut merasakan perasaan dan pikiran orang lain bila berhubungan dengan sesama manusia, seperti halnya penonton film atau sandiwara, yang ikut hanyut dalam suasana film seperti, ikut menangis pada adegan sedih, rasa marah, emosi, gembira dan lain sebagainya; 3) siswa dapat menempatkan diri pada tempat orang lain dan memperdalam pengertian mereka tentang orang lain (Pagehyasa, 2009)

Berdasarkan pemaparan di atas dapat dijelaskan bahwa dalam bermain peran siswa diharapkan memiliki rasa empati, simpati, kemarahan, dan kasih sayang

dilakukan dalam berinteraksi, *Role Playing* bila dilaksanakan dengan baik akan menjadi bagian dari kehidupan nyata yang diambil sisi positifnya dan kemudian dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Aktivitas Pembelajaran

Proses pembelajaran yang dilakukan dalam kelas merupakan aktivitas menransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Guru diharapkan mengembangkan kapasitas belajar, kompetensi dasar, dan potensi yang dimiliki oleh siswa secara penuh. Pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada siswa, sehingga siswa ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dapat mengembangkan cara-cara belajar mandiri maka pengalaman dan keaktifan siswa lebih diutamakan.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu guru dapat merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Hamalik (2011: 171) pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri bagi siswa. Jadi, yang lebih banyak melakukan aktivitas di dalam pembentukan diri adalah anak itu sendiri, sedangkan pendidik memberikan bimbingan dan merencanakan segala kegiatan yang akan diperbuat oleh siswa.

Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, siswa harus aktif dalam berbuat. Dengan kata lain, bahwa dalam

belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas proses pembelajaran tidak mungkin berlangsung dengan baik.

4. Hasil Belajar IPS di SD

Hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar. Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Gagne dalam Sudjana (2006: 22) hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam 5 (lima) kategori yaitu : 1) informasi verbal , 2) keterampilan *intelektual*, 3) Strategi *kognitif*, 4) sikap, dan 5) keterampilan *motoris*. Sedangkan dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan *kurikuler* maupun tujuan *instruksional*, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom dalam Sudjana (2009: 22) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni *ranah kognitif*, *ranah afektif*, dan *ranah psikomotoris*.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi, dan penciptaan. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial. Ranah afektif memiliki lima aspek sebagai

hasil belajar yang meliputi aspek menerima, menanggapi, menilai, mengelola, dan menghayati.

Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada empat aspek ranah psikomotoris sebagai hasil belajar, yakni aspek menirukan, memanipulasi, pengalamiahan dan artikulasi.

Guru perlu mengenal hasil belajar dan kemampuan siswa yang telah diperoleh sebelumnya. Hal-hal yang perlu diketahui itu ialah antara lain penguasaan pengajaran, keterampilan-keterampilan belajar dan bekerja. Pengenalan-pengenalan tersebut penting bagi guru membantu mendiagnosis kesulitan belajar siswa dan dapat memperkirakan hasil dan kemajuan belajar selanjutnya pada kelas berikutnya, kendati hasil-hasil tersebut dapat saja berbeda dan bervariasi sehubungan dengan keadaan motivasi, kematangan, dan penyesuaian sosial (Hamalik, 2012: 103).

Dengan demikian dari uraian di atas dapat diambil simpulan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Sehingga prestasi belajar itu merupakan suatu bentuk dari perubahan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor, yang dapat ditunjukkan oleh siswa sebagai hasil belajarnya baik atau buruknya angka atau huruf serta tindakan yang mencerminkan hasil belajar yang dicapai oleh siswa dalam periode tertentu. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, sehingga dapat dikatakan bahwa hasil yang dicapai merupakan perubahan kemampuan *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotor*.

5. Pendidikan Karakter Di sekolah Dasar

a. Mengenal Pendidikan Karakter

Tidak ada yang menyangkal bahwa karakter merupakan aspek yang penting untuk kesuksesan manusia di masa depan. Karakter yang kuat akan membentuk mental yang kuat. Wibowo mengutip pendapat Thomas Lickona (2012: 32) karakter merupakan sifat alami seseorang dalam merespon situasi secara bermoral. Sedangkan Scerenco (dalam Hariyanto dan Muchlas Samani, 2012: 42) mengemukakan bahwa karakter adalah atribut atau ciri-ciri yang membentuk dan membedakan ciri pribadi, ciri etis, dan kompleksitas mental dari seseorang, suatu kelompok, atau bangsa.

Sedangkan Menurut Suyanto (dalam Asmani, 2011: 27) pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*Felling*), dan tindakan (*action*). Tanpa ketiga aspek ini, pendidikan karakter tidak berjalan efektif. Pendapat para pakar tersebut menegaskan tentang urgensi dan signifikansi pendidikan berkarakter dalam membangun moralitas, mentalitas, dan jiwa bangsa Indonesia yang kehilangan jati dirinya

Pendidikan Karakter menurut Megawangi “sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya. Definisi lainnya dikemukakan oleh Fakry Gaffar (dalam Kesuma dkk, (2011: 5) “Sebuah proses transformasi dalam nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuhkembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang itu”

Sebuah buku yang berjudul *Emotional Intelligensi and School Success*, mengkompilasikan sebagai hasil penelitian tentang pengaruh positif kecerdasan emosi anak terhadap keberhasilan di sekolah. Dikatakan bahwa ada sederet faktor-faktor resiko yang disebutkan ternyata bukan terletak pada kecerdasan otak, tetapi pada karakter, yaitu rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, kemampuan bergaul, kemampuan berkonsentrasi, rasa empati, dan kemampuan berkomunikasi. Hal itu sesuai dengan pendapat Daniel Goleman tentang keberhasilan seseorang di masyarakat. Menurutnya, 80% keberhasilan seseorang di masyarakat dipengaruhi oleh kecerdasan emosi, dan hanya 20% ditentukan oleh kecerdasan kecerdasan otak (IQ). Anak-anak yang mempunyai masalah dalam kecerdasan emosinya akan mengalami kesulitan belajar, bergaul, dan tidak dapat mengontrol emosinya dalam Aqib (2011: 56).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah suatu usaha yang dilakukan dalam upaya mendidik siswa dalam nilai-nilai kehidupan sehingga membentuk pribadi yang positif di dalam lingkungannya sehingga tidak hanya anak dijejali dengan kecerdasan otak (IQ) saja, tetapi Kecerdasan emosi juga sangat berperan dalam keberhasilan siswa dalam lingkungan sosialnya.

b. Alasan pentingnya pendidikan karakter untuk dilaksanakan

Sulistiyowati (2012: 5) mengemukakan beberapa alasan pentingnya pendidikan karakter untuk dilaksanakan, yaitu; (a) karakter merupakan hal sangat esensial dalam berbangsa dan bernegara, (b) karakter tidak datang dengan sendirinya, tetapi harus dibangun dan dibentuk untuk menjadi bangsa yang bermartabat. Hilangnya

karakter akan menyebabkan hilangnya generasi penerus bangsa, karakter berperan sebagai kemudi dan kekuatan sehingga bangsa ini tidak terombang-ambing.

Alasan lainnya pendidikan karakter perlu dilaksanakan sebab karakter menentukan kuat dan lemahnya seorang individu. Untuk membangun karakter anak didik, mesti dukung dengan inisiatif kritis dan memberikan waktu pada mereka yang mengemukakan ide-ide baru ujar budayawan Suseno (dalam Muslich, 2011: 41).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter perlu dilaksanakan karena karakter merupakan hal sangat esensial dalam berbangsa dan bernegara. Pendidikan karakter perlu dilaksanakan sebab karakter menentukan kuat dan lemahnya seorang individu.

Tabel 2.2 Nilai-Nilai Karakter Yang Dikembangkan Di Sekolah, Menurut Ramly (2011: 32-37)

No	Nilai Karakter yang Dikembangkan	Deskripsi Perilaku
1.	Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam mengerjakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, serta hidup rukun dalam pemeluk agama lain.
2.	Jujur	merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, baik terhadap diri dan pihak lain.
3.	Toleransi	sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4.	Disiplin	merupakan suatu tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5.	Kerja keras	merupakan suatu perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan guna menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
6.	Kreatif	Kemampuan olah pikir, olah rasa dan pola tindak yang dapat menghasilkan sesuatu yang baru dan inovatif.
7.	Mandiri	sikap atau perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

8.	Demokratis	cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9.	Rasa ingin tahu	sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.
10.	Semangat kebangsaan	Cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri sendiri dan kelompoknya.
11.	Cinta tanah air	cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
12.	Menghargai prestasi	sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, mengakui, dan menghormati keberhasilan orang lain.
13.	Bersahabat/ komunikatif	tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
14.	Cinta damai	sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15	Gemar membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bahan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
16.	Peduli sosial	sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
17.	Peduli lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan lingkungan alam di sekitarnya dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi

c. Nilai Karakter Dalam Mata Pelajaran IPS

Setiap mata pelajaran dapat mengaplikasikan nilai-nilai karakter dalam proses pembelajarannya. Termasuk juga dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial nilai, karakter yang dapat dikembangkan pada diri siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang akan peneliti teliti meliputi sebagai berikut:

Tabel 2.3 Nilai Pengembangan Karakter Dalam Pembelajaran IPS

No	Nilai	Deskripsi
1.	Rasa ingin tahu	sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.
2.	Tanggung jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.
3.	Demokratis	cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
4.	Peduli sosial	sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

d. Tujuan pendidikan karakter

Tujuan pendidikan karakter yaitu penanaman nilai dalam diri siswa dan pembaruan tata kehidupan bersama yang lebih menghargai kebebasan individu. Tujuan jangka panjang tidak lain adalah mendasarkan diri pada tanggapan aktif kontekstual individu atas natural sosial yang diterima, yang pada gilirannya semakin mempertajam visi hidup yang akan diraih lewat proses pembentukan diri secara terus menerus (*on going formation*).

Tujuan pendidikan karakter menurut Kesuma dkk, (2011: 9) adalah: (1) memfasilitasi penguatan dan pengembangan nilai-nilai tertentu sehingga terwujud dalam perilaku anak, baik ketika proses disekolah maupun setelah proses sekolah. (2) mengkoreksi perilaku peserta didik yang tidak bersesuaian dengan nilai-nilai yang dikembangkan sekolah (3) membangun koneksi yang harmoni dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggung jawab pendidikan karakter secara bersamaan.

Menurut T. Ramli dalam Wibowo (2012: 34) pendidikan karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak, tujuannya adalah membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia yang baik, warga masyarakat, dan warga Negara yang baik. Menurut Albertus dalam Aunillah (2011: 130) menerangkan bahwa pendidikan berkarakter bertujuan membentuk setiap pribadi menjadi insan yang berkeutamaan dalam pendidikan karakter yang dinilai adalah perilaku, bukan pemahaman.

Sedangkan Amri dkk, (2011: 31) menyatakan bahwa pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai standar kompetensi lulusan. Melalui pendidikan karakter diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga dapat terwujud dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dari hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia siswa sehingga membentuk pribadi siswa menjadi manusia, warga masyarakat, dan warga negara yang baik.

6. Hubungan Model *Role Playing* dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas, Hasil Belajar, serta Mengembangkan Karakter.

Pembelajaran IPS adalah proses perubahan tingkah laku siswa mengenai kemampuan sosial dan emosional. Pembelajaran IPS bukanlah materi belaka

melainkan menanamkan konsep sosial yang kemudian akan diamalkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Agar konsep itu tertanam maka seorang guru dalam mengajar haruslah dapat menerapkan pendekatan yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Penerapan model *Role Playing* merupakan salah satu model yang cocok digunakan untuk menanamkan konsep sosial tersebut karena *Role Playing* merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Model ini pertama kali dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis (Uno, 2008: 25).

Adapun tujuan *Role Playing* yaitu: (1) mengeksplorasi perasaan siswa, (2) menstrasfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa, (3) mengembangkan *skill* pemecahan masalah dan tingkah laku, (4) mengeksplorasi materi pembelajaran dalam cara yang berbeda (Mulyasa, 2012: 181). Seperti halnya juga dijelaskan Mulyasa (2012: 165) bahwa *Role Playing* termasuk kedalam model pembelajaran berkarakter sehingga dengan menggunakan model ini siswa dapat menganalisis nilai-nilai karakter yang dapat diambil dari pemeranan yang dilakukan disaat pemeranan.

Dengan suasana yang menyenangkan, siswa akan merasa lebih nyaman dan bersemangat dalam belajar diharapkan dapat meningkatkan aktivitas, hasil belajar dan mengembangkan karakter siswa dalam pembelajaran IPS.

B. Penelitian yang relevan

Adapun judul penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah:

1. "Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN 45 Kota Bengkulu" . Oleh Ikran Sri ZZ (2012). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar serta kualitas proses pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 45 Kota Bengkulu.
2. "Peningkatan kualitas proses pembelajaran melalui model bermain peran (*Role Playing*) dalam rangka membangun karakter tanggung jawab siswa pada mata pelajaran PKn Kelas VB SDIT IQRA 1 Kota Bengkulu". Oleh Anik Pusfita Sari (2013). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran PKn dalam rangka membangun karakter tanggung jawab siswa kelas IVB SDIT IQRA 1 Kota Bengkulu.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan pengalaman yang dilakukan oleh peneliti di kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu, diperoleh permasalahan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS di kelas IVB, permasalahan tersebut antara lain: (1) ulangan bulanan (tes formatif) kelas IVB rata-rata 56,42 dan presentase keberhasilan klasikal 60,00%, sehingga ketuntasan belajar pada siswa belum tercapai dengan baik dimana KKM pada mata pelajaran IPS kelas IV yaitu 65, (2) guru jarang

menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, (3) kurang terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, (4) siswa relatif kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, (5) siswa dalam proses pembelajaran kurang mampu berinteraksi dengan teman yang lain (6) karakter pada siswa masih cenderung kurang berkembang

Berpijak pada kondisi nyata yang ada di lapangan, pembelajaran IPS masih jauh dari kondisi ideal yang sesuai dengan karakteristik dan tujuan pembelajaran IPS. Salah satu tujuan pembelajaran IPS membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemahaman lingkungan hidup menjadi bagian dari kehidupan tersebut. Sedangkan yang tergambar di lapangan belum dapat memenuhi tujuan yang diharapkan. Idealnya dalam proses pembelajaran diharapkan guru menggunakan model pembelajaran yang inovatif sehingga terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, siswa mampu berinteraksi dengan temannya, karakter siswa mulai dikembangkan, dan hasil belajar siswa mencapai ketuntasan rata-rata seperti yang ditetapkan oleh Depdiknas bahwa proses pembelajaran di kelas dikatakan tuntas secara klasikal apabila 75 % siswa di kelas memperoleh nilai ≥ 65 .

Dalam hal ini terdapat kesenjangan antara kenyataan di lapangan dengan kondisi yang seharusnya (kondisi ideal). Maka untuk mengatasi kesenjangan tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara optimal model pembelajaran *Role Playing*. Melalui upaya tersebut diharapkan dengan penerapan model *Role Playing* pada pembelajaran IPS dapat

meningkatkan aktivitas, hasil belajar, serta mengembangkan karakter di kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu.

Berdasarkan konsep kerangka teoritis diatas, maka kerangka pemikiran dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

2.3 Kerangka Berpikir Dalam Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*

PEMBELAJARAN IPS Kelas IVB di SD 74 Kota

Kondisi Real

1. Model pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi
2. Kurang terciptanya suasana belajar yang menyenangkan
3. Siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran
4. Siswa cenderung belajar secara individual dan jarang berinteraksi dengan temannya
5. Proses pembelajaran belum mengintegrasikan nilai-nilai karakter pada diri siswa
6. Nilai siswa masih dalam kategori rendah

Kondisi Ideal

1. Guru menggunakan model pembelajaran yang inovatif
2. Terciptanya suasana belajar yang menyenangkan
3. Siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran
4. Siswa mampu berinteraksi dengan temannya
5. Proses pembelajaran yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai karakter
6. Pembelajaran IPS dikatakan tuntas apabila nilai rata-rata siswa mencapai ≥ 65 dan ketuntasan belajar klasikal 75%.

Penerapan Model *Role playing* pada pembelajaran IPS

Pra Kegiatan

Guru mengkondisikan kelas sehingga siap untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dan melakukan pengecekan terhadap kehadiran siswa.

Kegiatan awal (± 10 menit)

Apersepsi

1. Guru melakukan apersepsi
2. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat dari materi yang akan dipelajari.
3. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi pelajaran.

Kegiatan Inti (± 50 menit)

Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok

4. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok
5. Guru menyampaikan permasalahan berupa suatu dilema moral yang berkaitan dengan materi pelajaran
6. Guru bersama siswa mengidentifikasi masalah.
7. Guru membagikan LDS dan menjelaskan aturan dari *Role Playing*

Tahap 2 Memilih Pemain

8. Guru bersama siswa memilih pemain dan menganalisis peran-peran.

Tahap 3 Mengatur Seting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan

9. Guru bersama siswa berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan di mainkan.

Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi

10. Beberapa kelompok ditugaskan menjadi pengamat

Tahap 5 Pemeranan

11. Siswa melakukan pemeranan

Tahap 6 Diskusi evaluasi

12. Guru bersama siswa mendiskusikan dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.

Tahap 7 Pemeranan ulang

13. Guru meminta siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang salah dari pemeranan pertama.

Tahap 8 Evaluasi kedua

14. Guru dan siswa berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.

Tahap 9 berbagi pengalaman

15. Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dialami dalam bermain peran serta menanamkan karakter semangat kebangsaan kepada siswa

Kegiatan Inti (± 10 menit)

16. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari
17. Guru memberikan soal evaluasi.
18. Guru memberikan tindak lanjut

Meningkatkan Aktivitas, Hasil Belajar, Serta Mengembangkan Karakter

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya dan masih memerlukan pembuktian. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Jika diterapkan model pembelajaran *Role Playing* maka aktivitas pembelajaran IPS di kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu meningkat.
2. Jika diterapkan model pembelajaran *Role Playing* maka hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu meningkat.
3. Jika diterapkan model pembelajaran *Role Playing* maka karakter siswa pada pembelajaran IPS di kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu meningkat.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Menurut Hopkins dalam Kunandar (2011:45) penelitian Tindakan kelas adalah suatu bentuk kajian yang bersifat relatif yang dilakukan oleh pelaku tindakan dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran. Lewin dalam Winarni (2011: 72) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas memiliki empat tahap yaitu *Planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan) dan *reflection* (refleksi)

B. Subjek Penelitian

Adapun subjek penelitian ini adalah guru dan siswa SDN 74 Kota Bengkulu tahun ajaran 2013-2014.

a) Lokasi

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 74 Kota Bengkulu. Sekolah ini dipilih karena menjadi salah satu sekolah mitra PGSD FKIP UNIB yang menjadi tempat PPL mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Bengkulu.

b) Waktu

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan mulai 03 Oktober sampai dengan 12 Oktober 2013

c) Mata Pelajaran

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada kepala sekolah dan guru kelas IVB, maka peneliti mengambil salah satu mata pelajaran yang dianggap masih mengalami permasalahan dalam kegiatan

pembelajaran yaitu mata pelajaran IPS dimana nilai hasil ulangan bulanan (tes formatif) bulan Agustus SDN 74 Kelas IVB belum mencapai nilai rata-rata ≥ 65 dan ketuntasan klasikal sebesar 75%

d) Kelas

Adapun kelas yang dipilih oleh peneliti untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas adalah kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu. Kelas ini dipilih karena berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepala sekolah dan guru kelas, kelas ini merupakan kelas yang mengalami permasalahan dalam kegiatan pembelajaran IPS, seperti yang telah diuraikan di latar belakang.

e) Karakteristik Siswa

Siswa kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu yang berjumlah 35 orang yang terdiri dari 15 laki-laki dan 20 perempuan. Keadaan siswa di kelas ini pada saat dilakukan observasi bersifat heterogen, yaitu memiliki banyak perbedaan. Perbedaan mereka antara lain terdapat pada kemampuan kognitif, suku, agama, bakat, minat, tingkat kemampuan, dan faktor ekonomi. Keadaan inilah yang membedakan cara belajar mereka dikelas.

C. Definisi Operasional

1. Model pembelajaran *Role playing* yaitu model pengajaran yang berasal dari dimensi individu maupun sosial. *Role Playing* adalah rangkaian perasaan, kata-kata, dan tindakan yang biasanya dimainkan melalui simulasi, penokohan, dan manipulasi alat dalam suatu pembelajaran. Melalui *Role Playing*, siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam menggali dan memperhitungkan perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. *Role Playing* dalam pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna

diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.

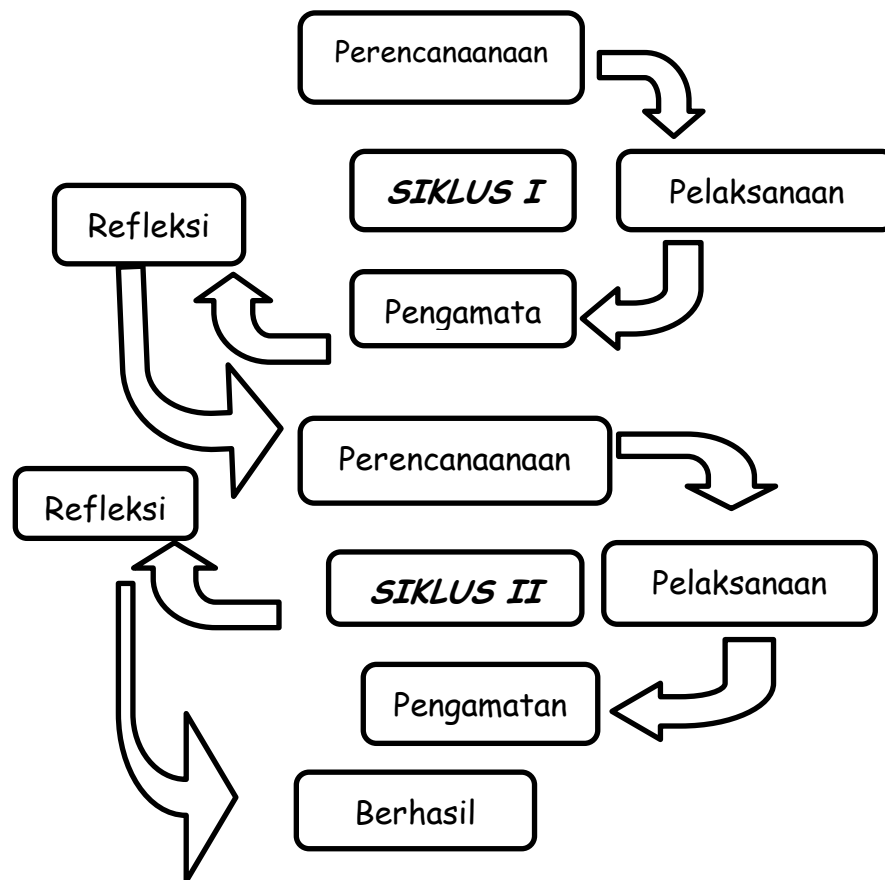
2. IPS yaitu bidang studi yang mempelajari peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan gejala, isu, fenomena sosial yang ada di masyarakat, baik secara lokal, nasional maupun global yang disusun secara sistematis (teratur), komprehensif dan terpadu. Dalam penelitian ini standar kompetensi yang digunakan yaitu memahami sejarah, kenampakkan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi. Sedangkan kompetensi dasar yang digunakan yaitu 1.5 menghargai berbagai peninggalan sejarah di lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dan menjaga kelestariannya dan 1.6 meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh-tokoh dilingkungannya.
3. Aktivitas pembelajaran yang dinilai dalam penelitian ini adalah:
 - a. Aktivitas guru adalah keterlibatan guru secara menyeluruh dalam kegiatan pembelajaran yang menyangkut aspek perhatian dan partisipasi demi tercapainya keberhasilan proses pembelajaran.
 - b. Aktivitas siswa keterlibatan siswa secara menyeluruh dalam kegiatan pembelajaran yang menyangkut aspek minat, perhatian, partisipasi, dan presentasi, demi tercapainya keberhasilan proses pembelajaran.
4. Hasil belajar yaitu perubahan perilaku atau tingkah laku berupa pengetahuan, keterampilan, atau penguasaan nilai-nilai. Hasil belajar yang diharapkan dalam penelitian ini mencakup tiga ranah menurut yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

5. Nilai karakter yang dikembangkan melalui penelitian ini yaitu karakter. Semangat kebangsaan adalah cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Dalam penelitian ini ada 4 aspek nilai karakter yang akan diamati yang telah disesuaikan dengan materi dan proses pembelajaran, 4 aspek nilai karakter meliputi : cinta tanah air, tanggung jawab, demokratis, dan peduli sosial.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di dalam ruang kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu. Menurut Arikunto (2010: 17-19) ada 4 tahapan penting dalam melakukan penelitian tindakan kelas yaitu: (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) pengamatan; dan (4) refleksi. Keempat tahap dalam penelitian tindakan kelas tersebut adalah unsur untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun yang kembali ke langkah semula. Berdasarkan penjelasan di atas maka model penelitian ini dapat digambarkan seperti berikut:

Bagan 3.1 Tahap-tahap dalam penelitian tindakan kelas



Secara lebih terperinci prosedur tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Siklus 1

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada siklus I, pembelajaran dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 04 Oktober 2013 pukul 09.30 -10.10 WIB dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 05 Oktober 2013 pukul 11.00 -12.10 WIB. Tahap pertama ini, peneliti menyusun rancangan tindakan yang dilaksanakan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan antara lain :

- 1) Menganalisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dengan menggunakan model *Role Playing*

- 2) Menyusun silabus berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar kurikulum KTSP mata pelajaran IPS kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu.
- 3) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*
- 4) Membuat lembar observasi beserta indikatornya
- 5) Menyusun alat evaluasi
- 6) Mempersiapkan media yang akan digunakan pada waktu pembelajaran berlangsung. Adapun rencana pelaksanaan pembelajarannya adalah sebagai berikut:

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Tahap kedua dari penelitian tindakan kelas ini adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu pelaksanaan tindakan di kelas. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan program rencana pembelajaran (Langkah-langkah pembelajaran) yang telah dirumuskan dengan menerapkan model *Role Playing*. Dimana terdiri dari kegiatan membuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Adapun langkah-langkah pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Role Playing* adalah:

Pra Kegiatan

Guru mengkondisikan kelas sehingga siap untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dan melakukan pengecekan terhadap kehadiran siswa.

Kegiatan Awal (± 10 menit)

1. Guru memotivasi dan memberikan apersepsi dengan bertanya “anak-anak siapa di dalam kelas ini yang berasal dari daerah luar propinsi Bengkulu? Dari mana saja? Siswa menjawab dari aceh, medan, jawa ,dll. Guru menampung jawaban siswa mengkaitkannya kedalam materi Indonesia yang bergaram.

2. Guru menjelaskan tujuan dan manfaat yang akan dicapai dari materi pelajaran yang dipelajari dengan jelas, runtun, dan menarik
3. Guru membimbing dan melakukan tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang sedang dipelajari dengan melibatkan semua siswa.

Kegiatan Inti (± 50 menit)

Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok

4. Guru membimbing siswa untuk dibagi menjadi beberapa kelompok
5. Guru menyampaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran
6. Guru membimbing siswa dalam mengidentifikasi masalah.
7. Guru membagi LDS dan menjelaskan tahap-tahap *Role Playing*.

Tahap 2 Memilih Pemain

8. Guru membimbing siswa dalam memilih pemain dan menganalisis peran-peran.

Tahap 3 Mengatur Setting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan

9. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan.

Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi

10. Guru mengarahkan siswa untuk menjadi pengamat.

Tahap 5 Pemeranan

11. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan pemeranan.

Tahap 6 Diskusi evaluasi

12. Guru membimbing siswa dalam berdiskusikan dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.

Tahap 7 Pemeranan ulang

13. Guru membimbing dan meminta siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang kurang dari pemeranan pertama.

Tahap 8 Evaluasi kedua

14. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.

Tahap 9 berbagi pengalaman

15. Guru mengarahkan siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dialami selama kegiatan bermain peran serta menanamkan karakter kepada siswa.

Kegiatan Penutup (± 10 menit)

16. Guru membantu siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
17. Guru memberikan soal dan membimbing siswa dalam mengerjakan soal evaluasi evaluasi.
18. Guru memberikan tindak lanjut.

Pertemuan 2**Kegiatan awal (± 10 menit)**

1. Guru membimbing siswa dan melakukan apersepsi dengan bertanya mengenai suku bangsa dan agama siswa dan mengaitkan pertanyaan ke materi.
2. Guru menjelaskan tujuan dan manfaat yang akan dicapai dari materi pelajaran yang dipelajari dengan jelas, runtun, dan menarik

3. Guru membimbing dan melakukan tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang sedang dipelajari dengan melibatkan semua siswa.

Kegiatan Inti (±50 menit)

Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok

4. Guru membimbing siswa untuk dibagi menjadi beberapa kelompok
5. Guru menyampaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran
6. Guru membimbing siswa dalam mengidentifikasi masalah.
7. Guru membagi LDS dan menjelaskan tahap-tahap *Role Playing*.

Tahap 2 Memilih Pemain

8. Guru membimbing siswa dalam memilih pemain dan menganalisis peran-peran.

Tahap 3 Mengatur Setting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan

9. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan.

Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi

10. Guru mengarahkan siswa untuk menjadi pengamat.

Tahap 5 Pemeranan

11. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan pemeranan.

Tahap 6 Diskusi evaluasi

12. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.

Tahap 7 Pemeranan ulang

13. Guru membimbing dan meminta siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang kurang dari pemeranan pertama.

Tahap 8 Evaluasi kedua

14. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.

Tahap 9 berbagi pengalaman

15. Guru mengarahkan siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dialami selama kegiatan bermain peran serta menanamkan karakter kepada siswa.

Kegiatan Penutup (± 10 menit)

16. Guru membantu siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
17. Guru memberikan soal dan membimbing siswa dalam mengerjakan soal evaluasi evaluasi.
18. Guru memberikan tindak lanjut.

c. Tahap Pengamatan (*Observation*)

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung pengamat (observer) mengamati pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Pengamatan ini dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa. Aktivitas guru dinilai dengan menggunakan lembar observasi guru dan aktivitas siswa dinilai dengan menggunakan lembar observasi siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti juga melakukan observasi terhadap perubahan sikap sebagai hasil belajar siswa saat melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi afektif siswa yang terdiri dari 3 aspek, lembar observasi psikomotor siswa yang terdiri dari 3 aspek serta lembar observasi karakter.

d. Refleksi (Reflection)

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap seluruh hasil penilaian baik yang menyangkut penilaian proses maupun hasil. Hasil analisis ini selanjutnya diukur tingkat keberhasilan dan dicari penyebabnya. Jika hasil menunjukkan negatif, maka perlu dicari solusi perbaikan untuk menindaklanjuti pada siklus II.

Siklus II

Pada siklus II, pembelajaran dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober 2013 pukul 09.30-10.40 WIB dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 12 Oktober 2013 pukul 11.00-12.10 WIB. Tahap pertama ini, peneliti menyusun rancangan tindakan yang dilaksanakan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan antara lain :

- 1) Menganalisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dengan menggunakan model *Role Playing*
- 2) Menyusun silabus berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar kurikulum KTSP mata pelajaran IPS kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu.
- 3) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*
- 4) Menyusun alat evaluasi
- 5) Mempersiapkan media yang akan digunakan pada waktu pembelajaran berlangsung. Adapun rencana pelaksanaan pembelajarannya adalah sebagai berikut:

c. Tahap Pelaksanaan Tindakan (Action)

Tahap kedua dari penelitian tindakan kelas ini adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu pelaksanaan

tindakan di kelas. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan program rencana pembelajaran (Langkah-langkah pembelajaran) yang telah dirumuskan dengan menerapkan model *Role Playing*. Dimana terdiri dari kegiatan membuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Adapun langkah-langkah pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Role Playing* adalah:

Pra Kegiatan

Guru mengkondisikan kelas sehingga siap untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dan melakukan pengecekan terhadap kehadiran siswa.

Kegiatan Awal (± 10 menit)

1. Guru membimbing dan melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya yakni tentang “Peninggalan bersejarah”. Apa itu peninggalan bersejarah? Apa saja contoh peninggalan sejarah? Dan kemudian mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari yaitu tentang “sikap kepahlawanan”
2. Guru membimbing dan menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan jelas, runtun, dan menarik.
3. Guru membimbing dan melakukan tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang telah dipelajari dan melibatkan siswa

Kegiatan Inti (± 50 menit)

Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok

4. Guru membimbing siswa untuk dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen dan memperhatikan tingkat kecerdasan siswa.
5. Guru membimbing dan menjelaskan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran dengan jelas dan sistematis.

6. Guru membimbing dan mengidentifikasi masalah dengan melibatkan siswa secara penuh.
7. Guru membagi LDS dan menjelaskan tahap-tahap *Role Playing*.

Tahap 2 Memilih Pemain

8. Guru bersama siswa memilih pemain dan menganalisis peran-peran

Tahap 3 Mengatur Seting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan

9. Guru membimbing dan berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan dengan melibatkan seluruh siswa.

Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi

10. Guru membimbing dan meminta semua siswa yang tidak bertugas sebagai pemeran untuk menjadi pengamat.

Tahap 5 Pemeranan

11. Guru membimbing dan memberikan kebebasan penuh kepada siswa untuk melakukan pemeranan sesuai dengan keterampilan yang dimilikinya

Tahap 6 Diskusi evaluasi

12. Guru membimbing dalam berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.

Tahap 7 Pemeranan ulang

13. Guru membimbing dan meminta siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang kurang dari pemeranan pertama.

Tahap 8 Evaluasi kedua

14. Guru berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.

Tahap 9 berbagi pengalaman

15. Guru mengajak siswa berbagi pengalaman yang telah dialami serta menganalisis nilai-nilai yang dapat diambil dari pemeranan yang telah dilakukan.

Kegiatan Penutup (± 10 menit)

16. Guru membimbing dan melibatkan semua siswa dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
17. Guru memberikan soal evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan menggunakan soal tes tertulis dengan jelas.
18. Guru memberikan tindak lanjut dengan memberikan pengarahan kepada siswa.

Pertemuan 2**Kegiatan awal (± 10 menit)**

1. Guru membimbing dan melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya yakni tentang “Peninggalan bersejarah”. Apa itu peninggalan bersejarah? Apa saja contoh peninggalan sejarah? Dan kemudian mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan di pelajari yaitu tentang “sikap kepahlawanan”
2. Guru membimbing dan menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan jelas, runtun, dan menarik.
3. Guru membimbing dan melakukan tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang telah dipelajari dan melibatkan siswa.

Kegiatan Inti (±50 menit)**Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok**

4. Guru membimbing siswa untuk dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen dan memperhatikan tingkat kecerdasan siswa.
5. Guru membimbing dan menjelaskan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran dengan jelas dan sistematis.
6. Guru membimbing dan mengidentifikasi masalah dengan melibatkan siswa secara penuh.
7. Guru membagi LDS dan menjelaskan tahap-tahap *Role Playing*.

Tahap 2 Memilih Pemain

8. Guru bersama siswa memilih pemain dan menganalisis peran-peran

Tahap 3 Mengatur Setting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan

9. Guru membimbing dan berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan dengan melibatkan seluruh siswa.

Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi

10. Guru membimbing dan meminta semua siswa yang tidak bertugas sebagai pemeran untuk menjadi pengamat.

Tahap 5 Pemeranan

11. Guru membimbing dan memberikan kebebasan penuh kepada siswa untuk melakukan pemeranan sesuai dengan keterampilan yang dimilikinya.

Tahap 6 Diskusi evaluasi

12. Guru membimbing dalam berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.

Tahap 7 Pemeranan ulang

13. Guru membimbing dan meminta siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang salah dari pemeranan pertama.

Tahap 8 Evaluasi kedua

14. Guru berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.

Tahap 9 berbagi pengalaman

15. Guru mengajak siswa berbagi pengalaman yang telah dialami serta menganalisis nilai-nilai yang dapat diambil dari pemeranan yang telah dilakukan.

Kegiatan Penutup (± 10 menit)

16. Guru membimbing dan melibatkan semua siswa dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
17. Guru memberikan soal evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan menggunakan soal tes tertulis dengan jelas.
18. Guru memberikan tindak lanjut dengan memberikan pengarahan kepada siswa.

c. Tahap Pengamatan (*Observation*)

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung pengamat (observer) mengamati pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Pengamatan ini dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa. Aktivitas guru dinilai dengan menggunakan lembar observasi guru dan aktivitas siswa dinilai dengan menggunakan lembar observasi siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti juga melakukan observasi terhadap perubahan sikap sebagai hasil belajar

siswa saat melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi afektif siswa yang terdiri dari 3 aspek, lembar observasi psikomotor siswa yang terdiri dari 3 aspek serta lembar observasi karakter.

d. Refleksi (Reflection)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis hasil observasi dan hasil tes belajar siswa. Setelah menganalisis hasil observasi dan hasil tes, selanjutnya peneliti melakukan diskusi dengan pengamat (observer) untuk mengetahui hal apa saja yang telah tercapai dan kelemahan-kelemahan apa saja yang masih ada pada saat pembelajaran berlangsung. Apabila hasil yang diinginkan telah tercapai maka pada tahap ini dilakukan analisis terhadap seluruh hasil penilaian, baik yang menyangkut penilaian proses (observasi guru dan siswa) maupun hasil tes.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 yaitu:

1. Lembar Tes Tertulis

Lembar tes digunakan untuk menilai ranah kognitif siswa. Tes akan dilaksanakan pada akhir kegiatan pembelajaran. Tes dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pencapaian siswa terhadap materi pelajaran yang telah diberikan.

2. Lembar observasi

Lembar Observasi digunakan untuk mengumpulkan data dalam proses pembelajaran. Lembar observasi terdiri dari lembar observasi guru dan siswa serta lembar observasi karakter. Lembar observasi guru digunakan untuk mengamati guru dalam mengajar dengan menerapkan model pembelajaran Role Playing.

Sedangkan lembar observasi siswa digunakan untuk mengamati siswa dalam proses pembelajaran dan lembar observasi karakter digunakan untuk mengamati perkembangan karakter selama proses pembelajaran.

a. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi aktivitas guru digunakan untuk mengamati guru dalam pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Lembar observasi ini digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung, yang dilakukan oleh dua orang sebagai pengamat yaitu guru kelas dan teman sejawat. Dalam lembar observasi ini terdapat kriteria penilaian yaitu baik, cukup dan kurang.

b. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi aktivitas siswa digunakan untuk mengamati siswa dalam pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Lembar observasi ini digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung, yang dilakukan oleh dua orang sebagai pengamat yaitu guru kelas dan teman sejawat. Dalam lembar observasi ini terdapat kriteria penilaian yaitu baik, cukup dan kurang.

c. Lembar Observasi Afektif

Lembar penilaian afektif digunakan untuk mengamati sikap siswa dalam pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Terdapat empat aspek yang perlu guru amatidi dalam lembar penilaian afektif ini, yaitu menghayati, menanggapi, menilai, dan menerima.

d. Lembar Observasi Psikomotor

Lembar penilaian psikomotor digunakan untuk mengamati keterampilan siswa dalam pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Terdapat empat aspek yang perlu guru amatidi dalam lembar penilaian psikomotor ini, yaitu menirukan, memanipulasi, pengalamiahan, dan artikulasi.

e. Lembar Observasi Karakter

Lembar observasi karakter digunakan untuk menilai perkembangan karakter siswa pada saat proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Terdapat 4 aspek dalam karakter yang perlu guru amati dalam lembar penilaian karakter ini yaitu rasa ingin tahu, tanggung jawab, demokratis, dan peduli sosial.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tindakan lebih lanjut untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk pengolahan data peneliti. Pengumpulan data ini adalah unsur terpenting dalam penelitian ini dan keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh teknik yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan. Adapun instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Tes Hasil Belajar

Lembar soal disusun langsung oleh peneliti untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa tentang materi yang dipelajari dan mengetahui data hasil belajar siswa setelah di terapkan teknik penggunaan model *Role Playing* pada proses belajar mengajar.

2. Observasi

Observasi dilakukan peneliti dengan langsung mengamati setiap hasil belajar dan mengevaluasi semua tindakan belajar siswa dan mengevaluasi semua tindakan yang dilakukan guru selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan menerapkan model *Role Playing*.

G. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui keefektivan suatu model dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa, juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran, serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Untuk menganalisis aktivitas dan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran setiap siklus, dilakukan pengamatan dan memberikan tes kepada siswa berupa soal tes tertulis pada setiap akhir proses pembelajaran.

Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu:

1. Analisis Data Tes

Data tes dianalisis dengan menggunakan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar, dimana secara klasikal proses pembelajaran dikatakan tuntas apabila 75% siswa dikelas memperoleh nilai ≥ 65 , sedangkan proses pembelajaran dikatakan tuntas secara individual apabila siswa memperoleh nilai ≥ 65 . Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada siklus I dan II serta perbedaan persentase ketuntasan belajar digunakan rumus :

a. Nilai rata-rata siswa

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

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai

N = Jumlah siswa

b. Ketuntasan belajar klasikal

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

KB = Ketuntasan belajar klasikal

NS = Jumlah siswa yang mencapai nilai ≥ 65

N = Jumlah seluruh siswa (Sudjana, 2006)

2. Analisis Data Observasi

Data observasi digunakan untuk merefleksikan siklus yang telah dilakukan dan diolah secara deskriptif. Teknik analisis data observasi ada lima yang dianalisa yaitu: data observasi aktivitas guru dan siswa, data observasi hasil belajar ranah kognitif, data observasi hasil belajar ranah afektif siswa, hasil belajar ranah psikomotor serta karakter siswa. Penentuan nilai untuk tiap kriteria lembar observasi menggunakan persamaan yaitu rata-rata skor, skor tertinggi, skor terendah, selisih skor, dan kisaran nilai untuk tiap kriteria dengan rumus sebagai berikut:

- a. Rata-rata Skor = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Observer}}$
- b. Skor Tertinggi = aspek yang diamati x Skor Tertinggi Tiap Butir
- c. Skor Terendah = aspek yang diamati x Skor Terendah Tiap Butir
- d. Selisih Skor = Skor Tertinggi – Skor Terendah
- e. Kisaran nilai Untuk Tiap Kriteria = $\frac{\text{Selisih Skor}}{\text{Jumlah Kriteria Penilaian}}$

a. Data Observasi Aktifitas Guru

Untuk menganalisis data observasi dilakukan pada lembar observasi guru. Pada lembar observasi aktivitas guru terdapat 18 butir pertanyaan dan pengukuran skala penilaian pada proses observasi guru yaitu antara 1 sampai 3. Dengan menggunakan rumus di atas di dapat hasil sebagai berikut :

1. Skor tertinggi yaitu $18 \times 3 = 54$
2. Skor terendah yaitu $18 \times 1 = 18$
3. Selisih skor yaitu $54 - 18 = 36$
4. Kisaran nilai untuk tiap kriteria yaitu $\frac{36}{3} = 12$

Jadi rentang nilai untuk aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.2 Rentangan Kriteria Penilaian Aktivitas Guru

Kriteria	Skor
Kurang (K)	18-29
Cukup (C)	30-41
Baik (B)	42-54

Ketentuan penilaian aktivitas guru setiap aspek dengan kriteria penilaian1, 2 dan 3. Maka data dianalisis dengan rumas yaitu.

- 1) Skor tertinggi yaitu $1 \times 3 = 3$
- 2) Skor terendah yaitu $1 \times 1 = 1$

- 3) Selisih skor yaitu $3 - 1 = 2$
- 4) Kisaran nilai untuk tiap kriteria $\frac{2}{3} = 0,66$ dibulatkan menjadi 0,7.

Jadi rentang nilai untuk aktivitas guru setiap aspek dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.2 Ketentuan Rentangan Kriteria Penilaian Aktivitas Guru Setiap Aspek

Kriteria	Skor
Kurang (K)	1 – 1,6
Cukup (C)	1,7 – 2,3
Baik (B)	2,4 – 3

b. Data Observasi Aktifitas Siswa

Untuk menganalisis data observasi dilakukan pada lembar observasi siswa. Pada lembar observasi aktivitas siswa terdapat 18 butir pertanyaan dan pengukuran skala penilaian pada proses observasi siswa yaitu antara 1 sampai 3.

Dengan menggunakan rumus di atas di dapat hasil sebagai berikut :

1. Skor tertinggi yaitu $18 \times 3 = 54$
2. Skor terendah yaitu $18 \times 1 = 18$
3. Selisih skor yaitu $54 - 18 = 36$
4. Kisaran nilai untuk tiap kriteria yaitu $\frac{36}{3} = 12$

Jadi rentang nilai untuk aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 Rentangan Kriteria Penilaian AktivitasSiswa

Kriteria	Skor
Kurang (K)	18-29
Cukup (C)	30-41
Baik (B)	42-54

Ketentuan penilaian aktivitas siswa setiap aspek dengan kriteria penilaian 1, 2 dan 3.Maka data dianalisis dengan rumas yaitu.

- 1) Skor tertinggi yaitu $1 \times 3 = 3$
- 2) Skor terendah yaitu $1 \times 1 = 1$

- 3) Selisih skor yaitu $3 - 1 = 2$
- 4) Kisaran nilai untuk tiap kriteria $\frac{2}{3} = 0,66$ dibulatkan menjadi 0,7.

Jadi rentang nilai untuk aktivitas siswasetiap aspek dapat dilihat pada tabel 3.5.

Tabel 3.5Ketentuan Rentangan Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa Setiap Aspek

Kriteria	Skor
Kurang (K)	1 – 1,6
Cukup (C)	1,7 – 2,3
Baik (B)	2,4 – 3

(Sudjana,2006)

c. Data Observasi Afektif Siswa

Jumlah seluruh aspek observasi afektif ada 4 aspek yang mencakup (menghayati, menanggapi, menilai menerima) dengan jumlah kriteria penilaian 1-3. Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran yang disertai dengan deskriptor dari setiap aspek. Kriteria penilaian afektif siswa berdasarkan dari rumusan diatas, maka diperoleh data sebagai berikut :

$$PA = \frac{NA}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

PA = Presentase aspek afektif

NA= Jumlah siswa yang mencapai katagori baik (B) pada setiap siklus afektif

N = Jumlah seluruh siswa (Winarni, 2011)

d. Lembar Penilaian Psikomotor

Jumlah seluruh aspek observasi psikomotor ada 4 aspek yang mencakup (menirukan, memanipulasi, pengalamiahan, artikulasi) dengan jumlah Kriteria

penilaian 1-3. Penilaian ini dilakukan selama proses pembelajaran yang disertai dengan deskriptor dari setiap aspek. Kriteria penilaian psikomotor siswa berdasarkan dari rumus :

$$PP = \frac{NP}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

PP = Presentase aspek psikomotor

NA= Jumlah siswa yang mencapai katagori baik (B) pada setiap siklus afektif

N = Jumlah seluruh siswa (Winarni, 2011)

e. Data Observasi Karakter Siswa

Untuk mengukur keberhasilan pengembangan karakter yang dilakukan oleh seorang pendidik, maka dapat dilihat dari hasil pengamatan, tugas, laporan, dan sebagainya yang dilakukan siswa.

Untuk memberikan kesimpulan atau pertimbangan tentang pencapaian suatu indikator atau bahkan suatu nilai. Kesimpulan atau pertimbangan itu dapat dinyatakan dalam pernyataan kualitatif seperti yang dikemukakan oleh Sulistyowati (2012: 149) sebagai berikut ini.

BT : belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperhatikan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MT : Mulai Terlihat (Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten)

MB : Mulai Berkembang (Apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten).

MK : Membudaya Dengan Konsisten (Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten).

Hasil dari observasi yang telah dilakukan dengan ketentuan penilaian karakter kemudian dipersentasekan dengan jumlah siswa dan sesuai dengan kategori pengembangan nilai-nilai karakter. Dengan menggunakan teknik persentase yaitu:

$$BT = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapat skor BT}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$MT = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapat skor MT}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$MB = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapat skor MB}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$MK = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapat skor MK}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\% \quad \text{Winarni (2011: 46)}$$

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

- a. Indikator keberhasilan aktivitas pembelajaran
 - 1) Keaktifan guru : jika guru mendapat skor 42-54
 - 2) Keaktifan siswa : jika siswa mendapat skor 42-54
- b. Ketuntasan belajar ditandai apabila hasil belajar siswa sebagai berikut:
 - 1) Ranah Kognitif
 - a) Nilai rata-rata siswa ≥ 65 dan meningkat setiap siklus.
 - b) Ketuntasan belajar klasikal tercapai yaitu 75 %.
 - 2) Ranah Afektif

Ranah afektif yaitu persentase siswa yang mencapai kategori baik pada setiap aspek afektif meningkat pada siklus selanjutnya.

3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor yaitu persentase siswa yang mencapai kategori sangat terampil meningkat pada siklus selanjutnya.

4) Nilai- nilai pengembangan karakter

Jika hasil observasi pengembangan nilai-nilai karakter siswa yang mencapai MK (Membudaya secara konsisten) meningkat setiap siklus.