

**PENERAPAN TEKNIK BERMAIN PERAN UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR JUAL BELI
PADA SISWA KELAS III A MIN MALANG I**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh Anisatur
Rochmah NIM
15001180



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURUMADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

Juli, 2102

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENERAPAN TEKNIK BERMAIN PERAN UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR JUAL BELI
PADA SISWA KELAS III A MIN MALANG I**

SKRIPSI

Oleh Anisatur
Rochmah NIM
15001180

**Telah Disetujui Tanggal 7 Juli 2102
Oleh Dosen Pembimbing**

Dr. Wahidmurni, M.Pd.,AK
NIP. 00301111 211111 0 112

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Dra. Hj. Sulalah, M.Ag
NIP. 00310002 000911 2 112

**PENERAPAN TEKNIK BERMAIN PERAN UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR JUAL BELI
PADA SISWA KELAS III A MIN MALANG I**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Anisatur Rochmah (15091113)

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 22 Juli 2102
Dan telah dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S. Pd)
pada tanggal 22 Juli 2102

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Muhammad Walid, MA
NIP. 02811521 211111 0 112

: _____

Sekretaris Sidang

Dr. Wahidmurni, M. Pd, AK
NIP. 0201111 211111 0 112

: _____

Pembimbing

Dr. Wahidmurni, M. Pd, AK
NIP. 0201111 211111 0 112

: _____

Penguji Utama

Dr. H. Agus Maimun, M. Pd
NIP. 00311507 000511 0 111

: _____

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Drs. M. Zainidin, MA NIP.
00321117 000111 0 110

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji syukur ku panjatkan
Kehadirat Allah SWT

Karya sederhana ini masih tak sebesar pengabdianku demi kasih dan cinta pada
Ayah (M. Sukadi), Ibu (Siti Zahroh) dan keluargaku yang telah banyak
memberikan pengorbanan yang tidak terhingga nilainya baik materii maupun
spiritual, sehingga penulis bisa sampai ke jenjang Perguruan Tinggi atas segala
pengorbanan, do'a, dan kasih sayang yang selalu mengalir tiada henti.

Penyemangatku yang tiada henti dan tak pernah lelah memotivasiku dan
mendoakanku

Kepada para Bapak Ibu Guru dan Dosen yang tiada pernah lelah dalam
mencurahkan segala ilmunya untuk membimbingku.

Sahabat-sahabatku dan teman-teman PGMI angkatan '15
Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.
Semoga Allah SWT memberikan rahmat dan kasih sayang-Nya
Kepada kita semua.

Wahai dzat yang Maha Tahu dan Maha Kasih Jadikanlah ini amal ibadahku
Amin.....

MOTTO

Artinya : “.....dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah Amat berat siksa-Nya”. (QS. Al-Maidah Ayat 2)⁰

⁰ Departemen Agama Republik Indonesia *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri), hlm. 013

Dr. Wahidmurni, M. Pd., AK
Dosen Fakultas Tarbiyah
Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Anisatur Rochmah
Lamp : 9 (Empat) Eksemplar

Malang, 0 Juli 2102

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Anisatur Rochmah
NIM : 15091113
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Penerapan Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Jual beli pada Siswa Kelas III A MIN Malang 0

maka selaku pembimbing kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diajukan untuk di ujukan.

Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu;alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Dr. Wahidmurni, M.Pd.,AK
NIP. 00301111 21111 0

112

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa dalam skripsi ini tidak ada karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Malang, 0 Juli 2102

Anisatur Rochmah

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur hanya bagi Allah Tuhan sekalian alam yang menguasai semua makhluk dengan segala kebesaran-Nya yang senantiasa melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah serta karunia-Nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **Penerapan Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Jual beli Siswa Kelas III A MIN Malang 0.**

Sholawat serta salam semoga Allah selalu melimpahkan kepada beliau Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat dan para pengikutnya yang telah membawa petunjuk kebenaran kepada umat manusia dan cahaya kebenaran yaitu agama Islam.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang telah dicanangkan oleh Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai bentuk pertanggung jawaban penulis menjadi mahasiswa serta untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Skripsi ini disusun dengan bekal ilmu pengetahuan yang terbatas dan jauh dari kesempurnaan, sehingga tanpa bantuan pembimbing, dorongan dan petunjuk dari berbagai pihak, maka sulit untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu dengan

segala kerendahan hati dan penuh rasa syukur penulis ingin menyampaikan rasa hormat serta ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

0. Bapak Prof. Dr. H. Imam Suprayogo selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah menyediakan fasilitas guna lancarnya pembelajaran.
2. Bapak Dr. M. Zainuddin, M.A selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
1. Kedua Orang Tuaku dan keluarga yang telah ikhlas memberikan doa dan dorongan spiritual maupun material dalam menuntut ilmu sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Ibu Dr. Hj. Sulalah, M.Ag, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
1. Bapak Dr. Wahidmurni, M.Pd., A.K. selaku Dosen Pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan keikhlasan membimbing dan memberikan pengarahan serta meluangkan waktunya, sehingga skripsi ini dapat tersusun.
3. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah mendidik penulis selama belajar di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
7. Bapak Abdul Mughni, S.Ag, M.Pd selaku Kepala Sekolah MIN Malang 0 yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
5. Ibu Novida Indrawati, A.Ma, S.Pd, selaku guru kelas III A MIN Malang 0, terima kasih atas waktu dan kesediaan ibu dalam

memberikan informasi dan jam pelajaran untuk melakukan penelitian ini.

0. Seseorang yang telah tidak pernah lelah untuk memberi semangat dan memotivasi meskipun dari kejauhan, terima kasih atas doa dan semuanya.
01. Sahabat-sahabatku, tercinta khususnya PGMI kelas A yang selalu membantu dalam segala hal dan selalu memberikan support.
00. Teman-teman PGMI angkatan 2115 yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
02. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Tiada kata yang patut penulis ucapkan selain ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan do'a yang tulus semoga apapun yang telah disumbangkan kepada penulis, sekecil apapun wujudnya tercatat sebagai amal yang diterima oleh Allah SWT.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu segala saran dan kritik yang membangun dari semua pihak sangat kami harapkan demi perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Malang, 0 Juli 2102

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN NOTA DINAS	vi
HALAMAN PERNYATAAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR ISI.....	xi
ABSTRAK	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	0
B. Rumuan Masalah.....	1
C. Tujuan	3
D. Hipotesis	3
E. Manfaat Penelitian	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah	2
0. Hakikat Pembelajaran IPS	0
2. Tujuan dan Fungsi IPS	00
1. Ruang Lingkup Kajian IPS pada Pembelajaran Jual Beli di MI/SD ..	01

B. Metode dan Teknik Pembelajaran.....	03
0. Pengertian Metode dan Teknik Pembelajaran.....	03
2. Role Playing	05
C. Prestasi Belajar	21
0. Pengertian Prestasi Belajar.....	21
2. Macam-macam Prestasi Belajar	27
1. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	20
D. Jual Beli.....	19
0. Pengertian Jual Beli.....	19
2. Tempat-tempat Jual Beli	13
E. Penerapan Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Prestasi Jual Beli	10

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian	00
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	00
C. Kehadiran Peneliti	92
D. Data dan Sumber Data	91
E. Teknik Pengumpulan Data	00
F. Analisis Data	00
G. Pengecekan Keabsahan Temuan	08
H. Tahap-tahap Penelitian	05

BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN

A. Paparan Data	80
0. Deskripsi Objek Penelitian	10
B. Paparan Hasil Penelitian	02
0. Siklus I	01
a. Paparan Data Siklus I Pertemuan I.....	01
0) Perencanaan Tindakan	01
2) Pelaksanaan Tindakan.....	08
1) Penilaian.....	05

b. Paparan Data Siklus I Pertemuan II	70
0) Perencanaan Tindakan	70
2) Pelaksanaan Tindakan	72
1) Penilaian	71
2. Siklus II	77
a. Paparan Data Siklus II	77
0) Perencanaan Tindakan	77
2) Pelaksanaan Tindakan	75
1) Penilaian	50
C. Temuan Penelitian	51
0. Siklus I	51
2. Siklus II	51

BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Perencanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Penerapan Teknik Bermain Peran untuk meningkatkan Prestasi Belajar Jual Beli pada Siswa Kelas III-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 0	55
B. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Penerapan Teknik Bermain Peran untuk meningkatkan Prestasi Belajar Jual Beli pada Siswa Kelas III-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 0	52
C. Penilaian Pembelajaran dengan Menggunakan Penerapan Teknik Bermain Peran untuk meningkatkan Prestasi Belajar Jual Beli pada Siswa Kelas III-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 0	22

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan	20
B. Saran	20

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

DAFTAR TABEL

Tabel 0.0: Hasil Pretes	00
Tabel 0.2: Hasil Nilai Siklus I Pertemuan I	81
Tabel 0.1: Hasil Penilaian Proses Pengamatan Kelompok Kerja	80
Tabel 0.0: Hasil Nilai Siklus I Pertemuan II	80
Tabel 0.8: Hasil Penilaian Proses Pengamatan Kelompok Kerja	88
Tabel 9.3: Hasil Nilai Siklus II	52
Tabel 9.7: Hasil Penilaian Proses Pengamatan Kelompok Kerja	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 0	
Gambar Kegiatan Belajar	
.....	28
0	
Gambar 2	
Gambar Kegiatan Belajar	
.....	28
8	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I				
Silabus				
.....				21
1				
Lampiran II				
Rencana	Pelaksanaan	Pemeajaran	(RPP)	
.....				21
1				
Lampiran III				
Tugas			Siswa	
.....				21
0				
Lampiran III				
Daftar	Nama		Guru	
.....				21
9				
Lampiran IV				
Bukti			Konsultasi	
.....				21
5				

ABSTRAK

Rochmah, Anisatur. 2012. Implementation Techniques for Improving Achievement Role Playing Sell Buy on Student Learning Class III A 1 MIN Malang. Thesis, Department of Elementary Teacher Education Madrasah. Faculty of Tarbiyah, State Islamic University (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
Dr. Wahidmurni, M. Pd., Ak.

Keywords: *Role Playing (Role Playing), Learning Achievement, Sale and Purchase, Social Sciences (IPS)*

Drama playing technique (Role Playing) is a way of mastering the learning materials through the development of students' imagination and appreciation. Development of the student's imagination and appreciation of the act it as a character living or inanimate objects. These games generally do more than one person, it depends on what is played. The authors use this technique discusses trading activities with the appreciation and development of the imagination to apply in order to help students become more effective learning process and can improve student achievement.

The purpose of the inin achieved in this study were: (1) describes the planning process of learning by using the application of role-playing techniques to improve learning achievement in students purchase class III-A of Malang an Islamic elementary schools, (2) describe the implementation process of learning by using application of role-playing techniques to improve learning achievement in students purchase class III-A 1 Malang Islamic elementary schools, (3) describe the assessment process and learning outcomes by using the application of role-playing techniques to improve learning achievement in students purchase class III-A Madrasah Elementary School 1 Malang. Research by the author are included in the class tindakan study with a qualitative approach. Data collection using the method of observation, interviews, and documentation methods. The respondents were third-grade teacher Malang A MIN 1 and all students in grade III A 1 MIN Malang.

Analysis of research using qualitative descriptive analysis of the data is written or verbal behavior of people and observed that in this case the authors attempt to research thoroughly describe the nature of the real situation. In addition, to support the description of the actual situation on the ground, here the authors include a table as supplementary data.

The results showed Planning learning in this research consisted of two cycles of 4 meetings, two meetings the first cycle and second cycle are also two meetings. Implementation of the first cycle of the first meeting on February 13, 2012 by menerapkanteknik play a role in learning, the first cycle of the second meeting of researchers it focuses on learning by using techniques play a role, the second cycle of the first meeting was held on February 20, 2012 are also still use tekink play a role . From the assessment results from cycle I to cycle II could be

demonstrated that the application of role-playing techniques to improve student achievement against the sale and purchase materials. In the first cycle of the first meeting can be seen the level of student achievement is still low of 36 students only five people who reach the KKM KKM 75. At the second meeting starts there is an increased level of student achievement that is 20 people who have reached the KKM. While in the second cycle was much improved nearly all students achieve specified KKM and many are beyond KKM.

ABSTRAK

Rochmah, Anisatur. 2012. Penerapan Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Jual Beli pada Siswa Kelas III A MIN Malang 1. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
Dr. Wahidmurni, M. Pd., Ak.

Kata Kunci: *Bermain Peran (Role Playing), Prestasi Belajar, Jual Beli, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*

Teknik bermain drama (*Role Playing*) merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Penulis menggunakan teknik ini membahas tentang kegiatan jual beli dengan menerapkan penghayatan dan pengembangan imajinasi siswa agar dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat meningkatkan prestasi siswa.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan proses perencanaan pembelajaran dengan menggunakan penerapan teknik bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar jual beli pada siswa kelas III-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1, (2) mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan penerapan teknik bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar jual beli pada siswa kelas III-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1, (3) mendeskripsikan penilaian proses dan hasil pembelajaran dengan menggunakan penerapan teknik bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar jual beli pada siswa kelas III-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1.

Penelitian yang penulis lakukan ini adalah termasuk dalam penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, metode wawancara, dan metode dokumentasi. Adapun yang menjadi responden adalah guru kelas III A MIN Malang 1 dan semua siswa kelas III A MIN Malang 1. Analisis peneliti menggunakan analisis deskriptif kualitatif yaitu data-data yang tertulis atau lisan dari orang dan perilaku yang diamati sehingga dalam hal ini penulis berupaya mengadakan penelitian yang bersifat menggambarkan secara menyeluruh tentang keadaan yang sebenarnya. Selain itu, untuk mendukung uraian dari keadaan yang sebenarnya di lapangan, disini penulis sertakan tabel sebagai pelengkap data.

Hasil penelitian menunjukkan Perencanaan pembelajaran dalam penelitian ini terdiri dari 2 siklus 4 kali pertemuan, siklus pertama dua kali pertemuan dan siklus kedua juga dua kali pertemuan. Pelaksanaan siklus pertama pertemuan pertama pada tanggal 13 Februari 2012 dengan menerapkan teknik bermain peran dalam pembelajaran, siklus pertama pertemuan kedua peneliti tetap memfokuskan pada pembelajaran dengan menggunakan teknik bermain peran, siklus kedua pertemuan pertama yang dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2012 juga masih tetap menggunakan teknik bermain peran. Dari hasil penilaian Dari siklus I sampai siklus II dapat dibuktikan bahwa penerapan teknik bermain peran dapat meningkatkan prestasi siswa terhadap materi jual beli. Pada siklus pertama pertemuan pertama dapat diketahui tingkat prestasi siswa masih tergolong rendah dari 36 siswa hanya 5 orang yang mencapai KKM dengan KKM 75. Pada pertemuan yang kedua mulai ada peningkatan tingkat prestasi siswa yaitu 20 orang yang sudah mencapai KKM. Sedangkan pada siklus kedua sudah banyak mengalami peningkatan hampir semua siswa mencapai KKM yang ditentukan dan banyak juga yang melebihi KKM.

ABSTRAK

Rochmah, Anisatur. 2012. Implementation Techniques for Improving Achievement Role Playing Sell Buy on Student Learning Class III A 1 MIN Malang. Thesis, Department of Elementary Teacher Education Madrasah. Faculty of Tarbiyah, State Islamic University (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
Dr. Wahidmurni, M. Pd., Ak.

Keywords: *Role Playing (Role Playing), Learning Achievement, Sale and Purchase, Social Sciences (IPS)*

Drama playing technique (Role Playing) is a way of mastering the learning materials through the development of students' imagination and appreciation. Development of the student's imagination and appreciation of the act it as a character living or inanimate objects. These games generally do more than one person, it depends on what is played. The authors use this technique discusses trading activities with the appreciation and development of the imagination to apply in order to help students become more effective learning process and can improve student achievement.

The purpose of the inin achieved in this study were: (1) describes the planning process of learning by using the application of role-playing techniques to improve learning achievement in students purchase class III-A of Malang an Islamic elementary schools, (2) describe the implementation process of learning by using application of role-playing techniques to improve learning achievement in students purchase class III-A 1 Malang Islamic elementary schools, (3) describe the assessment process and learning outcomes by using the application of role-playing techniques to improve learning achievement in students purchase class III-A Madrasah Elementary School 1 Malang. Research by the author are included in the class tndakan study with a qualitative approach. Data collection using the method of observation, interviews, and documentation methods. The respondents were third-grade teacher Malang A MIN 1 and all students in grade III A 1 MIN Malang.

Analysis of research using qualitative descriptive analysis of the data is written or verbal behavior of people and observed that in this case the authors attempt to research thoroughly describe the nature of the real situation. In addition, to support the description of the actual situation on the ground, here the authors include a table as supplementary data.

The results showed Planning learning in this research consisted of two cycles of 4 meetings, two meetings the first cycle and second cycle are also two meetings. Implementation of the first cycle of the first meeting on February 13, 2012 by menerapkan teknik play a role in learning, the first cycle of the second meeting of researchers it focuses on learning by using techniques play a role, the second cycle of the first meeting was held on February 20, 2012 are also still use teknik play a role . From the assessment results from cycle I to cycle II could be demonstrated that the application of role-playing techniques to improve student achievement against the sale and purchase materials. In the first cycle of the first meeting can be seen the level of student achievement is still low of 36 students only five people who reach the KKM KKM 75. At the second meeting starts there is an increased level of student achievement that is 20 people who have reached the KKM. While in the second cycle was much improved nearly all students achieve specified KKM and many are beyond KKM.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut aktivitas, kreatifitas, dan kearifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan, secara efektif dan menyenangkan. Dalam hal ini guru harus dapat mengambil keputusan atas dasar penilaian yang tepat ketika peserta didik belum dapat membentuk kompetensi dasar, apakah kegiatan pembelajaran dihentikan, diubah metodenya, atau mengulang dulu pembelajaran yang lalu. Guru harus menguasai prinsip-prinsip pembelajaran pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, pemilihan dan penggunaan metode mengajar, keterampilan menilai hasil belajar, serta memilih dan menggunakan strategi dan pendekatan pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran terdapat dua kegiatan yang sinergik, yakni guru mengajar dan siswa belajar. Guru mengajarkan bagaimana siswa harus belajar. Sementara siswa belajar bagaimana seharusnya belajar melalui berbagai pengalaman belajar sehingga terjadi perubahan dalam dirinya dari aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan yang efektif dan akan lebih mampu mengelola proses belajar mengajar, sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat yang optimal.

Proses pembelajaran yang baik akan dapat menciptakan prestasi yang berkualitas. Oleh karena itu guru sebagai salah satu komponen penting keberhasilan pembelajaran, harus mampu menempatkan dirinya sebagai sosok yang mampu membangkitkan kemauan siswa untuk terus belajar.

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin canggih, manusia saat ini banyak dituntut untuk selalu ikut serta dalam perjalanan waktu yang semakin mutakhir. Begitu juga dalam hal pendidikan, pembelajaran harus sudah mengadopsi kerangka keilmuan modern dalam rangka mengejar kesetaraan dengan manusia di belahan dunia lainnya. Guru yang biasanya dianggap sebagai satu-satunya sumber pengetahuan sudah seharusnya dirubah, yaitu dengan banyak menggunakan berbagai sumber yang dapat menambah pengetahuan siswa.

MIN Malang 1 sebagai salah satu lembaga pendidikan juga sangat menjunjung keberhasilan pembelajaran, sehingga siswa yang dihasilkan mampu berperan dalam persaingan global. Usaha kearah tersebut sudah banyak dilakukan oleh pihak madrasah terkait, seperti pemenuhan sarana prasarana, media pembelajaran, guru yang professional serta komponen lain yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan yang dijalankan, dengan harapan akan mampu menciptakan manajemen pembelajaran dengan baik, yang pada ujungnya akan menjadikan sekolah yang berkualitas.

Namun masih banyak permasalahan-permasalahan pembelajaran yang terjadi di sekolah. Seperti rendahnya prestasi belajar siswa. Permasalahan seperti itu rata-rata dimiliki oleh setiap lembaga pendidikan. Hal itulah yang

kemudian menjadi tanggung jawab pihak sekolah dan guru untuk selalu memperbaiki keadaan tersebut, agar siswa mampu menjadi manusia yang berpengetahuan dan bermoral.

Jika dianalisa, permasalahan-permasalahan tersebut muncul dari keseharian siswa di kelas. Proses pembelajaran di kelas sangat menentukan prestasi belajar siswa secara keseluruhan. Seperti dalam pembelajaran IPS di kelas III, siswa kurang antusias dan kurang peduli terhadap apa yang disampaikan guru, mereka lebih mementingkan hal lain dari pada belajar, seperti menggambar, bicara sendiri dan mengganggu teman-teman yang di dekatnya. Hal itu tentu sangat mengganggu dan tidak memungkinkan untuk memperoleh prestasi belajar yang maksimal.

IPS diharapkan mampu membina suatu masyarakat yang baik, dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan bertanggung jawab yang dapat menciptakan nilai-nilai budaya kemanusiaan yang baik di kemudian hari.¹

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah bidang studi yang multi disiplin, terdiri dari beberapa mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dan humaniora (humanities), yang mempelajari interaksi manusia dengan alam dan lingkungan masyarakat.² Menurut Martorella yang dikutip oleh Etin Solihatin, pembelajaran pendidikan IPS menekankan pada aspek „pendidikan“ daripada „transfer konsep“, karena dalam pembelajaran pendidikan IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan

¹ Amiruddin Zuhri, *Bahan Kuliah Konsep Dasar IPS I* (Malang: UIN Malang, 2004), hlm. 09

² Tim Pustaka Yustisia, *Panduan Penyusun KTSP Lengkap; Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD, SMP, dan SMA* (Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2007), hlm.336

mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan ketrampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.³ Dengan demikian pendidikan IPS harus diformulasikan pada aspek kependidikannya.

Dari permasalahan yang dijelaskan di atas, maka dibutuhkan tindakan yang mampu mencari jalan keluarnya. Salah satu solusi adalah penggunaan metode yang tepat, yaitu metode yang mampu membuat seluruh siswa terlibat dalam suasana pembelajaran. Metode mengajar merupakan salah satu cara yang dipergunakan guru dalam membelajarkan siswa. Oleh karena itu, peranan metode mengajar sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar.⁴

Salah satu alternative yang dapat dilakukan oleh seorang guru guna menjawab dari permasalahan-permasalahan pembelajaran tersebut serta untuk lebih mengaktifkan pembelajaran di kelas adalah dengan menerapkan Teknik bermain peran (*Role Playing*). Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.⁵

³ Hari Suderajat. *Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK)* (Bandung: CV Cipta Cekas Grafika, 2004), hlm. 49

⁴ Suryasubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (Jakarta: Rineka Cipta1997) , hal: 43

⁵ <http://sharingkuliahku.wordpress.com/2011/11/21/pengertian-model-pembelajaran-role-playing/>

Lebih lanjut prinsip pembelajaran memahami kebebasan berorganisasi, dan menghargai keputusan bersama, murid akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan memainkan peran dalam bermusyawarah, melakukan pemungutan suara terbanyak dan bersikap mau menerima kekalahan sehingga dengan melakukan berbagai kegiatan tersebut dan secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari.⁶ Jadi, dalam pembelajaran murid harus aktif, karena tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi. Peneliti sengaja memilih teknik bermain peran dalam penerapan pembelajaran dikarenakan teknik ini sangat efektif dalam pembelajaran jual beli yang mengukung pembelajaran secara riil dan siswa mengalami serta mempraktekkan sendiri kegiatan jual beli.

Dengan dasar pemikiran di atas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul skripsi “PENERAPAN TEKNIK BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR JUAL BELI PADA SISWA KELAS III-A MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI MALANG 1”

B. Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses perencanaan pembelajaran dengan menggunakan penerapan teknik bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar jual beli pada siswa kelas III-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1?

⁶ *Ibid.*,

2. Bagaimanakah proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan penerapan teknik bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar jual beli pada siswa kelas III-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1?
3. Bagaimanakah penilaian proses dan hasil pembelajaran dengan menggunakan penerapan teknik bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar jual beli pada siswa kelas III-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan proses perencanaan pembelajaran dengan menggunakan penerapan teknik bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar jual beli pada siswa kelas III-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1.
2. Mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan penerapan teknik bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar jual beli pada siswa kelas III-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1.
3. Mendeskripsikan penilaian proses dan hasil pembelajaran dengan menggunakan penerapan teknik bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar jual beli pada siswa kelas III-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1.

D. Hipotesis Penelitian

Meskipun perumusan hipotesis penelitian dalam PTK masih sering diperdebatkan perlu tidaknya, namun kedudukan hipotesis adalah penting

untuk dikemukakan; sebab hipotesis ini dirumuskan setelah peneliti yakin bahwa metode, strategi atau model pembelajaran yang ditawarkan untuk diterapkan akan mampu digunakan untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran.

Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah “Jika penerapan teknik bermain peran ini diterapkan maka dapat meningkatkan prestasi belajar jual beli pada siswa kelas III-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1.

E. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian tindakan kelas (PTK) ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi penulis maupun pembaca. Adapun manfaat itu, antara lain:

1. Bagi Lembaga Pendidikan/Sekolah

Sebagai informasi pada lembaga pendidikan atau sekolah agar lebih mengembangkan dan mempertahankan program-program unggulan dan sesegera mungkin dapat mengadakan pembenahan jika terdapat kekurangan atau kelemahan yang terjadi dalam kaitannya pada pembelajaran IPS tentang materi jual beli dan pada umumnya sebagai bahan pertimbangan serta kerangka acuan bagi lembaga pendidikan yang lain terutama untuk sekolah dasar dalam mengembangkan proses pembelajaran menjadi lebih baik.

2. Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya Penelitian Tindakan Kelas ini, diharapkan guru dapat memperoleh kontribusi pemikiran baru yang dapat digunakan dalam

pengembangan kelembagaan dan dapat dijadikan rujukan bagi guru yang ingin menggunakan penerapan teknik bermain peran dalam melaksanakan pembelajaran IPS tentang materi jual beli.

3. Bagi Siswa

Dengan dilaksanakannya Penelitian Tindakan Kelas ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah dalam memahami pembelajaran, terutama bagi pembelajaran IPS tentang materi jual beli.

4. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan yang telah diperoleh khususnya yang terkait dengan pengembangan pembelajaran tematik dan sebagai langkah awal untuk bisa menjadi pendidik yang cerdas dan professional serta berguna untuk latihan dalam membuat karya ilmiah dalam mengadakan penelitian yang lebih lanjut.

BAB II KAJIAN

PUSTAKA

A. Pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah

1. Hakikat Pembelajaran IPS

Menurut Kosasih Djahiri hakekat dari pembelajaran IPS adalah diharapkan mampu membina suatu masyarakat yang baik, dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan bertanggung jawab yang dapat menciptakan nilai-nilai budaya kemanusiaan yang baik di kemudian hari.¹ Menurut Nursid Sumaatmadja yang dikutip oleh Trianto, pembelajaran IPS adalah bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.²

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial. IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu

¹ Amiruddin Zuhri, op. cit., hlm. 09

² Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007), hlm. 121

sosial: sosiologi, sejarah, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.³

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah bidang studi yang multi disiplin, terdiri dari beberapa mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dan humaniora (humanities), yang mempelajari interaksi manusia dengan alam dan lingkungan masyarakat.⁴ Menurut Martorella yang dikutip oleh Etin Solihatin, pembelajaran pendidikan IPS menekankan pada aspek „pendidikan“ daripada „transfer konsep“, karena dalam pembelajaran pendidikan IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan ketrampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.⁵ Dengan demikian pendidikan IPS harus diformulasikan pada aspek kependidikannya.

Bidang studi IPS mencakup pengetahuan, sikap, dan nilai yang harus dikembangkan dalam diri siswa. Menurut Waney, semuanya itu harus dikembangkan berdasarkan dimensi siswa sebagai pribadi dan makhluk sosial serta sebagai warga negara Indonesia yang berkepribadian Pancasila. Untuk itu perlu dikembangkan kepribadian siswa melalui:⁶

- a. Hubungan antara manusia dengan benda-benda di sekitarnya, seperti: kendaraan, tumbuhan, rumah, hewan, dan sebagainya, yaitu bagaimana

³ Tim Pustaka Yustisia, *Panduan Penyusun KTSP Lengkap; Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD, SMP, dan SMA*, (Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2007), hlm.336

⁴ Tim Pustaka Yustisia, *op. cit.*, hlm.336

⁵ Hari Suderajat, *op. cit.*, hlm. 49

⁶ Amiruddin Zuhri, *op.cit.*, hlm. 10

seorang anak dapat bersikap baik dengan barang-barang yang ada di sekelilingnya.

- b. Hubungan antar sesama manusia
- c. Hubungan antara manusia dengan masyarakat sekitarnya
- d. Hubungan antara manusia dengan lingkungan alamnya
- e. Hubungan manusia sebagai makhluk dengan Allah SWT.

2. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran IPS

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Menurut Awan Mutakin, rumusan tujuan tersebut dapat dirinci sebagai berikut:⁷

- a. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- b. Mengetahui dan memahami konsep dasar serta mampu menggunakan metode yang di adaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah social.

⁷ Tim Pustaka Yustisia, *op.cit.*, hlm. 338

- c. Mampu menggunakan model-model dan proses berfikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- d. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- e. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.
- f. Mengunjuk kerjakan perilaku yang menggambarkan kesamaan derajat manusia dalam perbedaan suku, bangsa, dan agama.
- g. Menghargai demokrasi dan mampu menjadi warga negara yang demokratis.
- h. Berfikir kritis dan mampu mengevaluasi informasi dan mampu berkomunikasi secara aktif.⁸

Menurut Kosasih Djahiri, ilmu pengetahuan sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat di mana siswa tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Pendidikan IPS berusaha membantu siswa dalam

⁸ Hari Suderajat, *op.cit.*, hlm. 49

memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya.⁹

IPS di SD berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan sikap dan ketrampilan dasar untuk memahami kenyataan sosial yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan pengajaran sejarah berfungsi menumbuhkan rasa kebanggaan terhadap perkembangan Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini.¹⁰

3. Ruang Lingkup Kajian IPS pada Pembelajaran Jual beli di MI/SD

Secara mendasar, pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materi, budaya, dan kejiwaannya; memanfaatkan sumber-daya yang ada dipermukaan bumi; mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia. Singkatnya, IPS mempelajari, menelaah, dan mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

Dengan pertimbangan bahwa manusia dalam konteks sosial demikian luas, pengajaran IPS pada jenjang pendidikan harus dibatasi sesuai dengan kemampuan peserta didik tiap jenjang, sehingga ruang

⁹ Etin Solihatin dan Raharjo, *loc.cit*

¹⁰ Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas: untuk Guru*, (Bandung: Yrama Widya, 2006), hlm.133

lingkup pengajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi.¹¹

Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik MI/SD.¹²

Permendiknas RI Nomor 22 tahun 2006 menegaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Dari materi jual beli ini masuk pada ruang lingkup IPS yang memuat materi Ekonomi dan Sejarah, karena didalamnya terdapat sejarah terjadinya jual beli dan sangat berkesinambungan dengan kegiatan jual beli yang termasuk juga dengan materi ekonomi.¹³

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan

¹¹ Rusdi, Muhammad dkk, *Pengantar Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Surabaya: Tim IPS FPIS IKIP Surabaya, 1983), hlm. 11

¹² Ibid.,

¹³ Winataputra, Udin S, *Materi dan Pembelajaran IPS SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005), hlm. 55

peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.¹⁴

Di tingkat SD/MI, mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan:¹⁵

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, dan memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS di tingkat SD/MI meliputi beberapa aspek, yaitu: a) manusia, tempat, dan lingkungan, b) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, c) sistem sosial dan budaya, d) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Di tingkat SMP/MTs, ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek: a) manusia, tempat, dan lingkungan, b) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, c) sistem sosial dan budaya, d) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.¹⁶

¹⁴ Ibid.,

¹⁵ Ibid., hlm. 57

¹⁶ Ibid., hlm 58

Adapun kompetensi yang ingin dicapai pada pembelajaran IPS jual beli ini adalah sebagai berikut:

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang	2.1 Mengetahui jenis-jenis pekerjaan 2.2 Memahami pentingnya semangat kerja 2.3 Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah 2.4 Mengetahui sejarah uang 2.5 Mengetahui penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan

B. Metode dan Teknik Pembelajaran

1. Pengertian Metode dan Teknik Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan. Metode pembelajaran dapat dianggap sebagai sesuatu prosedur atau proses yang teratur, suatu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan pembelajaran.¹⁷

Pengertian seluruh perencanaan itu jika dikaitkan dengan konsep yang berkembang dewasa ini meliputi Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, persiapan pembelajaran, kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan pembuka/awal, kegiatan inti dan penutupnya, sampai dengan penilaian pembelajaran. Dekat dengan istilah metode pembelajaran adalah sintaks, sintaks adalah

¹⁷ Suyono dan Harianto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm.19

urutan langkah-langkah kegiatan pembelajaran sesuai dengan strategi dan metode yang dipilih. Istilah sintaks umum digunakan dalam ilmu bahasa, tetapi di sini dimaknai sebagai suatu system atau penyusunan yang teratur berdasarkan urutan-urutan yang semestinya harus dilakukan.¹⁸

Contoh metode pembelajaran konvensional antara lain yaitu metode ceramah, metode Tanya jawab, metode diskusi, metode pemberian tugas, metode proyek dan variasinya. Metode mengajar sesuai perkembangannya kadang-kadang juga terjabarkan dalam struktur tertentu. Struktur dimasukkan sebagai pola-pola interaksi siswa agar tujuan pembelajaran tercapai. Misalnya metode pembelajaran kooperatif, (*cooperative learning*), dikenal memiliki struktur Jigsaw, STAD (*Students Team Achievement Divisions*), NHT (*Numbers Head Together*), dan lainnya. Konsep struktur dikembangkan oleh Spencer Kagan.¹⁹

Teknik pembelajaran adalah implementasi dari metode pembelajaran yang secara nyata berlangsung di dalam kelas, tempat terjadinya proses pembelajaran. Teknik pembelajaran merupakan suatu yang menyangkut pengertian yang lebih sempit. Hubungan antara metode dengan teknik dapat diumpamakan sebagai hubungan antara strategi dan taktik. Teknik pembelajaran menerapkan berbagai kiat, atau taktik untuk memenuhi tujuan atau kompetensi yang diinginkan bersifat lebih taktis dan merupakan penjabaran dari strategi.²⁰

¹⁸ *Ibid.*,

¹⁹ *Ibid.*,

²⁰ *Ibid.*,

Menurut Colin Marsh (2005: 66-67) membedakan strategi pembelajaran dengan teknik pembelajaran secara sederhana. Strategi pembelajaran adalah suatu cara untuk meninggalkan pembelajaran yang optimal bagi siswa termasuk bagaimana mengelola disiplin kelas dan organisasi pembelajaran. Akan tetapi, teknik pembelajaran adalah upaya untuk menjamin agar seluruh siswa di dalam kelas diberikan berbagai peluang belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Dalam hal ini terlihat bahwa teknik pembelajaran identik dengan metode pembelajaran.

2. Role Playing

Metode yang dipilih guru dalam memberikan suatu materi pelajaran sangat menentukan terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Tidak pernah ada satu pendekatan dan metode yang cocok untuk semua materi pelajaran, dan pada umumnya untuk merealisasikan satu pendekatan dalam mencapai tujuan digunakan multi metode.

Para ahli merumuskan berbagai ta'rif tentang metode diantaranya sebagai berikut:

Abd.Rahman Ghunaimah menta'rifkan bahwa metode mengajar adalah cara-cara yang praktis dalam mencapai tujuan pengajaran.

Proyek Pembinaan Perguruan Tinggi Agama, merumuskan pula sebagai berikut: metode mengajar adalah suatu teknik penyampaian bahan pelajaran terhadap murid yang dimaksudkan agar murid menangkap pelajaran dengan mudah, efektif, dan dapat dicernakan oleh anak didik dengan baik.

Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya

dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.²¹

Departemen Pendidikan Nasional, 2002

Pada metode bermain peranan, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid

Prinsip-Prinsip Metode Role Playing:

- a. Setiap anggota kelompok (siswa) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.
- b. Setiap anggota kelompok (siswa) harus mengetahui bahwa semua anggota adalah tim.
- c. Kelompok mempunyai tujuan yang sama.
- d. Setiap anggota kelompok (siswa) harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.
- e. Setiap anggota kelompok (siswa) akan dikenai evaluasi
- f. Setiap anggota kelompok (siswa) berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.

²¹ <http://sharingkuliahku.wordpress.com/2011/11/21/pengertian-model-pembelajaran-role-playing/>, loc. cit

g. Setiap anggota kelompok (siswa) akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok bermain.

Metode dibedakan dari pendekatan. Metode lebih menekankan pada pelaksanaan kegiatan, sedangkan pendekatan ditekankan pada perencanaannya. Ada lima hal yang perlu diperhatikan guru dalam memilih suatu metode mengajar yaitu:²²

1. Kemampuan guru dalam menggunakan metode.
2. Tujuan pengajaran yang akan dicapai.
3. Bahan pengajaran yang perlu dipelajari siswa.
4. Perbedaan individual dalam memanfaatkan inderanya.
5. Sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

Metode bermain peran adalah mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah social. Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode sosiodrama adalah:²³

- a) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- b) Dapat belajar bagaimana tanggung jawab.
- c) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- d) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Adapun langkah-langkah pembelajaran yang dapat diterapkan terdapat Sembilan langkah prosedural (urutan peristiwa) pembelajaran

²² Zain Aswan, Bahri Syaiful, *loc. cit.*

²³ *Ibid.*, hal. 88.

adalah: (1) Menarik Perhatian, (2) Memberitahukan tujuan pembelajaran kepada siswa (kompetensi dasar yang hendak dicapai). (3) Merangsang ingatan pada prasyarat belajar, (4) Menyajikan bahan, (5) Memberikan bimbingan belajar, (6) Mendorong unjuk kerja, (7) Memberikan balikan informative, (8) Menilai unjuk kerja dan (9) Meningkatkan retensi dan alih belajar.

Pembelajaran dengan metode bermain peran merupakan pembelajaran dengan cara seolah – olah berada dalam suatu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep. Dalam metode ini siswa berkesempatan terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan lebih lama mengingat. Selain itu, metode ini menggunakan media berbasis manusia.

Dengan adanya manusia sebagai pemeran utama dalam proses pembelajaran maka kesempatan interaksi semakin terbuka lebar. Pelajaran interaktif yang terstruktur dengan baik bukan hanya lebih menarik tetapi juga memberikan kesempatan untuk percobaan mental dan pemecahan masalah yang kreatif. Disamping itu, pelajaran interaktif mendorong partisipasi siswa dan jika digunakan dengan baik dapat mempertinggi hasil belajar dan pengalihan pengetahuan.²⁴ Petunjuk penggunaan metode bermain peran ini adalah:

- (a) Tetapkan dulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.

²⁴ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2002), hal. 85.

- (b) Ceritakan kepada kelas (siswa) mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.
- (c) Tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan peranannya di depan kelas.
- (d) Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu bermain peran berlangsung.
- (e) Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan peranannya.
- (f) Akhiri bermain peran pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan.
- (g) Akhiri sosiodrama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada bermain peran tersebut.
- (h) Jangan lupa menilai hasil bermain peran tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.

Adapun beberapa kelebihan metode bermain peran antara lain²⁵:

- (1) Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan di dramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, sehingga daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.

²⁵ Zain Aswan dan Bahri Syaiful, *op.cit.*, hlm. 89-90

- (2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu main peran para anggota lainnya dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- (3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
- (4) Kerja sama anggota kelompok dapat dibina dengan sebaik-baiknya.
- (5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- (6) Bahasa lisan dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Selain itu, metode bermain peran ini juga merupakan bentuk pengajaran berdasarkan pengalaman. Pengajaran ini menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Rumusan pengertian tersebut menunjukkan bahwa pengajaran berdasarkan pengalaman memberi para siswa serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru.²⁶

²⁶ Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2007), hal. 212.

Adapun kelebihan dan kekurangan metode bermain peran yaitu:

Kelebihan Metode Role Playing:

- a. Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
- b. Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- c. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
- d. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaiknya.
- e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya
- f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.

Kekurangan Metode Role Playing:

- a. Sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif.
- b. Banyak memakan waktu.
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas.
Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.

C. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Kata prestasi belajar terdiri dari dua suku kata, yaitu "Prestasi" dan "belajar". Meskipun demikian kedua kata tersebut saling berhubungan antara satu dengan yang lain.

Beberapa ahli sepakat bahwa „prestasi“ adalah hasil dari suatu kegiatan. Dimana hasil yang dimaksud adalah hasil yang memiliki ukuran atau nilai. Dibawah ini merupakan pendapat para ahli dalam memahami kata „prestasi“ yaitu:

- a. WJS Poerdarminta berpendapat, bahwa prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan, dan lain sebagainya).
- b. Mas‘ud Khasan Abu Qodar, prestasi adalah apa yang telah diciptakan, hasil pekerjaan, hasil menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja.
- c. Nasrun Harahap dan kawan-kawan memberi pengertian prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan kemajuan murid yang

berkenaan dengan penguasaan terhadap nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum.²⁷

Dari pengertian yang dikemukakan oleh para ahli diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi adalah hasil yang dicapai dari suatu kegiatan berupa penilaian terhadap proses yang telah dilalui. Dimana didalam pendidikan, prestasi merupakan hasil dari pemahaman yang didapat serta penguasaan nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum. Sehingga prestasi dapat diukur dengan nilai yang di dapat dari pengadaaan tes maupun evaluasi belajar.

Sedangkan pengertian belajar menurut para ahli antara lain adalah:

- a. Hitzman berpendapat bahwa belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme (manusia atau hewan) disebabkan oleh pengalaman yang dapat dipengaruhi oleh tingkah laku organisme tersebut.
- b. Chaplin berpendapat bahwa belajar merupakan perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman.
- c. Barlow (1985) mengemukakan bahwa perubahan itu terjadi pada bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan sifat perubahan yang terjadi pada bidang-bidang tersebut tergantung pada tingkat kedalaman belajar yang dialami.²⁸

²⁷ Saiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru* (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hlm. 20-21.

²⁸ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2004), hlm. 89-70.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan baik kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari pengalaman seseorang berinteraksi dengan lingkungannya.

Prestasi belajar secara umum berarti suatu hasil yang dicapai dengan perubahan tingkah laku yaitu melalui proses membandingkan pengalaman masa lampau dengan apa yang sedang diamati oleh siswa dalam bentuk angka yang bersangkutan dan hasil evaluasi dari berbagai aspek pendidikan baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa kata prestasi pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh dari aktivitas. Sedangkan belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu yaitu perubahan tingkah laku. Jadi prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan diri individu sebagai hasil dari aktivitas belajar.

2. Macam-Macam Prestasi Belajar

Macam-macam prestasi belajar disini dapat diartikan sebagai tingkatan keberhasilan siswa dalam belajar yang ditunjukkan dengan taraf pencapaian prestasi.

Menurut Muhibbin Syah dalam bukunya psikologi belajar mengemukakan “pada prinsipnya, pengembangan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat

pengalaman dan proses belajar siswa”.²⁹ Dengan demikian prestasi belajar di bagi ke dalam tiga macam prestasi diantaranya:

a. Prestasi yang bersifat kognitif (ranah cipta)

Prestasi yang bersifat kognitif yaitu: pengamatan, ingatan, pemahaman, aplikasi atau penerapan, analisis (pemeriksaan dan penilaian secara teliti), sintesis (membuat paduan baru dan utuh).

b. Prestasi yang bersifat afektif (ranah rasa)

Prestasi yang bersifat afektif (ranah rasa) yaitu meliputi:

penerimaan, sambutan, apresiasi (sikap menghargai), internalisasi (pendalaman), karakterisasi (penghayatan). Misalnya seorang siswa dapat menunjukkan sikap menerima atau menolak terhadap suatu pernyataan dari permasalahan atau mungkin siswa menunjukkan sikap berpartisipasi dalam hal yang dianggap baik dan lain-lain.

c. Prestasi yang bersifat psikomotorik (ranah karsa)

Prestasi yang bersifat psikomotorik (ranah karsa) yaitu:

ketrampilan bergerak dan bertindak, kecakapan ekspresi verbal dan non verbal. Misalnya siswa menerima pelajaran tentang adab sopan santun kepada orang tua, maka si anak mengaplikasikan pelajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari.³⁰

²⁹ Muhibbin Syah *ibid.*, hlm. 150

³⁰ Muhibbin Syah *Ibid.*, hlm. 151-152.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar siswa banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik berasal dari dalam dirinya (Internal) maupun dari luar dirinya (eksternal). Prestasi belajar yang dicapai siswa pada hakikatnya merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor tersebut. Oleh karena itu pengenalan guru terhadap faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa penting sekali artinya dalam rangka membantu siswa mencapai prestasi belajar yang seoptimal mungkin sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Makmun dalam buku Mulyasa mengemukakan komponen-komponen yang terlibat dalam pembelajaran, dan berpengaruh terhadap prestasi belajar adalah:³¹

- a. Masukan mentah menunjukkan pada karakteristik individu yang mungkin dapat memudahkan atau justru menghambat proses pembelajaran.
- b. Masukan instrumental, menunjuk pada kualifikasi serta kelengkapan sarana yang diperlukan, seperti guru, metode, bahan, atau sumber dan program.
- c. Masukan lingkungan, yang menunjuk pada situasi, keadaan fisik dan suasana sekolah, serta hubungan dengan pengajar dan teman.

³¹ Mulyasa, *op. cit.*, hlm. 190.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar antara lain adalah:

a. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, faktor ini terdiri dari:

1) Faktor fisiologis

a. Kondisi fisik, yang mana pada umumnya kondisi fisik mempengaruhi kehidupan seseorang.

b. Panca indra

2) Faktor psikologis

Keadaan psikologis yang terganggu akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, adapun yang mempengaruhi faktor ini adalah:

a. Intelegensi adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri kepada kebutuhan baru, dengan menggunakan alat-alat berfikir yang sesuai dengan tujuan.

b. Minat, merupakan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Oleh karena itu minat dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar dalam mata pelajaran tertentu.

c. Bakat, menurut Zakiyah Darajat bakat adalah semacam perasaan dan keduniaan dilengkapi dengan adanya bakat salah satu metode berfikir.

- d. Motivasi, menurut Mc Donald motivasi sebagai sesuatu perubahan tenaga dalam diri atau pribadi seseorang yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi dalam usaha mencapai tujuan.
- e. Sikap, sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi dan merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap obyek orang, barang dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.³²
- b. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, meliputi:
1. Faktor lingkungan social

Factor sosial menyangkut hubungan antara manusia yang terjadi dalam berbagai situasi social. Lingkungan social sekolah seperti para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa.
 2. Faktor lingkungan non social

Pendekatan belajar dapat dipahami sebagai segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi pembelajaran materi tertentu. Strategi dalam hal ini berarti seperangkat operasional yang direkayasa sedemikian rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan belajar tertentu.³³

³² Muhibbin Syah, *op. cit.*, hlm. 152-154.

³³ Muhibbin Syah, *op. cit.*, hlm. 152-153

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam upaya peningkatan prestasi belajar antara lain:

a. Keadaan Jasmani

Untuk mencapai hasil belajar yang baik, diperlukan jasmani yang sehat, karena belajar memerlukan tenaga, apabila jasmani dalam keadaan sakit, kurang Gizi, kurang istirahat maka tidak dapat belajar dengan efektif.

b. Keadaan Sosial Emosional.

Peserta didik yang mengalami kegoncangan emosi yang kuat, atau mendapat tekanan jiwa, demikian pula anak yang tidak disukai temannya tidak dapat belajar dengan efektif, karena kondisi ini sangat mempengaruhi konsentrasi pikiran, kemauan dan perasaan.

c. Keadaan lingkungan

Tempat belajar hendaknya tenang, jangan diganggu oleh perangsang-perangsang dari luar, karena untuk belajar diperlukan konsentrasi pikiran. Sebelum belajar harus tersedia cukup bahan dan alat-alat serta segala sesuatu yang diperlukan.

d. Memulai pelajaran

Memulai pelajaran hendaknya harus tepat pada waktunya, bila merasakan keengganan, atasi dengan suatu perintah kepada diri sendiri untuk memulai pelajaran tepat pada waktunya.

e. Membagi pekerjaan

Sewaktu belajar seluruh perhatian dan tenaga dicurahkan pada suatu tugas yang khas, jangan mengambil tugas yang terlampau berat untuk diselesaikan, sebaiknya untuk memulai pelajaran lebih dulu menentukan apa yang dapat diselesaikan dalam waktu tertentu.

f. Adakan control

g. Selidiki pada akhir pelajaran, hingga manakah bahan itu telah dikuasai.

Hasil baik menggembirakan, tetapi kalau kurang baik akan menyiksa diri dan memerlukan latihan khusus.

h. Pupuk sikap optimis

Adakan persaingan dengan diri sendiri, niscaya prestasi meningkat dan karena itu memupuk sikap yang optimis. Lakukan segala sesuatu dengan sesempurna, karena pekerjaan yang baik memupuk suasana kerja yang menggembirakan.

i. Menggunakan waktu

Menghasilkan sesuatu hanya mungkin, jika kita gunakan waktu dengan efisien. Menggunakan waktu tidak berarti bekerja lama sampai habis tenaga, melainkan bekerja sungguh-sungguh dengan sepenuh tenaga dan perhatian untuk menyelesaikan suatu tugas yang khas.

j. Cara mempelajari buku

Sebelum kita membaca buku lebih dahulu kita coba memperoleh gambaran tentang buku dalam garis besarnya.

k. Mempertinggi kecepatan membaca

Seorang pelajar harus sanggup menghadapi isi yang sebanyak-banyaknya dari bacaan dalam waktu yang sesingkat-singkatnya. Karena itu harus diadakan usaha untuk mempertinggi efisiensi membaca sampai perguruan tinggi.

Selain faktor di atas yang mempengaruhi, prestasi belajar juga dipengaruhi oleh waktu dan kesempatan. Waktu dan kesempatan yang dimiliki oleh setiap individu berbeda sehingga akan berpengaruh terhadap perbedaan kemampuan peserta didik. Dengan demikian peserta didik yang memiliki banyak waktu dan kesempatan untuk belajar cenderung memiliki prestasi yang tinggi dari pada yang hanya memiliki sedikit waktu dan kesempatan untuk belajar.

D. Jual Beli

1. Pengertian Jual Beli

Jual beli adalah persetujuan saling mengikat antara penjual yakni pihak yang menjual barang dan pembeli sebagai pihak yang membeli dan membayar harga barang yang dijual. Uang merupakan alat pembayaran yang sah dalam proses jual beli. Dengan adanya jual beli seseorang dapat memenuhi kebutuhannya.³⁴

³⁴ Tim Bina IPS, *Ilmu Pengetahuan Sosial IPS Kelas 3 Sekolah Dasar*, (Bogor: Yudistira, 2008) hlm. 23

Ada empat hal pokok dalam kegiatan jual beli, yakni penjual, pembeli, barang yang diperjual belikan dan kesepakatan harga antara penjual dan pembeli.³⁵

1. Penjual adalah orang yang menjual barang kepada orang lain yang memerlukan.
2. Pembeli adalah orang yang membeli barang.
3. Barang yang diperjualbelikan misalnya pakaian, makanan, minuman, dan alat-alat rumah tangga.
4. Kesepakatan harga antara penjual dan pembeli.

Setelah adanya kesepakatan harga antara penjual dan pembeli maka Proses jual beli dapat dilakukan. Sedangkan kegiatan jual beli dibagi menjadi dua:

1. Kegiatan jual beli barang

Contohnya : makanan, beras, alat tulis, pakain, perabot, televis dll

2. Kegiatan jual beli jasa

Contonhnya: Sopir, tukang cukur rambut, penjahit, pegawai salon, montir dll

Dalam kegiatan Jual beli ada pelakunya yaitu:

1. Produsen

Yaitu orang atau perusahaan yang menghasilkan barang atau membuat barang atau bisa disebut juga penghasil barang.

Misalnya: produsen paadi, perusahaan sabun, perajin mebel

³⁵ *Ibid*

2. Konsumen

Yaitu orang yang mengkonsumsi atau membeli barang dan barang itu digunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Misalnya: Ahmad membeli permen.

3. Pedagang

Yaitu orang yang membeli barang dari produsen kemudian dijual kembali ke konsumen. Pedagang lebih ke mendistribusikan atau menyalurkan barang dari produsen ke konsumen.

2. Tempat-tempat Jual Beli

Tempat terjadinya kegiatan jual beli, antara lain di warung, toko-toko, dan pasar, baik pasar tradisional maupun pasar swalayan. Berikut adalah tempat-tempat kegiatan jual beli.³⁶

a. Warung

Warung adalah tempat untuk menjual dan membeli barang kebutuhan sehari-hari. Contohnya, beras, minyak, gula, kopi, teh, sayur-sayuran, sabun, pasta gigi, sampo, dan berbagai keperluan hidup lainnya. Warung biasanya terdapat di rumah-rumah. Barang-barang yang dijual juga hanya sedikit dan harganya kadang boleh ditawar.

³⁶ *Ibid.*,

b. Toko

Barang yang dijual di toko biasanya lebih banyak daripada di warung. Sekarang ada toko yang khusus menjual satu macam kebutuhan saja. Misalnya, toko beras, sepatu, pakaian, alat listrik, dan mainan. Harga barang di toko sudah ditetapkan dan tidak boleh ditawar. Di toko kita bisa memilih barang dengan bebas dan membayar sesuai dengan harga yang telah ditetapkan.

c. Pasar

Pasar merupakan tempat berkumpulnya para penjual dan pembeli. Semua kebutuhan sehari-hari tersedia di pasar. Di pasar banyak terdapat kios-kios yang menjual berbagai macam barang. Ada kios yang khusus menjual sayuran, daging sapi, daging ayam, buah, sembako, dan masih banyak lagi barang-barang yang dijual di pasar. Di pasar kita dapat memilih dan menawar barang yang akan kita beli, sehingga kita dapat membeli kebutuhan kita dengan harga yang lebih murah.

Pasar dilingkungan rumah ada 2 yaitu pasar tradisional dan pasar modern. Pasar tradisional adalah jenis pasar yang sering kita jumpai sehari-hari dan biasanya yang dijual hasil pertanian. Sedangkan Pasar modern adalah pembelinya melayani sendiri barang-barang yang dibeli.

Terdapat perbedaan dari keduanya, di antaranya yaitu:

Ciri-ciri pasar tradisional antara lain

(1) terjadi tawar-menawar

(2) pembayaran langsung kepada penjual;

- (3) penjual melayani langsung pembeli;
- (4) penataan barang kurang rapi;
- (5) lingkungannya kotor, becek dan penerangan kurang.

Sedangkan Ciri-ciri pasar modern adalah:

- (1) kebersihan dan keamanan terjamin
- (2) para pembeli melayani diri sendiri;
- (3) tidak ada tawar-menawar harga;
- (4) pembayaran melalui kasir;
- (5) selain dengan uang, pembayaran dilakukan dengan kartu kredit.

d. Supermarket

Supermarket adalah toko yang pembelinya dapat memilih dan mengambil barang yang ingin dibeli. Barang-barang di supermarket tidak bisa ditawar. Persediaan barang di supermarket lebih banyak dan lebih lengkap dibanding toko biasa. Setelah mengambil barang-barang yang dibutuhkan, pembeli membawanya ke kasir. Kasir akan menghitung jumlah barang yang dibeli dan menyebutkan jumlah harga yang harus dibayar oleh pembeli. Untuk mengatasi antrian yang panjang, biasanya disediakan beberapa tempat pembayaran di supermarket. Tempat pembelanjaan di supermarket dibuat nyaman. Ruangnya diberi penyejuk udara atau AC.

Kegiatan jual beli selain yang ada di pasar, warung, dan toko ada juga kegiatan jual beli yang ada di sekolah. Kegiatan jual beli yang ada di sekolah, antara lain koperasi dan kantin sekolah.

a. Koperasi Sekolah

Di sekolah biasanya ada koperasi sekolah. Koperasi sekolah menjual berbagai keperluan dan perlengkapan sekolah seperti buku, pensil, penggaris, penghapus, dan lain-lain. Harga barang yang dijual di koperasi biasanya lebih murah atau sama dengan harga di pasar. Kita bisa membeli perlengkapan sekolah yang kita perlukan di koperasi sekolah.

b. Kantin Sekolah

Selain koperasi, di sekolah juga ada kantin. Kantin ini menjual berbagai macam makanan. Bila istirahat tiba, kita bisa membeli makanan dan minuman di kantin. Jadi, kita tidak perlu membeli jajanan di luar sekolah. Biasanya makanan atau jajanan yang dijual di kantin sekolah lebih sehat. Makanan yang dijual di kantin sekolah selalu di bungkus dengan plastik atau ditutupi, sehingga lebih terjamin kebersihannya.

E. JUDUL

Judul yang peneliti angkat pada skripsi ini adalah **PENERAPAN TEKNIK BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR JUAL BELI PADA SISWA KELAS III A MIN MALANG I.**

Pengertian atau maksud dari judul yang peneliti angkat ini adalah meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III A MIN Malang 1 dengan menggunakan penerapan teknik bermain peran (*Role Playing*).

Peneliti berharap dengan diterapkannya teknik ini, siswa kelas III-A MIN Malang 1 bisa meningkatkan prestasi belajar mereka. Tetapi peneliti juga berharap siswa kelas III A tidak hanya bias meningkatkan prestasi, tetapi juga memahami tentang pembelajaran jual beli.

Peneliti juga berharap dengan diterapkannya teknik bermain peran ini bisa mengasah kemampuan siswa untuk mengembangkan imajinasi dan penghayatan terhadap apa yang dilakukan oleh siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1 (MIN Malang 1) yang terletak di Jl. Bandung no. 7C Malang. Penelitian ini akan difokuskan pada peserta didik kelas III-A di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1 (MIN Malang 1). Penelitian ini dilaksanakan pada waktu pembelajaran IPS berlangsung pada hari Senin Pukul 07.00 sampai 08.10 Kamis pukul 10.20-12.55 begitu seterusnya sampai siklus II selesai.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan data kualitatif dan data kuantitatif. Menggunakan data kualitatif karena dalam melakukan tindakan kepada subyek penelitian yang sangat diutamakan adalah mengungkap makna, yaitu makna dan proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan motivasi, kegairahan dan prestasi belajar melalui tindakan yang dilakukan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Biklen; Lincoln dan Guba bahwa ciri-ciri pendekatan kualitatif adalah menggunakan latar alamiah, lingkungan alamiah sebagai sumber data langsung, manusia merupakan alat (instrumen) utama pengumpul data, analisis data dilakukan secara induktif, penelitian bersifat deskriptif analitik, lebih mementingkan

proses dari pada hasil, hasil penelitian merupakan kesepakatan bersama.¹ Sedangkan data kuantitatif berupa hasil skor tes, skor tugas–tugas yang lain, nilai tes akhir. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian yang bertujuan untuk memberikan sumbangan nyata bagi peningkatan profesionalisme guru, menyiapkan pengetahuan, pemahaman dan wawasan tentang perilaku guru mengajar dan murid belajar. Dalam hal ini PTK dilakukan secara kolaboratif partisipatoris yaitu adanya kerja sama antara peneliti dengan praktisi dilapangan (guru).

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu proses di mana guru-dosen dan siswa–mahasiswa menginginkan terjadinya perbaikan, peningkatan, dan perubahan pembelajaran yang lebih baik agar tujuan pembelajaran di kelas tercapai secara optimal. Di samping itu penelitian tindakan kelas adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah.²

C. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti di lapangan sebagai instrumen kunci penelitian mutlak diperlukan karena terkait dengan desain penelitian yang dipilih yaitu penelitian tindakan kelas yaitu dengan pendekatan kualitatif jenis kolaboratif partisipatoris.

¹ S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2000), hal. 37

² M. Djunaidi Ghony, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Malang : UIN Malang Press, 2008) hlm. 8

Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai peneliti sekaligus sebagai pengumpul data. Instrumen selain manusia seperti pedoman observasi, dokumentasi dll diperlukan namun hanya sebagai pendukung tugas penelitian sebagai instrumen, sehingga kehadiran peneliti mutlak diperlukan yaitu sebagai pengamat aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

D. Data dan Sumber Data

Data dan sumber data yang digunakan adalah sumber data primer dan data sekunder.

- a. Data primer adalah data yang pertama kali diambil langsung dari sumbernya atau belum melalui proses pengumpulan dari lain pihak.³ Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh dari proses belajar mengajar di kelas III-A di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1, guru, dan siswa.
- b. Data sekunder adalah data yang diperoleh tidak dari sumbernya langsung, melainkan sudah dikumpulkan oleh pihak lain dan sudah diolah.⁴ Sumber data sekunder berupa dokumen-dokumen milik madrasah yang berhubungan dengan pembelajaran jual beli siswa kelas III A MIN Malang 1.

Rancangan penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan rancangan PTK dengan melibatkan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa deskripsi atas suasana kelas pada saat pembelajaran sedang berlangsung, suasana di lapangan pada saat masing-masing kelompok mencari benda, keceriaan atau keantusiasan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif berupa hasil skor tes, skor tugas kelompok, dan skor ulangan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penggunaan teknik dan alat pengumpul data yang tepat memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Metode Observasi

Metode observasi adalah suatu cara penelitian yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan terhadap objek, baik secara langsung maupun tidak langsung, Sutrisno Hadi mengatakan “observasi adalah metode pengumpulan data dengan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang diteliti”.⁵ Metode ini dilakukan untuk mengetahui secara langsung situasi lingkungan dan tempat penelitian.

Metode ini penulis gunakan untuk memperoleh data tentang gambaran umum proses pembelajaran IPS menggunakan penerapan teknis bermain peran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1 yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasinya. Dari pengamatan ini yang diamati oleh peneliti yaitu tentang kegiatan belajar mengajar secara keseluruhan. Interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan pelaksanaan kerja kelompok.

⁵ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research 2*, (Yogyakarta: Andi Ofset, 1991), hlm. 136

2. Metode Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.⁶ Maksud diadakannya wawancara adalah untuk memperluas informasi yang diperoleh dari orang lain.

Dalam penelitian ini wawancara dilakukan langsung kepada guru dan siswa kelas III-A untuk menambah kevalidan data yang akan diambil dan diteliti, maka dari itu peneliti membentuk suatu bagan atau instrument sebagai acuan dari wawancara yang akan dilakukan oleh peneliti.

Tabel 3.1
Instrumen Wawancara

NO	Instrumen	Data
1.	Guru	- Pendapat guru tentang proses belajar mengajar - Pengalaman guru ketika menerapkan teknik bermain peran pada siswa kelas III-A
2.	Siswa	- Pendapat siswa tentang proses belajar mengajar sebelum dan sesudah menggunakan teknik bermain peran

3. Metode Dokumentasi

Menurut Goetz dan LeCompte Dokumentasi adalah dokumen yang menyangkut para partisipan penelitian akan menyediakan kerangka bagi data yang mendasar. seperti koleksi dan analisis buku teks, kurikulum dan

⁶ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 186

pedoman pelaksanaannya, arsip penerimaan murid baru, catatan rapat, catatan tentang siswa, rencana pelajaran dan catatan guru dan hasil karya siswa.⁷ Dalam penelitian metode dokumentasi dipakai peneliti untuk melengkapi metode observasi dan wawancara. Dokumen–dokumen yang akan digunakan dipilih yang sesuai dengan tujuan dan fokus masalah seperti silabus, RPP dan lain sebagainya sesuai dengan kebutuhan peneliti.

F. Analisis Data

Teknis analisis data yang penulis gunakan adalah teknik analisis deskriptif yaitu pengumpulan data berupa kata-kata dan gambar yang berasal dari naskah, wawancara, catatan lapangan, foto dan lain-lain.

Setelah semua data yang diperlukan dalam penelitian ini terkumpul, maka selanjutnya data diolah dan disajikan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan melalui tahapan-tahapan tertentu, yakni identifikasi tentang penerapan teknis bermain peran juga tentang penerapannya dalam pembelajaran IPS.

Dalam menganalisis data dapat dilakukan melalui tiga tahap yaitu:

1. Reduksi Data

Reduksi berarti proses kegiatan penyederhanaan atau merangkum, memilih hal–hal yang pokok, yang dilakukan melalui seleksi, pemfokusan dan pengabstraksian data mentah menjadi informasi yang bermakna. Dengan demikian data yang telah direduksi akan

⁷ Rochiati Wiriadmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Dosen* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 117

memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data.

2. Paparan Data

Setelah kegiatan mereduksi data maka langkah selanjutnya adalah penyajian data atau paparan data, yaitu proses penampilan data secara lebih sederhana dalam bentuk naratif atau dalam bentuk uraian singkat.

3. Penarikan Kesimpulan (verifikasi)

Langkah ketiga setelah penyajian data adalah penarikan kesimpulan, yaitu proses pengambilan intisari dari sajian data yang telah terorganisasi dalam bentuk pernyataan kalimat. Kesimpulan yang dikemukakan harus disertai oleh bukti–bukti yang valid, sehingga kesimpulan yang dikemukakan merupakan temuan yang baru yang dapat menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan.

G. Pengecekan Keabsahan Temuan

Untuk pengecekan keabsahan data dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan triangulasi, yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding data tersebut.⁸ Maka dengan ini data yang dijadikan perbandingan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi perilaku siswa, hasil dari nilai tugas dan keaktifan siswa.

⁸*Ibid*, hlm. 330

Selain itu juga dengan mengadakan ketekunan yang berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Mencari suatu usaha membatasi berbagai pengaruh, mencari apa yang dapat diperhitungkan dan apa yang tidak dapat. Ketekunan pengamatan ini mempunyai maksud untuk menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari dan kemudian memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara rinci.

Dengan cara ini diharapkan dapat diperoleh suatu kepastian data dan urutan peristiwa secara pasti dan sistematis. Dan sebagai bahan untuk meningkatkan ketekunan tersebut adalah dengan cara membaca beberapa buku referensi, dari hasil penelitian atau dari dokumentasi yang berhubungan dengan hasil temuan yang diteliti, sehingga dapat menambah wawasan peneliti.

H. Tahap-tahap Penelitian

1. Perencanaan Tindakan

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui efektifitas dari pembelajaran IPS di kelas III-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1 yang menggunakan penerapan teknis bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Untuk itu peneliti merumuskan strategi penelitian mulai dari persiapan, perencanaan, pelaksanaan, sampai tahap evaluasi. Penelitian ini dimulai dari persiapan peneliti untuk mempersiapkan suatu metode sebelum materi tersebut diberikan yaitu membuat scenario

pembelajaran sebelum mengajar, mencari tahu karakteristik siswa dalam kelas dan menentukan metode yang tepat untuk digunakan dalam kelas tersebut. Setelah peneliti menentukan suatu metode untuk diterapkan, maka peneliti mulai melakukan penelitian.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu guru sebagai peneliti bertindak sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran sekaligus sebagai pengamat. Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Dalam pelaksanaan tindakan peneliti membagi menjadi dua siklus empat kali pertemuan dengan satu siklus dua kali pertemuan. Pada siklus I dilakukan dengan dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama guru kelas dan peneliti memfasilitasi siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari yaitu mengenai kegiatan jual beli, kemudian guru menjelaskan tentang pengertian jual beli dan syarat-syarat jual beli. Selanjutnya guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok yang terdiri dari tiap kelompok empat siswa.

Pada pertemuan yang kedua guru memfasilitasi siswa dan melakukan pembelajaran menggunakan penerapan teknis bermain peran kegiatan jual beli agar siswa lebih paham lagi mengenai kegiatan jual beli.

Pada siklus II guru memfasilitasi siswa untuk mempelajari materi selanjutnya. Kemudian guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok sesuai dengan pertemuan yang pertama.

Pada pertemuan kedua siswa diajak oleh guru untuk bermain peran kembali untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang sudah di ajarkan melalui penerapan teknis bermain peran.

3. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan menganalisis hasil pengamatan untuk menentukan sudah sejauh mana pengembangan strategi yang sedang dikembangkan telah berhasil memecahkan masalah dan apabila belum berhasil, faktor apa saja yang menjadi penghambat ketidak berhasilan tersebut.

Pada tahap ini kegiatan difokuskan pada upaya untuk menganalisis, mensintesis, memaknai, menjelaskan dan menyimpulkan. Dalam pelaksanaan kegiatan penelitian ini peneliti akan mendiskusikanya dengan para siswa yang diambil secara acak atas pembelajaran yang telah dilakukan berdasarkan hasil pengamatan dan perasaan mereka. Adapun hal-hal yang perlu didiskusikan mencakup: kekurangan yang ada selama proses pembelajaran, kemajuan yang telah dicapai siswa dan rencana tindakan pembelajaran selanjutnya.⁹

⁹ Wahidmurni, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Malang: UM Press, 2008), hlm. 78.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN TEMUAN

A. Paparan Data

1. Deskripsi Objek Penelitian

1) Sejarah Berdirinya MIN Malang 1.

Sebelum kita meninjau dan mempelajari situasi dan kondisi MIN Malang 1, kita terlebih dulu perlu mengetahui tentang sejarah berdirinya MIN Malang 1 tersebut.

1) Sekilas tentang PGAN 6 Tahun Malang.

Sejarah berdirinya MIN malang 1 adalah dimulai dengan berdirinya sebuah lembaga pendidikan yang bertugas mencetak guru agama islam, yaitu Pendidikan Guru Agama Akhir (PGAA) I Malang pada tanggal 1 Agustus 1956 dengan kepala sekolah yang ditunjuk adalah R. Soeroso. Pada tahun 1958 PGAA Surabaya dipindah ke Malang menjadi PGAA II Malang. PGAA I Malang menampung siswa dari PGA pertama (PGAP) 4 tahun, sedangkan PGAP pada waktu itu (1956) dipimpin oleh seorang kepala sekolah yaitu Soerat Wirjodiharjo. Gedung pertama PGAP dan PGAA I Malang adalah di jalan Bromo No.1 Malang (sekarang menjadi apotek Kimia Farma). Karena kondisi ruang belajar yang kurang memadai, sehingga penggunaan ruang belajar dilakukan secara bergantian. Ketika pada pagi hari digunakan untuk PGAA I, maka

pada sore hari digunakan untuk PGAP 4 tahun. Oleh karena kondisi gedung yang demikian, maka pembangunan gedung untuk PGAA I Malang sedang dipersiapkan yaitu Jl. Bandung no. 7 Malang. Pada pertengahan tahun 1958 pembangunan gedung PGAA I Malang telah rampung, maka pada akhir tahun tersebut PGAA I Malang mulai menempati gedung baru tersebut. Begitu pula PGAP 4 tahun pada tahun yang sama ikut pindah lokasi di Jalan Bandung no. 7 Malang.

Pada tahun pelajaran 1958/1959 PGAA I dan PGAP 4 tahun dilebur menjadi satu dengan nama PGA Negeri (PGAN) Malang 6 Tahun dengan kepala sekolah adalah R. D Soetario dan berturut-turut jabatan kepala sekolah beralih pada R. Soemarsono (1961-1965), Drs Imam Efendi (1966-1978), Sakat (1979-1987), H. Sanusi (1988-1990), Drs. Mashjudin (1990-1991) dan Drs. Untung Saleh (1991-1993).

Pada tanggal 1 Juli 1992 dengan surat keputusan Menteri Agama RI no. 42 Tahun 1992 PGAN 6 tahun Malang dialih fungsikan menjadi Madrasah Aliyah Negeri (MAN) III Malang dengan kepala sekolah Drs. Untung Saleh. Kepemimpinan secara periodik beralih kepada Drs. H. Kusnan (1993-1998), Drs. H. Munandar (1999-2000) dan Drs. H. Abdul jalil, M. Ag (2000-2002).

Pada tanggal 16 juni 1993 dengan surat keputusan Direktur Jenderal Kelembagaan Agama Islam No. E/55/1993, MAN Malang III diberi kewenangan untuk menyelenggarakan Madrasah Aliyah Program Khusus, dan pada 20 Februari 1998 dengan surat keputusan Direktur Jenderal Kelembagaan Agama Islam No. E. IV/PP.00.6/KEP/17.A/1998 ditunjuk sebagai MAN model.

2) Sekolah Dasar Latihan PGAN 6 Tahun.

PGAN 6 Tahun menyelenggarakan 2 jurusan pendidikan. Yaitu jurusan Taman Kanak-kanak (TK) dan Jurusan Sekolah Dasar (SD). Sebagaimana sekolah keguruan lainnya, untuk membekali ketrampilan mengajar bagi calon-calon guru, mereka perlu dibekali dengan pengalaman mengajar. Oleh karena itu, untuk memberikan pengalaman mengajar bagi calon lulusannya, PGAN 6 Tahun Malang senantiasa mengadakan Praktek Pengalaman Lapangan bagi setiap siswa.

PGAN 6 Tahun Malang melakukan kerja sama dengan sekolah dasar di sekitarnya sebagai tempat praktek mengajar. Namun, dalam pengadaan kerja sama dengan sekolah sebagai tempat praktek ini disadari adanya kesulitan mencari sekolah untuk latihan para siswa karena terbatasnya jumlah sekolah dasar dan terdapat pemikiran bahwa akan lebih baik jika PGAN 6 Tahun Malang memiliki tempat untuk praktek mengajar sendiri. Dengan demikian siswa PGAN 6 Tahun Malang diharapkan tidak kesulitan

untuk mendapatkan tempat untuk latihan mengajar dan kelak setelah lulus mereka siap untuk diterjunkan di sekolah-sekolah. Sehingga pada tahun 1952, R. Soemarsono selaku Direktur PGAN 6 Tahun Malang memprakarsai pendirian sekolah latihan tersebut.

Berdasar pada surat keputusan Menteri Agama RI No. 33 tahun 1952, berdirilah dua Sekolah Dasar Latihan. Pertama SD Latihan I yang bertempat di Jalan Arjuno. Dan kedua adalah SD latihan II bertempat di Jalan Kawi. Meskipun PGAN Malang di bawah tanggung jawab Departemen Agama, label Sekolah Dasar ini digunakan dengan pertimbangan bahwa pada waktu itu kecenderungan orang tua untuk menyekolahkan putranya sudah mulai bergeser dari Madrasah ke sekolah umum. Berubahnya kecenderungan ini selain orang tua menyangsikan kualitas pembelajaran dan lulusan madrasah, juga disebabkan belum adanya pengakuan dari pemerintah bagi mereka yang belajar di Sekolah Agama (Madrasah). Baru setelah pemerintah mengeluarkan UU pokok pendidikan no. 4 tahun 1950. UU No. 12 tahun 1954, siswa yang Bersekolah Agama (Madrasah) mendapat pengakuan telah memenuhi kewajiban belajar. Dengan demikian, SD latihan yang menggunakan label „Sekolah“ memakai kurikulum Sekolah Dasar dan ditambah pelajaran agama dengan harapan mampu menarik minat orang tua untuk menyekolahkan anaknya di sana. Kebutuhan sekolah sebagai tempat praktik calon guru lulusan

PGAN 6 tahun semakin meningkat, sehingga pada tanggal 1 Agustus 1963 berdiri satu sekolah latihan yaitu SD latihan 3 bertempat di Jalan Bandung Malang.

Dari ke tiga SD latihan tersebut, hanya SD Latihan 3 yang dewasa itu lahan dan gedungnya berada dalam satu kompleks dengan PGAN 6 tahun Malang. Dengan didirikannya SD latihan 3 ini, R. Soemarsono menugaskan salah satu guru PGAN 6 tahun menjadi Kepala Sekolah SD tersebut. Beliau adalah Dra. Bir'ah Masjhoedi. Pengelolaan SD Latihan 3 yang didirikan pada tahun 1963 tersebut tidak menjadi tanggung jawab Depag secara langsung, tetapi sepenuhnya menjadi tanggung jawab PGAN 6 tahun Malang. Dengan demikian pengangkatan dan sistem penggajian guru dan karyawan sepenuhnya ditangani oleh PGAN 6 tahun Malang.

Saat awal berdirinya SD latihan , hanya memiliki 6 orang murid dan meningkat menjadi 50 orang pada tahun 1954. Suatu angka yang membuat orang akan pesimis terhadap kelangsungan sekolah tersebut. Kendala yang pertama adalah adanya Sekolah Katolik Sang Timur yang menempati tempat yang lebih strategis yaitu bekas gedung RRI zaman Belanda yang tempatnya tidak jauh dari SD latihan III. Banyak putra- putri muslim yang menempuh pendidikan di Sekolah Katolik karena pertimbangan mutu

pendidikan umum di sekolah tersebut sangat bagus tanpa berpikir jauh dampaknya terhadap mutu akidah mereka.

Masalah tenaga guru sebetulnya tidak menjadi kendala, sebab sudah menjadi rahasia umum, bahwa PGAN 6 tahun adalah gudang pencetak guru, terutama guru agama.

Masalah ke dua adalah kurangnya sarana prasarana seperti meja, bangku, alat-alat pelajaran serta fasilitas-fasilitas lainnya. Untuk mengatasi itu semua, Depag dan Dikbud memberikan bantuan berupa buku-buku paket sekaligus pembinaan untuk guru berupa penataran guru bidang studi dan guru kelas. Selain itu kelancaran kerja dan ketertiban administrasi banyak ditopang oleh kepala sekolah dan guru-guru PGAN 6 tahun Malang.

SD Latihan III malang masih kalah bersaing dengan sekolah-sekolah dasar lain baik negeri maupun swasta disekitarnya. Sampai berakhir pada tahun 1978, SD latihan III hanya memiliki 115 murid dan baru beberapa prestasi yang dapat diraih baik di tingkat kecamatan maupun Kota Madya Malang.

3) Perubahan Status Menjadi MIN Malang 1.

Pada tanggal 8 September 1978 keluarlah Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 15 Tahun 1978 yang berisi tentang Peraturan Restrukturisasi Sekolah yang berada di bawah naungan departemen Agama Republik Indonesia. Dengan dikeluarkannya SK Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 15

Tahun 1978 dan Nomor 17 tahun 1978 maka Sekolah latihan III PGAN 6 Tahun tersebut ditetapkan sebagai Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I tepatnya pada tanggal 8 September 1979. Namun demikian realisasi dari SK Menteri tersebut baru dilaksanakan pada tanggal 9 September 1979. Tanggal inilah yang diperingati sebagai hari lahirnya MIN Malang I.

2) Visi, Misi dan Tujuan MIN Malang 1

Lembaga yang baik mengandung beberapa komponen. Diantaranya adalah visi, misi dan tujuan yang akan memberikan arah serta motivasi sekaligus kekuatan gerak bagi unsur yang terlibat langsung dalam pengembangan MIN Malang 1.

1) Visi

Sekolah Dasar yang bercirikan agama Islam dengan visi memposisikan madrasah sebagai pusat keunggulan yang mampu menyiapkan dan mengembangkan sumber daya insan yang berkualitas di bidang IPTEK dan IMTAQ.

2) Misi

Menyelenggarakan pendidikan yang berorientasi mutu baik secara keilmuan maupun secara moral dan sosial, sehingga mampu menyiapkan dan mengembangkan sumber daya insan yang mempunyai kualitas di bidang IPTEK dan IMTAQ.

Penyelenggaraan pendidikan di MIN Malang 1 diorientasikan pada perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Sosialisasi perkembangan IPTEK kepada anak didik dibarengi dengan penanaman iman dan taqwa atau IMTAQ secara seimbang. Begitu pula penyelenggaraan pendidikan di MIN Malang 1 harus berorientasi kepada terwujudnya generasi yang beriman dan bertaqwa serta mampu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi guna menunjang kesejahteraan manusia.

Penanaman nilai IPTEK dan IMTAQ sejak dini di MIN Malang 1 bertujuan memberikan bekal pengetahuan dan teknologi, Aqidah dan Akhlakul Karimah agar mereka nanti menjadi generasi yang tangguh dalam menghadapi persaingan di jamannya.

3) Tujuan

Memberikan bekal kemampuan dasar: “baca, tulis, hitung”, pengetahuan dan ketrampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa, memberikan bekal kemampuan dasar tentang pengetahuan agama Islam dan pengamalannya sesuai dengan tingkat perkembangan serta mempersiapkan mereka mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya.

Tujuan kelembagaan tersebut mendambakan profil lulusan MIN Malang 1 yang memiliki kompetensi dasar sebagai berikut:

- a. Memiliki dasar-dasar aqidah yang mantap.

- b. Memiliki keluhuran budi pekerti yang senantiasa tercermin dalam pemikiran, ucapan dan perbuatannya.
- c. Mampu mengamalkan kewajibanya sebagai seorang muslim dengan ikhlas.
- d. Memiliki kemampuan untuk dijadikan sebagai tauladan bagi generasi seusianya.
- e. Memiliki ketrampilan dasar “baca, tulis, hitung” yang tinggi.
- f. Memiliki ketrampilan hidup yang bermanfaat bagi dirinya dan lingkungan sekitar dengan memanfaatkan kemajuan teknologi.
- g. Memiliki semangat untuk senantiasa maju dan berprestasi.

3) Fasilitas Pembelajaran MIN Malang 1

Sarana prasarana yang digunakan di MIN Malang 1 meliputi:

1) Sarana Prasaran Pembelajaran

- a) Lab. IPA
- b) Lab. Bahasa
- c) Lab. Komputer
- d) Perpustakaan
- e) Sanggar Seni
- f) Lab. Karawitan
- g) R. AVA
- h) Lab. Matematika
- i) Lab. IPS
- j) Kebun Praktik Siswa

2) Sarana Prasarana Penunjang Pembelajaran

- 1) R. Tata Usaha
- 2) R. UKS/BKS
- 3) Unit Toko
- 4) R. Aula
- 5) Kantin
- 6) Lapangan basket
- 7) Halaman yang tamannya disetting untuk memberikan nilai tambah pembelajaran.

3) UPMB (Unit Pengembangan Minat dan Bakat) MIN Malang 1

- | | |
|--------------------|----------------|
| 1) Pramuka | 13) Seni Tari |
| 2) Mewarna | 14) Qiroah dan |
| 3) Melukis | 15) Kaligrafi |
| 4) Mengarang | |
| 5) Drama | |
| 6) Puisi | |
| 7) Musik | |
| 8) Angklung | |
| 9) Karawitan | |
| 10) MC | |
| 11) Tiwisada | |
| 12) Bahasa Inggris | |

4) Struktur Organisasi MIN MALANG 1

MIN Malang 1 dimotori oleh seorang Kepala Sekolah yang dibantu oleh:

a) Wakil Kepala (WAKA) I; yang membidangi kurikulum dan pembelajaran WAKA I ini masih dibantu lagi dengan:

- (a) Koordinator Bidang/Korbid Akademik
- (b) Korbid PSB yang membawahi laboratorium
- (c) Korbid Litbang

b) WAKA II; yang membidangi sarana prasana dan keuangan.

WAKA II ini dibantu:

- (a) Korbid Tata Usaha
- (b) Korbid Rumah Tangga Madrasah
- (c) Korbid Bendahara.

c) WAKA III; yang membidangi kesiswaan dan kehumasan.

WAKA III ini dibantu oleh:

- (a) Korbid PHBN/A
- (b) Korbid UKS/BKS
- (c) Korbid Unit Pengembangan Minat dan Bakat (UPMB)
- (d) Korbid Humas

Para WAKA tersebut masih juga dibantu oleh para Koordinator Unit (Kornit) yang mengurus setiap laboratorium yang ada di MIN Malang 1 ini.

Disamping Waka dan Korbid, MIN Malang 1 juga mempunyai **Majelis Madrasah** (yang dulu disebut BP3) yang tidak hanya membackup masalah pendanaan saja, tapi juga yang berkaitan dengan usulan-usulan yang berhubungan dengan kemajuan MIN Malang 1.

Gambar 1.1
Struktur Organisasi
Madrasah Ibtidaiyah Malang 1



B. Paparan Hasil Penelitian

Paparan hasil penelitian ini membahas tentang “Penerapan Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Jual Beli Siswa Kelas III A MIN Malang 1”. Dengan mengacu pada tujuan penelitian yaitu: (1)mendeskripsikan proses perencanaan pembelajaran dengan menggunakan penerapan teknis bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar jual beli pada siswa kelas III-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1,

(2)mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan penerapan teknis bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar jual beli pada siswa kelas III-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1, (3)mendeskripsikan penilaian proses dan hasil pembelajaran dengan menggunakan penerapan teknis bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar jual beli pada siswa kelas III-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1.

1. Siklus I

a. Paparan Data Siklus I Pertemuan I

1) Perencanaan Tindakan

Pada siklus I, pertemuan I peneliti merencanakan pembelajaran IPS khususnya pada materi atau pokok bahasan mengenai kegiatan jual beli dengan langkah awal adalah memberikan soal pretes kepada siswa, untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa mengenai kegiatan jual beli yang dilakukan sebelum kegiatan atau proses belajar mengajar berlangsung yaitu gunanya untuk mengetahui sejauh mana bahan-bahan atau materi yang akan diajarkan telah diketahui oleh peserta didik, setelah itu guru memberikan penjelasan mengenai materi yang akan diajarkan.

Dari hasil pretes hasilnya belum begitu memuaskan banyak siswa yang kurang berminat mengikuti pelajaran dan belum mencapai kriteria ketuntasan belajar yang ditentukan, yaitu

banyak siswa yang masih mendapat nilai dibawah rata-rata dan masih tergolong rendah, hanya beberapa siswa saja yang bisa mendapatkan nilai diatas rata-rata yang sudah sesuai dengan KKM yang di tentukan yaitu hanya 3 siswa mendapat nilai 75 dan 5 siswa mendapat nilai 70. Hasil nilai pretes dapat dilihat dalam lampiran. Berikut hasil pretes dan penilaian prosesnya:

Tabel 4.1
Hasil Pretes

NO	Nama	Nilai
1	Abdul Rahman	55
2	Ach. Fajar Zamilin	55
3	Adelia Farah Kamila	50
4	Ahmad Dwi Bintang B	45
5	Aisyah Nur Rahmadani	75
6	Alfi Nazilatun Ni'mah	50
7	Aliffia Izza Putri N	55
8	Amirah Alamudi	60
9	Andra Akmal Maulidani	50
10	Aqila Zahwa Al Hamid	70
11	Arsysiwi Putri	75
12	Aswadananta Fathah A	70
13	Azhar Ramadhaniar Y	65
14	Azka Kharisma Putri I	55
15	Bintang Zaki Marogan	60
16	Fadilatul Muflihah	60
17	Fahreza Rakha Winatra	75
18	Farhan Auladana Putra A	70
19	Fauzan Akbar Abhirama	65
20	Iqbal Maulana Akbar	55
21	Jabal Nur Fathi Rahmadi	55
22	Jihan Zulfa Dwi Mufidah	45
23	Kirana Ning Tyas	50
24	Mufidah Tri Alvania	65
25	Muhammad abdillah R	55
26	Muhammad Andika A S	50
27	Muhammad Rafi W	50
28	Nabiela An'nisa Putri	70
29	Raihan Addar Quthni	65

30	Salsabila Duhita Sari	60
31	Satria Rafi Athaullah M	55
32	Sheila Putri Adinda	65
33	Shofi Salsabila	60
34	Surya Karisma R	70
35	Syarliniza Safinaswa	55
36	Tsabita Atina Silmi	50

Berdasarkan keterangan di atas maka perlu diadakan perbaikan mutu pembelajaran. Untuk itu peneliti mencoba menerapkan teknik bermain peran dengan tujuan agar siswa dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Adapun bahan-bahan yang dipersiapkan sebelum melakukan penelitian adalah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), membuat pedoman observasi sikap antusiasme siswa selama proses pembelajaran menggunakan teknik bermain peran, menyiapkan buku penunjang (IPS) yang akan di akan digunakan dalam pembelajaran.

2) Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pembelajaran siklus I, pertemuan I dilaksanakan pada hari senin tanggal 13 Februari 2012 pada jam ke empat. Adapun pelaksanaan tindakanya adalah sebelum masuk pada kegiatan inti pembelajaran, terlebih dahulu guru memberi salam kepada siswa dan menanyakan keadaan siswa, kemudian guru

melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab yang masih berhubungan dengan materi yang akan dipelajari kepada siswa.

Setelah melakukan apersepsi guru memberi tahu kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari hari ini dan juga tujuan dari pembelajaran kegiatan jual beli.

Pada kegiatan inti sebelum guru menerangkan tentang kegiatan jual beli, guru bertanya jawab dengan siswa mencoba menggali pengetahuan siswa tentang materi jual beli yang akan dipelajari. Setelah itu guru menjelaskan tentang materi jual beli mengenai pengertian jual beli, dan syarat-syarat jual beli. Ketika guru sedang menjelaskan materi, ada beberapa siswa yang masih berguarau mencoba menggoda siswa lain yang berusaha berkonsentrasi mendengarkan penjelasan guru. Kemudian seketika itu juga guru langsung menegur siswa yang tidak bisa diam itu untuk diam dan mendengarkan penjelasan guru dan dilarang mengganggu temannya.

Setelah guru menjelaskan materi, kemudian guru menginformasikan tentang bermain peran kepada siswa dilanjutkan membentuk beberapa kelompok.

Suasana kelas sangat gaduh dan ramai tak terkendali ketika guru membentuk kelompok karena ada beberapa anak yang tidak mau dikelompokkan oleh temannya sendiri, dan ada juga yang ramai sender karena berkelompok dengan teman akrabnya hingga

akhirnya setelah beberapa menit pembagian kelompok selesai dan siswa di minta tenang untuk memulai bermain peran dan terdapat 6 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 6 siswa. Setelah siswa tenang guru menjelaskan aturan bermain peran yang harus dilakukan oleh setiap kelompok yaitu dari setiap kelompok ada yang 2 orang sebagai penjual dan 4 orang sebagai pembeli. Sedangkan barang yang diperjual belikan adalah segala macam barang yang ada di dalam kelas sesuai dengan kreatifitas kelompok masing-masing dan setiap kelompok diberi waktu 2 menit untuk tampil. Untuk kelompok yang lain diminta untuk memperhatikan kelompok yang sedang bermain peran, begitu juga selanjutnya.

Setelah semua kelompok tampil untuk bermain peran guru kemudian melanjutkan memberi tugas kepada siswa berupa soal sebagai evaluasi atas kegiatan yang sudah dilakukan ada proses pembelajaran di buku tugas mereka masing-masing. Sebelum guru menutup pelajaran, guru bertanya kepada siswa tentang pembelajaran dengan bermain peran yang sudah dilakukan dan kemudian menutup pelajaran dan salam.

Untuk lebih mendapatkan gambaran kualitatif secara mendalam terhadap penerapan teknik bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar jual beli siswa kelas III A MIN

Malang I, peneliti melakukan wawancara kepada guru dan siswa setelah pembelajaran berakhir.

“Menurut saya pembelajaran dengan menggunakan teknik bermain peran ini awalnya membuat siswa semakin gaduh. Tetapi setelah mereka mengerti cara bermain dan bagaimana peraturannya, mereka sedikit antusias dalam mengikuti pelajaran. Meskipun sebagian anak masih sibuk dengan dirinya sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan guru tetapi saya cukup puas dengan teknik yang dipakai ada pembelajaran kali ini yaitu pada siklus pertama pertemuan pertama. Prestasi siswa juga sedikit naik meskipun belum mencapai tingkat sempurna. Tapi saya cukup senang dengan teknik bermain peran ini.”¹

“Saya malu kalo harus tampil di lihat teman-teman, apalagi harus berperan sebagai penjual. Tapi saya juga senang bisa bermain bersama teman-teman. Saya juga lebih paham terhadap pelajarannya sedikit demi sedikit.”²

“Saya senang dengan teknik bermain peran ini, meskipun saya sempat malu karena ditertawakan oleh teman-teman tapi gak papa karena saya sedikit mengerti tentang kegiatan jual beli karena tadi sudah bermain peran dengan teman-teman.”³

“Saya gak terlalu senang dengan teknik ini karena semua teman menertawakan saya saat saya berperan sebagai penjual. Saya kan jadi malu, apalagi saat saya harus melayani pembeli. Tapi saya agak nyantol-nyantol dikit tentang pelajaran ini.”⁴

3) Penilaian

Dari perencanaan dan pelaksanaan pada kegiatan siklus pertama pertemuan pertama, dapat ditarik kesimpulan bahwa

¹ Wawancara dengan Bu Novida sekaligus guru kelas III A (13 Februari 2012, Jam 09.30, di Ruang Kelas III)

² Wawancara dengan Fahreza Auladana Putra siswa A kelas III A (13 Februari, Jam 10.30-10.45 di ruang kelas III A)

³ Wawancara dengan Raihan Addar Quthni siswa kelas III A (13 Februari, Jam 10.30-10.45 di ruang kelas III A)

⁴ Wawancara dengan Aqila Zahwa Al Hamid siswi kelas III A (13 Februari, Jam 10.30-10.45 di ruang kelas III A)

penerapan teknik bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III A belum maksimal. Siswa kelas III masih belum terbiasa bermain peran. Ada permasalahan dalam proses perencanaan yaitu masih banyak siswa yang bingung dengan teknik pembelajaran bermain drama, dan juga hanya beberapa siswa saja yang menyukai dan menganggap pelajaran ini menyenangkan.

Pada tahap pelaksanaan menunjukkan bahwa siswa masih perlu menyesuaikan diri karena selama ini belum terbiasa dengan pembentukan kelompok. Selain itu guru juga masih belum terbiasa menggunakan teknik bermain peran ini sehingga pada siklus pertama pertemuan pertama ini masih perlu pembenahan lagi. Selain itu masih ada siswa yang ramai sendiri ketika berkumpul dengan kelompoknya, dan juga tidak memperhatikan saat kelompok lain sedang tampil di depan kelas. Selain itu juga berdasarkan hasil pre tes masih banyak siswa yang tidak belum menguasai betul kegiatan jual beli. Karena pada saat bermain peran masih banyak juga siswa yang masih malu-malu dalam memperagakan perannya tersebut. Karena itu untuk penerapan selanjutnya harus lebih dimaksimalkan dengan lebih memotivasi belajar siswa. setelah di telaah oleh peneliti dan guru ternyata ada indikator yang kurang sesuai dengan di terapkannya teknik bermain peran ini yaitu dalam pencapaian pengertian jual beli.

Berdasarkan hal ini maka pembelajaran yang dilakukan perlu adanya perbaikan lagi agar prestasi belajar siswa dengan menggunakan penerapan bermain peran dalam pelajaran IPS dapat meningkat.

Tabel 4.2
Hasil Nilai Siklus I Pertemuan I

NO	Nama	Nilai
1	Abdul Rahman	60
2	Ach. Fajar Zamilin	70
3	Adelia Farah Kamila	60
4	Ahmad Dwi Bintang B	55
5	Aisyah Nur Rahmadani	80
6	Alfi Nazilatun Ni'mah	60
7	Aliffia Izza Putri N	60
8	Amirah Alamudi	60
9	Andra Akmal Maulidani	60
10	Aqila Zahwa Al Hamid	70
11	Arsysiwi Putri	75
12	Aswadananta Fathah A	70
13	Azhar Ramadhaniar Y	70
14	Azka Kharisma Putri I	60
15	Bintang Zaki Marogan	65
16	Fadilatul Muflihah	70
17	Fahreza Rakha Winatra	80
18	Farhan Auladana Putra A	75
19	Fauzan Akbar Abhirama	70
20	Iqbal Maulana Akbar	65
21	Jabal Nur Fathi Rahmadi	65
22	Jihan Zulfa Dwi Mufidah	60
23	Kirana Ning Tyas	60
24	Mufidah Tri Alvania	75
25	Muhammad abdillah R	60
26	Muhammad Andika A S	70
27	Muhammad Rafi W	60
28	Nabiela An'nisa Putri	75
29	Raihan Addar Quthni	75
30	Salsabila Duhita Sari	70
31	Satria Rafi Athaullah M	60
32	Sheila Putri Adinda	75
33	Shofi Salsabila	70

34	Surya Karisma R	80
35	Syarliniza Safinaswa	60
36	Tsabita Atina Silmi	60

Tabel 4.3
Penilaian Proses Pengamatan Kelompok Kerja

NO	Nama	Aspek yang Diamati			Skor	Nilai
		Semangat	Tata Bahasa	Kreatifitas		
1	Merpati	1	2	2	5	C
2	Kupu-Kupu	2	2	2	6	C
3	Kucing	2	2	1	5	C
4	Harimau	1	2	3	6	C
5	Singa	2	2	3	7	B-
6	Gajah	2	2	1	5	C

b. Paparan Data Siklus I Pertemuan II

1) Perencanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I Petemuan kedua ini siswa lebih difokuskan untuk melakukan mempelajari tempat-tempat kegiatan jual beli dengan bermain peran sesuai dengan kelompok pada pertemuan yang pertama.

Sumber, alat dan bahan ajar yang digunakan adalah buku cetak IPS kelas III dari berbagai penerbit, LCD, pengalaman siswa. Bahan-bahan yang dipersiapkan adalah seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya yaitu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Adapun untuk mengungkap hasil belajar yang di capai siswa digunakan instrument penilaian individu dan kelompok berupa pedoman pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2) Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pembelajaran pada siklus pertama pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 18 Februari 2012. Adapun pada kegiatan awal adalah sebelum masuk pada kegiatan inti pembelajaran, terlebih dahulu guru memberi salam kepada siswa dan menanyakan keadaan siswa, kemudian guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab singkat yang masih berhubungan dengan materi yang akan dipelajari kepada siswa. Setelah melakukan apersepsi guru memberi tahu kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari hari ini dan juga tujuan dari pembelajaran hari ini.

Pada kegiatan inti guru memberikan pengantar materi tentang terjadinya kegiatan jual beli, sebelum guru menjelaskan tentang materi terjadinya jual beli guru bertanya jawab tentang sejarah terjadinya jual beli, tetapi tidak satupun diantara mereka mengetahui tentang terjadinya jual beli. Karena keadaan tersebut guru kemudian menjelaskan kepada siswa tentang sejarah terjadinya jual beli.

Setelah guru menjelaskan tentang materi terjadinya jual beli, guru mempersilahkan siswa untuk membentuk kelompok sesuai dengan kelompok pada pertemuan pertama. Dan seketika

itulah suasana kelas menjadi gaduh karena mereka mencoba mencari pasangan kelompoknya masing-masing dan menata bangku sesuai dengan jumlah anggota kelompoknya agar mereka bisa dengan mudah untuk berinteraksi dengan masing-masing kelompoknya.

Setelah semua kelompok sudah berkumpul dengan anggotanya masing-masing guru memberi penjelasan tentang teknik bermain peran yang akan dilakukan. Guru menjelaskan bahwa dalam kegiatan teknik bermain peran kali ini yaitu masing-masing kelompok harus bermain peran menceritakan tentang sejarah terjadinya jual beli yang sebelumnya guru memberi arahan terlebih dahulu bagaimana cara bermainnya. Setelah itu masing-masing kelompok memperagakan teknik bermain peran, dan kelompok yang lain memperhatikan kelompok yang didepan dan mengoreksi apakah peran yang dimainkan oleh kelompok yang tampil sudah benar atau belum.

Setelah semua kelompok selesai melakukan kegiatan, guru bersama-sama dengan siswa mengoreksi seluruh kelompok yang sudah tampil bermain peran, dan kemudian guru memberi penguatan kepada siswa tentang sejarah terjadinya jual beli. Sebelum guru menutup pelajaran guru member kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami dan

memberitahukan materi yang akan dipelajari, guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam pada siswa.

Untuk lebih mendapatkan gambaran kualitatif secara mendalam terhadap penerapan teknik bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar jual beli siswa kelas III A MIN Malang I, peneliti melakukan wawancara kepada guru dan siswa setelah pembelajaran berakhir.

Berikut hasil wawancara peneliti dengan Bu Novida selaku guru kelas III A adalah sebagai berikut, terhadap pertanyaan “Bagaimanakah tanggapan ibu terhadap penerapan teknik pembelajaran yang baru saja ibu lakukan?”.

“Kalau menurut saya mbak dengan diterapkannya pembelajaran yang mbak teliti sekarang ini bagus sekali dalam merangsang anak-anak untuk aktif di dalam kelas.”⁵

“Saya kira ko” kayaknya dengan diterapkannya pembelajaran yang seperti ini sangat banyak sekali pengaruh positifnya sama anak-anak, kenapa saya bilang seperti itu karena anak-anak begitu antusias dengan bermain peran meskipun masih banyak yang malu dalam mendalami perannya, tetapi ada juga mereka yang tadinya malu-malu sudah tidak malu lagi mendalami peran mereka”.⁶

“Meskipun dalam PBM belum sempurna betul dan masih banyak kekurangan seperti molornya waktu anak-anak dalam membentuk kelompok tetapi saya sudah cukup senang menggunakan teknik bermain peran ini dalam materi jual beli, karena sangat menarik bagi siswa dan

⁵ Wawancara dengan Bu Novida sekaligus guru kelas III A (18 Februari 2012, Jam 09.30, di Ruang Kelas III)

⁶ Wawancara dengan Bu Novida sekaligus guru kelas III A (18 Februari 2012, Jam 09.30, di Ruang Kelas III)

mereka juga termotivasi untuk lebih jauh mengetahui tentang kegiatan jual beli”.⁷

Berikut Hasil wawancara dengan siswa III A mengenai pembelajaran dengan menggunakan teknik bermain peran.

“Saya suka dengan bermain peran ini karena seperti di sinetron-sinetron kayak acting, tapi bedanya disini memperagakan tentang jual beli. Tapi gak masalah saya juga lebih faham tentang sejarah jual beli yang dilakukan sejak nenek moyang dulu”⁸

“Saya sebenarnya malu kalo harus bermain peran dan di tonton oleh teman-teman, karena saya gerogi kalo sudah berada di depan apalagi harus berakting. Tapi saya senang karena bisa melihat teman-teman saya berperan menjadi penjual, pembeli dll.”⁹

“Saya suka bermain peran karean bisa bermain dengan teman-teman dan memperagakan peran sesuai cerita. Disamping itu saya juga lebih mengerti tentang sejaranya jua beli yang sebelumnya saya tidak tahu sama sekali”.¹⁰

3) Penilaian

Pada kegiatan siklus I pertemuan kedua, menunjukkan tidak ada permasalahan pada perencanaan tindakan, karena telah terlaksana sesuai dengan rencana. Pada pelaksanaan tindakan menunjukkan bahwa siswa sudah mulai terbiasa dengan kerja kelompok dan bermain peran. Namun masih banyak siswa yang malu-malu untuk melakukan perannya sendiri dan cenderung

⁷ Wawancara dengan Bu Novida sekaligus guru kelas III A (18 Februari 2012, Jam 09.30, di Ruang Kelas III)

⁸ Wawancara dengan Aisyah Nurramadhani siswi kelas III A (13 Februari, Jam 10.30-10.45 di ruang kelas III A)

⁹ Wawancara dengan Bintang Zaki Marogan siswa kelas III A (13 Februari, Jam 10.30-10.45 di ruang kelas III A)

¹⁰ Wawancara dengan Arsysiwi Putri siswi kelas III A (13 Februari, Jam 10.30-10.45 di ruang kelas III A)

berguarau tidak serius ketika bermain peran di dalam kelas. Tingkat antusias siswa juga meningkat terbukti ketika mereka berkumpul dengan kelompoknya masing-masing dan melakukan latihan sebelum bermain peran di depan kelas mereka sangat ingin kelompoknya menjadi yang terbaik.

Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa dapat dilihat bahwa siswa senang dan sudah mulai terbiasa dengan bermain peran. Mereka juga lebih memahami materi yang sudah dijelaskan oleh guru karena mereka mempraktekkan langsung kegiatan tersebut meskipun hanya bermain.

Tabel 4.4
Hasil Nilai Siklus I Pertemuan II

NO	Nama	Nilai
1	Abdul Rahman	70
2	Ach. Fajar Zamilin	80
3	Adelia Farah Kamila	80
4	Ahmad Dwi Bintang B	75
5	Aisyah Nur Rahmadani	95
6	Alfi Nazilatun Ni'mah	80
7	Aliffia Izza Putri N	75
8	Amirah Alamudi	80
9	Andra Akmal Maulidani	75
10	Aqila Zahwa Al Hamid	90
11	Arsysiwi Putri	80
12	Aswadananta Fathah A	80
13	Azhar Ramadhaniar Y	75
14	Azka Kharisma Putri I	70
15	Bintang Zaki Marogan	70
16	Fadilatul Muflihah	70
17	Fahreza Rakha Winatra	90
18	Farhan Auladana Putra A	85
19	Fauzan Akbar Abhrama	80
20	Iqbal Maulana Akbar	75
21	Jabal Nur Fathi Rahmadi	70

22	Jihan Zulfa Dwi Mufidah	75
23	Kirana Ning Tyas	75
24	Mufidah Tri Alvania	85
25	Muhammad abdillah R	80
26	Muhammad Andika A S	80
27	Muhammad Rafi W	75
28	Nabiela An'nisa Putri	80
29	Raihan Addar Quthni	80
30	Salsabila Duhita Sari	85
31	Satria Rafi Athaullah M	70
32	Sheila Putri Adinda	70
33	Shofi Salsabila	80
34	Surya Karisma R	95
35	Syarliniza Safinaswa	75
36	Tsabita Atina Silmi	80

Tabel 4.5
Penilaian Proses Pengamatan Kelompok Kerja

NO	Nama	Aspek yang Diamati			Skor	Nilai
		Semangat	Tata Bahasa	Kreatifitas		
1	Merpati	3	2	2	7	B-
2	Kupu-Kupu	2	3	3	8	B+
3	Kucing	3	2	3	8	B+
4	Harimau	3	2	2	7	B-
5	Singa	2	3	3	8	B+
6	Gajah	3	2	2	7	B-

2. Siklus II

a. Paparan Data Siklus II Pertemuan I

1) Perencanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus kedua pertemuan pertama ini siswa lebih di fokuskan pada materi identifikasi tempat-tempat kegiatan jual beli, dengan bermain peran secara berkelompok sesuai dengan kelompok sebelumnya.

Sumber yang digunakan adalah buku IPS kelas III dari berbagai penerbit, pengalaman siswa. Bahan-bahan yang dipersiapkan adalah seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya yaitu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan untuk melihat hasil belajar yang di capai siswa di gunakan instrument penilaian individu dan penilaian kelompok selama proses pembelajaran berlangsung untuk melihat hasil prestasi belajar siswa.

2) Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pembelajaran siklus II pertemuan pertama ini dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2012. Seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya pada kegiatan awal pembelajaran guru mengucapkan salam, menanyakan keadaan siswa, menanyakan kepada siswa tentang pembelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan secara singkat tentang materi yaitu mengidentifikasi tempat-tempat kegiatan jual beli. Seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya, guru menggali pengetahuan siswa tentang materi yang akan dipelajari sebelum guru menjelaskan materi lebih lanjut.

Guru membagi kelompok sesuai dengan kelompok sebelumnya dan menjelaskan tentang permainan pada pembelajaran yang akan dilakukan. Pada pembelajaran kali ini

materi yang di sampaikan mengenai identifikasi tempat-tempat kegiatan jual beli, dan ada berbagai macam tempat-tempat jual beli yang ada disekitar kita, untuk itu siswa bermain peran yang berhubungan dengan tempat-tempat kegiatan jual beli. Ada 6 kelompok dan dari 6 kelompok itu masing bermain peran dengan cerita tempat-tempat kegiatan jual beli seperti pasar, supermarket, toko, kantin, koperasi, warung dan lain sebagainya. Masing-masing kelompok diminta untuk memilih salah satu tempat kegiatan jual beli dan bermain peran seolah-olah berada di salah satu tempat kegiatan jual beli tersebut.

Dan seperti pada pertemuan sebelumnya setiap kelompok bermain peran di depan kelas dengan di amati oleh guru dan kelompok-kelompok yang lain. Untuk menambah semangat siswa guru memberi penghargaan bagi kelompok yang bagus dan kompak dalam bermain peran.

Pada kegiatan akhir guru bersama-sama siswa menganalisis atau mengoreksi dari setiap penampilan bermain peran semua kelompok. Kemudian guru member kesempatan pada siswa untuk menanyakan materi yang belum jelas, dan kemudian pembelajaran di tutup dengan salam.

Setelah pembelajaran selesai peneliti mengadakan wawancara kepada siswa kelas III A. Berikut Hasil wawancara

dengan siswa III A mengenai pembelajaran dengan menggunakan teknik bermain peran:

“Saya sangat senang sekali karena teknik bermain peran ini itu bisa membuat saya semakin paham tentang kegiatan jual beli. Dan saya juga bisa terbiasa di depan kelas untuk tampil di depan teman-teman lagi, jadi saya tidak malu lagi jika bermain peran”.¹¹

“Saya suka dengan strategi ini karena saya bisa menjadi lebih paham pada materi jual beli dan saya juga lebih suka jika pelajaran itu langsung diterapkan, karena bisa membuat saya lebih paham lagi”.¹²

“Saya menyukai bermain peran ini karena saya tidak malu lagi jika tampil di depan teman-teman saya. Saya juga lebih paham dan mengerti tentang materi yang diajarkan sehingga saya bisa menjawab semua soal yang di berikan oleh ibu guru”.¹³

Berikut hasil wawancara kepada guru kelas III A:

“Saya sangat senang sekali dengan pembelajaran kali ini, karena antusiasme anak-anak itu sangat terlihat sekali, apalagi ketika mereka harus memainkan peran sesuai dengan perintahnya mereka itu sangat mendalami perannya masing. Mungkin juga karena mereka juga sudah terbiasa dan tidak malu-malu lagi untuk tampil di hadapan teman-temannya jadi mereka juga berlomba-lomba untuk menjadi kelompok yang terbaik. Selain itu prestasi anak-anak juga semakin meningkat dan hamper semua siswa itu memahami tentang kegiatan jual beli. Kalau di telaah lebih lanjut anak-anak itu lebih memahami karena setelah dijelaskan oleh guru mereka langsung mempraktekkan dengan bermain peran meskipun itu bukan sesungguhnya tapi dari situ anak-anak mengalami pembelajaran secara langsung”.¹⁴

¹¹ Wawancara dengan Satria Rafi Athaullah Matova siswa kelas III A (20 Februari, Jam 10.30-10.45 di ruang kelas III A)

¹² Wawancara dengan Raihan Addar Quthni siswa kelas III A (20 Februari, Jam 10.30-10.45 di ruang kelas III A)

¹³ Wawancara dengan Tsabita Atina Silmi siswi kelas III A (20 Februari, Jam 10.30-10.45 di ruang kelas III A)

¹⁴ Wawancara dengan Bu Novida sekaligus guru kelas III A (20 Februari 2012, Jam 11.20, di Ruang Kelas III)

“Saya juga merasa terjadi peningkatan dari tingkat antusias siswa dan juga tingkat prestasi siswa selama menggunakan teknik bermain peran ini. Dan saya kira dari siklus pertama pertemuan pertama sampai dengan siklus kedua pertemuan pertama ini sudah berhasil dalam meningkatkan prestasi siswa dan tidak perlu dilanjutkan lagi pada siklus selanjutnya”.¹⁵

3) Penilaian

Pada siklus II pertemuan pertama ini, menunjukkan tidak ada permasalahan pada perencanaan tindakan, karena telah terlaksana sesuai dengan rencana. Pada pelaksanaan tindakan menunjukkan bahwa siswa sudah senang dengan teknik bermain peran yang diterapkan. Jika dilihat dari hasil belajar dan penilaian individu dan kelompok ada peningkatan terhadap prestasi siswa dan antusias siswa dalam melakukan teknik bermain peran ini. Siswa sudah senang belajar berperan secara berkelompok, dan sudah mulai mengerti tentang materi yang diberikan oleh guru. Siswa juga mulai bisa memahami dan berhasil mengerjakan soal-soal-soal yang diberikan oleh guru.

Jika dilihat dari penilaian sikap siswa terhadap teknik ini antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran ini sudah sangat baik hampir dari seluruh siswa juga sudah menguasai dan memahami tentang materi yang sudah disampaikan oleh guru. Bila dilihat dari hasil prestasi siswa terjadi peningkatan terhadap

¹⁵ Wawancara dengan Bu Novida sekaligus guru kelas III A (20 Februari 2012, Jam 11.20, di Ruang Kelas III)

mata pelajaran ini yaitu dengan menggunakan teknik bermain peran.

Tabel 4.6
Hasil Nilai Siklus II Pertemuan I

NO	Nama	Nilai
1	Abdul Rahman	100
2	Ach. Fajar Zamilin	100
3	Adelia Farah Kamila	100
4	Ahmad Dwi Bintang B	85
5	Aisyah Nur Rahmadani	100
6	Alfi Nazilatun Ni'mah	90
7	Aliffia Izza Putri N	85
8	Amirah Alamudi	95
9	Andra Akmal Maulidani	90
10	Aqila Zahwa Al Hamid	100
11	Arsysiwi Putri	100
12	Aswadananta Fathah A	100
13	Azhar Ramadhaniar Y	90
14	Azka Kharisma Putri I	90
15	Bintang Zaki Marogan	95
16	Fadilatul Muflihah	90
17	Fahreza Rakha Winatra	100
18	Farhan Auladana Putra A	95
19	Fauzan Akbar Abhirama	95
20	Iqbal Maulana Akbar	85
21	Jabal Nur Fathi Rahmadi	90
22	Jihan Zulfa Dwi Mufidah	95
23	Kirana Ning Tyas	100
24	Mufidah Tri Alvania	95
25	Muhammad abdillah R	90
26	Muhammad Andika A S	100
27	Muhammad Rafi W	95
28	Nabiela An'nisa Putri	100
29	Raihan Addar Quthni	100
30	Salsabila Duhita Sari	100
31	Satria Rafi Athaullah M	95
32	Sheila Putri Adinda	95
33	Shofi Salsabila	95
34	Surya Karisma R	100
35	Syarliniza Safinaswa	95
36	Tsabita Atina Silmi	100

Tabel 4.7
Penilaian Proses Pengamatan Kelompok Kerja

NO	Nama	Aspek yang Diamati			Skor	Nilai
		Semangat	Tata Bahasa	Kreatifitas		
1	Merpati	3	3	3	9	A
2	Kupu-Kupu	3	2	3	8	B+
3	Kucing	3	3	3	9	A
4	Harimau	3	3	3	9	A
5	Singa	3	3	3	9	A
6	Gajah	3	2	3	8	B+

C. Temuan Penelitian

1. Siklus I

Pada siklus pertama, peneliti dan guru bidang studi menetapkan dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama selama 2x35 menit dan pertemuan kedua 1x35 menit sebagai kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pemahaman secara garis besar kepada para siswa tentang pengertian jual beli dan syarat-syarat terjadinya jual beli.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama ini pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 13 Februari 2012 dan pertemuan kedua pada tanggal 18 Februari 2012. Pada pertemuan pertama ini siswa masih merasa bingung dalam memahami intruksi atau penjelasan dari guru mengenai teknik yang digunakan. Dan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran terlihat siswa masih merasa kesulitan dalam melaksanakan bermain peran karena masih adanya anggota dalam setiap kelompok yang malu untuk tampil di depan kelas.

Selain itu jugadari masing –masing kelompok masih tidak terlalu antusia untuk memperhatikan kelompok yang sedang tampil di depan, sehingga membuat siswa ramai sendiri dengan kelompoknya masing-masing. Interaksi antar guru dengan siswa sudah cukup baik namun interaksi antara siswa dengan siswa lainnya dalam kelompok masih mengalami kendala, karena siswa masih merasa malu jika harus tampil di depan teman-temannya. Indicator keberhasilan yang dicapai siswa adalah pada pertemuan yang kedua siswa sudah mulai membiasakan diri untuk bermain peran di depan teman-temannya dan interaksi siswa dengan kelompok sudah mulai terjalin baik.

Evaluasi pada siklus pertama dalam penelitian ini dilakukan pada tiap pertemuan setelah proses pembelajaran berlangsung yaitu dengan memberikan tugas kepada siswa yang dikerjakan dibuku tugas mereka masing-masing. Untuk mengetahui sejauh mana teknik pembelajaran yang sedang dikembangkan telah berhasil sesuai dengan yang direncanakan.

Dari hasil evaluasi soal pretest dapat diketahui tingkat pemahaman siswa masih tergolong rendah. Pada pertemuan pertama antusiasme siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan teknik bermain peran masih rendah, sehingga tingkat prestasi siswa juga masih tergolong rendah dari 36 siswa hanya 5 orang yang mencapai KKM dengan KKM 75. Pada pertemuan yang kedua mulai ada peningkatan tingkat prestasi siswa yaitu 20 orang yang sudah mencapai KKM. Maka untuk pertemuan-pertemuan

selanjutnya masih perlu adanya pemberian motivasi lagi kepada siswa agar lebih termotivasi untuk belajar sehingga bisa meningkatkan prestasi belajar dengan menggunakan teknik bermain peran.

2. Siklus II

Pada siklus kedua peneliti menetapkan dua kali pertemuan sebagai kegiatan pembelajaran yaitu pada pertemuan pertama 2x35 menit dan pertemuan kedua 1x35 menit. Tetapi pada pertemuan pertama peneliti menilai bahwa penelitian ini sudah berhasil untuk meningkatkan prestasi siswa dengan menerapkan teknik bermain peran, sehingga untuk siklus kedua pertemuan kedua sudah tidak dilanjutkan lagi dan hanya sampai pada siklus kedua pertemuan I. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk meningkatkan prestasi siswa memberikan pemahaman secara garis besar kepada para siswa tentang tempat-tempat kegiatan jual beli.

Kegiatan pembelajaran pada siklus kedua pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2012. Pada pertemuan pertama ini siswa sudah mulai tidak lagi mengalami kesulitan dalam memahami kegiatan jual beli. Hal ini terlihat pada saat guru melakukan tanya jawab kepada siswa yang berkaitan dengan materi sebelumnya. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran siswa terlihat sudah terbiasa dengan kelompoknya masing-masing dan juga dengan bermain peran sehingga siswa yang tadinya malu ketika kelompoknya tampil di depan kelas, menjadi tidak malu lagi dan terbiasa di lihat oleh teman-temannya. Hal ini di sebabkan karena keterbiasaan dan juga dorongan dari teman

kelompoknya untuk lebih mendalami peran yang sedang diperankan. Indikator-indikator keberhasilan yang dicapai siswa pada pertemuan ini adalah siswa mulai membiasakan diri untuk bekerja kelompok dan prestasi siswa juga sangat meningkat terlihat dari nilai individu dan kelompok.

Evaluasi pada siklus kedua dalam penelitian ini dilakukan pada tiap pertemuan setelah proses pembelajaran berlangsung seperti pada siklus yang pertama yaitu dengan memberikan tugas kepada siswa yang dikerjakan dibuku tugas mereka masing-masing. Untuk mengetahui sejauh mana teknik pembelajaran yang sedang dikembangkan telah berhasil sesuai dengan yang direncanakan.

Dari hasil evaluasi penilaian dan observasi sikap siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan teknik bermain drama ini dapat diketahui bahwa pada pertemuan pertama sekaligus terakhir ini sudah berhasil dengan baik. Terbukti prestasi belajar siswa kelas III A MIN Malang 1 mengalami peningkatan yang signifikan dengan indikator keberhasilan yang dicapai adalah pada saat pembelajaran dengan menggunakan penerapan teknik bermain drama, siswa sudah terlihat sangat antusias dan bersemangat dan prestasi belajar meningkat semua siswa sudah mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah.

Dengan demikian peneliti menilai bahwa penelitian ini sudah cukup dan tidak perlu dilanjutkan lagi pada siklus selanjutnya. Hal ini dapat dilihat bahwa dari siklus I ke siklus II peningkatan prestasi belajar dapat meningkat dengan baik.

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Perencanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Penerapan Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Jual Beli pada Siswa Kelas III-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1

Perencanaan pembelajaran dalam penelitian ini terdiri dari 2 siklus 4 kali pertemuan, siklus pertama dua kali pertemuan dan siklus kedua juga dua kali pertemuan. Karena peneliti menilai pada siklus kedua pertemuan pertama penelitian sudah berhasil, maka penelitian tidak lagi dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Pada siklus pertama pertemuan pertama dirancang untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang pengertian jual beli dan syarat-syarat terjadinya jual beli dengan menerapkan teknik bermain peran. Kemudian dilanjutkan dengan siklus pertama pertemuan kedua dirancang untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang sejarah kegiatan jual beli. Dan dilanjutkan pada siklus kedua pertemuan pertama dirancang untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang tempat-tempat kegiatan jual beli. Untuk sumber yang digunakan dalam pembelajaran adalah buku IPS kelas III dari berbagai macam penerbit, kurikulum, silabus, standar kompetensi dan pengalaman siswa. Sedangkan untuk mengetahui hasil pembelajaran dan minat siswa terhadap materi ini di gunakan instrument

penilaian individu dan kelompok berupa pedoman pengamatan dalam proses pembelajaran dan nilai dari tugas yang diberikan oleh guru.

B. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Penerapan Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Jual Beli pada Siswa Kelas III-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1

Pada siklus pertama pertemuan pertama yang dilakukan pada tanggal 13 Februari 2012 dapat diketahui bahwa masih banyak siswa yang merasa bingung dengan materi yang diberikan dan belum terbiasa tampil di depan kelas dengan dilihat oleh teman-temannya. Selain itu kendala yang lain adalah adanya anak yang kurang memperhatikan penjelasan guru dan penampilan temannya sehingga mengganggu temannya yang lain. Pada siklus pertama pertemuan kedua peneliti tetap mengfokuskan pada pembelajaran dengan menggunakan teknik bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar jual beli siswa kelas III A MIN Malang 1. Teknik bermain peran (*Role Playing*) merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.¹

Pembelajaran dengan metode bermain peran merupakan pembelajaran dengan cara seolah – olah berada dalam suatu situasi untuk memperoleh suatu

¹ <http://sharinkuliahku.wordpress.com/2011/11/21/pengertian-model-pembelajaran-role-playing/>, loc. cit

pemahaman tentang suatu konsep. Dalam metode ini siswa berkesempatan terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan lebih lama mengingat. Selain itu, metode ini menggunakan media berbasis manusia.²

Dengan adanya manusia sebagai pemeran utama dalam proses pembelajaran maka kesempatan interaksi semakin terbuka lebar. Pelajaran interaktif yang terstruktur dengan baik bukan hanya lebih menarik tetapi juga memberikan kesempatan untuk percobaan mental dan pemecahan masalah yang kreatif. Disamping itu, pelajaran interaktif mendorong partisipasi siswa dan jika digunakan dengan baik dapat mempertinggi hasil belajar dan pengalihan pengetahuan.³

Menyikapi hasil pelaksanaan dari siklus pertama pertemuan kedua maka pembelajaran dilanjutkan pada pelaksanaan siklus kedua pertemuan pertama yang dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2012 yaitu tetap menggunakan teknik bermain peran, dengan diterapkannya teknik ini diharapkan dapat lebih meningkatkan lagi prestasi belajar jual beli siswa kelas III A. Dengan menerapkan teknik bermain peran ini maka dapat membantu siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, yaitu siswa diberikan kesempatan untuk melibatkan diri secara aktif sehingga akan lebih memahami materi dan lebih lama mengingat.

Dari hasil penelitian terlihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan teknik bermain peran ini mempunyai kelebihan yaitu situasi proses belajar mengajar menjadi menyenangkan, mendorong siswa untuk

² Ibid.,

³ Arsyad Azhar, *op cit.*, hlm. 85

berinisiatif dan berkreatif, siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan anggota kelompoknya, siswa menjadi lebih faham dan mengingat isi bahan yang di dramakan sesuai dengan materi yang dijelaskan oleh guru.

Setelah siklus kedua dilaksanakan dapat diketahui bahwa penerapan teknik bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III A MIN Malang 1. Dari pelaksanaan siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan pada tingkat prestasi siswa dan antusiasme siswa dalam pembelajaran jual beli dengan menggunakan teknik bermain peran. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian individu dan kelompok.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III A MIN Malang 1, dan dapat menumbuhkan sikap saling menghargai setiap pendapat, sikap saling tolong-menolong sesama teman. Hal ini sesuai dengan Firman Allah dalam Al-Quran surat Al-Maidah Ayat 2 yaitu:

Artinya : ".....dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah Amat berat siksa-Nya"⁴

Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa betapa pentingnya kerja sama dan tolong-menolong dalam hal kebaikan, teknik bermain peran merupakan salah satu bentuk pembelajaran menekankan adanya kerjasama dan menghargai pendapat orang lain.

C. Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran dengan Menggunakan Penerapan Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Jual Beli Pada Siswa Kelas III-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1

Evaluasi pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan pada tiap pertemuan setelah proses pembelajaran berlangsung untuk menentukan sejauh mana teknik yang sedang dikembangkan telah berhasil sesuai dengan yang direncanakan dan untuk mengetahui sejauh mana tingkat prestasi siswa. Dari hasil evaluasi dapat dibuktikan bahwa penerapan teknik bermain peran dapat meningkatkan prestasi siswa terhadap materi jual beli yang pada awalnya mereka merasa kurang faham terhadap materi tersebut.

Pada siklus pertama pertemuan pertama dapat diketahui tingkat prestasi siswa masih tergolong rendah dari 36 siswa hanya 5 orang yang mencapai KKM dengan KKM 75. Pada pertemuan yang kedua mulai ada peningkatan tingkat prestasi siswa yaitu 20 orang yang sudah mencapai KKM. Dengan teknik ini setidaknya dapat mengubah pemikiran siswa tentang pembelajaran jual beli yang membosankan menjadi menyenangkan sehingga siswa menjadi berminat dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran dan membuat tingkat prestasi siswa meningkat. Pada penilaian siklus kedua sangat memuaskan karena hampir semua siswa melebihi KKM yang ditentukan. Dan guru tidak melanjutkan siklus berikutnya dikarenakan pada pertemuan ini sudah dapat dikatakan berhasil.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Proses perencanaan pembelajaran menggunakan penerapan teknik bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar jual beli pada siswa kelas III-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1 difokuskan siswa untuk mempelajari jual beli dengan menerapkan teknik bermain peran dengan bermain peran secara berkelompok. Langkah awal tindakan ini adalah menetapkan materi pembelajaran, mengembangkan silabus, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, menyusun instrument pengumpulan data yang meliputi instrument observasi untuk mengamati guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran, instrument wawancara untuk mengetahui tanggapan dan pengalaman guru dan siswa dan dokumentasi untuk mengetahui dokumen-dokumen yang menyangkut guru dan siswa.
2. Proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan penerapan teknis bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar jual beli pada siswa kelas III-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1 dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Pada siklus I pertemuan pertama dan kedua siswa bekerja dalam kelompok untuk bermain peran tentang kegiatan jual beli, dilanjutkan dengan mengomentari setiap penampilan kelompok, kemudian mengerjakan tugas diberikan guru. Pada siklus kedua guru memfasilitasi untuk bekerja kelompok dalam bermain peran

dilanjutkan dengan mengomentari setiap penampilan kelompok, kemudian juga memnggerakkan tugas yang diberikan oleh guru.

3. Proses evaluasi pembelajaran menggunakan teknik bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar jual beli pada siswa kelas III-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1 dilakukan dengan menggunakan penilaian individu dan kelompok dari setiap siklus yaitu pada setiap pertemuan sebelum pembelajaran berakhir yaitu siswa di beri soal yang harus dikerjakan di buku tugasnya untuk menentukan tingkat prestasi siswa dan sejauh mana teklinik yang diterapkan telah berhasil sesuai dengan yang direncanakan. Selain itu juga dari hasil wawancara dengan guru dan siswa.

Dari hasil evaluasi dapat dibuktikan bahwa penerapan teknik bermain peran pada siswa kelas III A MIN Malang 1 terbukti dapat meningkatkan prestasi siswa yaitu terbukti dengan meningkatnya prestasi siswa terhadap pembelajaran jual beli yang dilakukan dengan teknik bermain peran ini. Pada siklus pertama pertemuan pertama dapat diketahui tingkat prestasi siswa masih tergolong rendah dari 36 siswa hanya 5 orang yang mencapai KKM dengan KKM 75. Pada pertemuan yang kedua mulai ada peningkatan tingkat prestasi siswa yaitu 20 orang yang sudah mencapai KKM. Sedangkan pada siklus kedua sudah banyak mengalami peningkatan hampir semua siswa mencapai KKM yang ditentukan dan banyak juga yang melebihi KKM.

B. Saran

1. Bagi Siswa

Hendaknya siswa lebih aktif dan lebih banyak terlibat dalam kegiatan pembelajaran, tidak pasif menunggu informasi dari guru dan bisa berusaha memperoleh pengalaman sebanyak mungkin bisa dari teman atau dari sumber-sumber belajar yang lain, dapat menjalin komunikasi dan kerjasama yang baik dalam kelompok agar dapat saling bertukar pendapat tentang pengalaman belajar yang telah diperoleh. Selain itu yang paling penting menanamkan sikap untuk tidak takut mengikuti pelajaran.

2. Bagi guru

Guru hendaknya tidak menggunakan pembelajaran yang monoton, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih bermakna sehingga dapat menarik minat siswa terhadap pelajaran, banyak menggunakan teknik, strategi atau metode yang sesuai agar pelajaran tidak menjadi bosan. Guru dapat membuat suasana belajar menjadi hidup dan menyenangkan dan dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas: untuk guru*. Bandung: Yrama Widya.
- Depdiknas. 2002. *Pendekatan Kontekstual*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Saiful Bahri. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- E. Mulyasa. 2005. *Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution. 2006. *Metode Research*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurhadi, dkk. 2003. *Pembelajaran Konetekstual dan Penerapan Dalam KBK*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Sanjaya, Wina. 2005. *Pembelajaran Dalam implementasi KBK*. Jakarta: Prenada Media.
- Siti Kusriani, Dkk. 2006. *Ketrampilan Dasar Mengajar* . Malang: Fakultas Tarbiyah UIN.
- Suderadjat, Hari. 2004. *Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK)*. Bandung: CV Cipta Cekas Grafika.
- Suryosubroto. 1997. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syah, Muhibbin. 2004. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tim Pustaka Yustisia. 2007. *Panduan Penyusun KTSP Lengkap; Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD, SMP, dan SMA*. Yogyakarta: Pustaka Yustisia.
- Tim Bina IPS. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial IPS Kelas 3 Sekolah Dasar*. Bogor: Yudistira.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Wirawan. 2005. *Quantum Teaching, Alternatif Pengajaran Untuk Peningkatan Mutu Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan nasional.

Wiriatmadja, Rochiati. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Dosen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Zuhri, Amiruddin. 2004. *Bahan Kuliah Konsep Dasar IPS I*. Malang: UIN Malang.