BAB V

PEMBAHASAN

5.1 Pengelolaan Pembelajaran IPS dengan Menerapkan Model *Cooperative Learning* Tipe *Role Playing* Berbantuan Media *Audiovisual*

Hasil pengamatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran tema jual beli dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *role playing* berbantuan media *audiovisual* sudah baik dengan mencapai indikator keberhasilan. Pada siklus I keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran memperoleh persentase 80% dengan kualifikasi baik. Pada siklus II keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran memperoleh persentase 95% dengan kualifikasi sangat baik. Persentase keterampilan guru dari siklus I ke siklus II meningkat dari 80% menjadi 95%. Jadi keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 15%.

Peningkatan keterampilan guru ditunjukkan dengan adanya peningkatan setiap indikator keterampilan guru yang diamati saat pembelajaran berlangsung. Semua indikator (12 indikator) keterampilan guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Indikator (1) penyampaian kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran serta memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran pada siklus I mendapat skor 6 (75%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 7 (88%) dengan kualifikasi sangat baik. Indikator (2) tanya jawab mengenai tema jual beli pada siklus I mendapat skor 7 (88%) dengan

kualifikasi sangat baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 8 (100%) dengan kualifikasi sangat baik**.** Indikator (3) penyampaian materi pelajaran melalui media *audiovisual* pada siklus I mendapat skor 7 (88%) dengan kualifikasi sangat baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 8 (100%) dengan kualifikasi sangat baik. Indikator (4) pembentukan kelompok dan membangkitkan semangat kelompok pada siklus I mendapat skor 6 (75%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 8 (100%) dengan kualifikasi sangat baik. Indikator (5) pemilihan peserta dalam *role playing* pada siklus 1 mendapat skor 7 (88%) dengan kualifikasi sangat baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 8 (100%) dengan kualifikasi sangat baik. Indikator (6) menentukan area panggung/tempat diskusi pada siklus 1 mendapat skor 6 (75%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 7 (88%) dengan kualifikasi sangat baik.

Indikator (7) mempersiapkan pengamat pada siklus 1 mendapat skor 6 (75%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 7 (88%) dengan kualifikasi sangat baik. Indikator (8) pelaksanaan kegiatan *role playing* pada siklus I mendapat skor 7 (88%) dengan kualifikasi sangat baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 8 (100%) dengan kualifikasi sangat baik. Indikator (9) berdiskusi (presentasi setiap kelompok) pada siklus 1 mendapat skor 7 (88%) dengan kualifikasi sangat baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 8 (100%) dengan kualifikasi sangat baik. Indikator (10) mengevaluasi proses pembelajaran pada siklus 1 mendapat skor 6 (75%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 7

(88%) dengan kualifikasi sangat baik. Indikator (11) tanya jawab materi yang belum dipahami pada siklus 1 mendapat skor 6 (75%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 7 (88%) dengan kualifikasi sangat baik. Indikator (12) menyimpulkan kegiatan pembelajaran pada siklus 1 mendapat skor 6 (75%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 8 (100%) dengan kualifikasi sangat baik.

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran tema jual beli ditandai dengan adanya peningkatan setiap indikator keterampilan guru. Hal ini dapat diketahui dari deskriptor masing-masing indikator yang dapat dilaksanakan dengan sangat baik.

Kemampuan guru yang pertama yaitu guru mampu dalam menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran serta memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran. Indikator ini pada siklus I mendapat skor 6 (75%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 7 (88%) dengan kualifikasi sangat baik. Pada indikator ini, guru menyampaikan kompetensi dasar yang akan dipelajari, menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran. Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan cara memberikan semangat kepada siswa agar siap mengikuti pembelajaran dan melakukan tepuk semangat bersama-sama. Hal ini sesuai dengan pendapat Nasution (dalam Hamdani, 2011: 142), bahwa motivasi adalah segala daya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Adapun Sardiman (dalam Hamdani, 2011: 142), mengatakan bahwa motivasi adalah menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu.

Memberikan semangat merupakan dorongan agar siswa termotivasi dalam belajar. Seorang guru harus mampu menimbulkan semangat belajar secara individual karena masing-masing siswa mempunyai karakteristik yang berbeda. Hal ini sesuai pendapat Slameto (2010: 96), bahwa masing-masing siswa mempunyai perbedaan dalam pengalaman, kemampuan dan sifat-sifat pribadi yang lain, sehingga dapat memberikan kebebasan dan kebiasaan pada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dengan penuh inisiatif dan kreatif dalam pekerjaannya. Menurut Slameto (2010: 99), ada empat hal yang dapat dikerjakan guru dalam memerikan motivasi yaitu, (1) membangkitkan dorongan kepada siswa untuk belajar, (2) menjelaskan secara konkrit kepada siswa apa yang dapat dilakukan pada akhir pengajaran, (3) memberikan ganjaran terhadap prestasi yang dicapai sehingga dapat merangsang untuk mencapai prestasi yang lebih baik di kemudian hari, (4) membentuk kebiasaan yang baik.

Kemampuan selanjutnya adalah guru mampu menggali pengetahuan siswa melalui tanya jawab mengenai tema jual beli. Indikator ini pada siklus I mendapat skor 7 (88%) dengan kualifikasi sangat baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 8 (100%) dengan kualifikasi sangat baik**.** Pada indikator ini, guru menumbuhkan partisipasi aktif (tanya jawab) dalam pembelajaran, menggali pengetahuan siswa mengenai tema jual beli, dan meluruskan jawaban siswa apabila ada jawaban yang kurang tepat. Dalam menggali pengetahuan siswa, guru mengaitkan dengan pengetahuan lain yang relevan. Guru mengkaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa. Sehingga siswa dapat menemukan konsep pembelajaran yang dekat dengan kehidupannya, sehingga

diharapkan siswa mudah menerima pembelajaran tersebut. Menurut Sardiman (dalam Hamdani, 2011: 142), melakukan tanya jawab merupakan dorongan agar siswa termotivasi dalam belajar. Tanya jawab digunakan untuk merangsang siswa agar berpikir. Hal ini sesuai pendapat Slameto (2010: 94), bahwa guru perlu memberikan masalah-masalah yang merangsang untuk berpikir. Rangsangan yang mengena sasaran menyebabkan siswa dapat bereaksi dengan tepat terhadap persoalan yang dihadapinnya. Siswa akan hidup kemampuan berpikirnya, pantang menyerah bila persoalannya belum memperoleh penyelesaian.

Kemampuan selanjutnya adalah guru mampu dalam menyampaikan materi kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah melalui media *audiovisual*. Indikator ini pada siklus I mendapat skor 7 (88%) dengan kualifikasi sangat baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 8 (100%) dengan kualifikasi sangat baik. Pada indikator ini, guru dapat menggunakan media *audiovisual* secara efektif dan efisien, menunjukkan penguasaan materi pembelajaran dan mengkaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan. Penggunaan media *audiovisual* dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa termotivasi dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai pendapat Arsyad (2011: 25), bahwa manfaat media pembelajaran secara praktis yaitu, (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan

minatnya, (3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, (4) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa. Guru dalam menyampaikan materi pelajaran juga harus jelas agar siswa paham dengan materi tersebut. Selain itu, penyampaian materi pelajaran juga harus dihubungkan dengan kehidupan nyata di masyarakat. Hal ini sesuai pendapat Slameto (2010: 94), bahwa pelajaran di sekolah perlu dihubungkan dengan kehidupan yang nyata di masyarakat. Bentuk-bentuk kehidupan di masyarakat dibawa ke sekolah, agar siswa mempelajarinnya sesuai dengan kenyataannya. Bila siswa telah selesai pendidikannya dan bekerja di masyarakaat tidaka akan canggung lagi, karena telah terbiasa dilakukan di sekolah.

Kemampuan selanjutnya adalah guru mampu dalam membentuk kelompok dan membangkitkan semangat kelompok. Indikator ini pada siklus I mendapat skor 6 (75%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 8 (100%) dengan kualifikasi sangat baik. Pada indikator ini, guru membentuk kelompok secara heterogen, membangkitkan semangat kelompok dan menumbuhkan keceriaan dalam pembentukan kelompok. Pembentukan kelompok ini merupakan cara agar siswa dapat bekerjasama dengan temannya. Sesuai pendapat Hamalik (2005: 200), bahwa salah satu pola organisasi role playing adalah *multiple role playing* (bermain peran bersama-sama). Para siswa dibagi-bagi menjadi beberapa kelompok dengan banyak anggota yang sama dan penentuannya disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan. Tiap peserta memegang dan memainkan peran tertentu dalam kelompoknya masing-masing. Tujuannya juga untuk mengembangkan sikap kerjasama kelompok.

Kemampuan selanjutnya adalah guru mampu berperan sebagai fasilitator dalam pemilihan peserta *role playing.* Indikator ini pada siklus 1 mendapat skor 7 (88%) dengan kualifikasi sangat baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 8 (100%) dengan kualifikasi sangat baik. Pada indikator ini, guru memilih peserta *role playing* pada setiap kelompok (sebagai penjual atau pembeli), melibatkan parsipasi aktif siswa dalam memilih peran (sebagai penjual atau pembeli dan memotivasi siswa dalam pemilihan peserta *role playing*. Hal ini sesuai pendapat Joyce (2009: 345), bahwa salah satu tahapan dalam bermain peran adalah memilih peserta atau partisipan. Tujuannya adalah untuk memilih peran yang cocok untuk masing-masing siswa.

Kemampuan selanjutnya adalah guru mampu dalam menentukan area panggung/tempat diskusi. Indikator ini pada siklus 1 mendapat skor 6 (75%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 7 (88%) dengan kualifikasi sangat baik. Pada indikator ini, guru melibatkan partisipasi aktif siswa dalam menentukan panggung/tempat *role playing*, guru menentukan tempat bermain peran yang dekat dengan lingkungan sekolah dan memotivasi siswa dalam menentukan area panggung/tempat diskusi. Panggung merupakan tempat yang digunakan untuk bermain peran yang bertujuan agar siswa dapat melaksanakan kegiatan bermain peran dengan maksimal. Sesuai pendapat Joyce (2009: 346), bahwa tujuan dari pembentukan panggung adalah untuk mengatur rangkaian tindakan dan mendalami situasi-situasi problematik. Guru harus membentuk pangung sesuai tema dalam bermain peran.

Kemampuan selanjutnya adalah guru mampu dalam mempersiapkan pengamat. Indikator ini pada siklus 1 mendapat skor 6 (75%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 7 (88%) dengan kualifikasi sangat baik. Pada indikator ini, guru menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam menentukan pengamat, memotivasi siswa dalam mempersiapkan pengamat dan menjelaskan tugas pengamat dengan jelas. Tugas mengamat adalah mengamati proses kegiatan *role playing.* Para pengamat dibekali dengan lembar pengamatan agar proses pengamatan dapat terarah dengan baik. Menurut Joyce (2009: 333), saat mempersiapkan pengamat, guru memutuskan apa yang hendak dicari dan memberikan tugas pengamatan kepada siswa.

Keterampilan lainnya yang dimiliki guru dalam mengelola pembelajaran adalah kemampuan dalam memfasilitasi siswa dalam pelaksanaan *role playing.* Indikator ini pada siklus I mendapat skor 3 dan pada siklus II mendapat skor 4. Pada indikator ini, guru memfasilitasi siswa dalam pelaksanaan *role playing, m*enumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam kegiatan *role playing* dan memantau kemajuan belajar siswa saat kegiatan *role playing*. Guru terlibat dalam pelaksanaan bermain peran agar proses bermain peran dapat terarah dengan baik. Siswa dan guru sama-sama belajar dengan berbuat, guru berperan sebagai fasilitator dan siswa melakukan peran tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Hal ini sesuai pendapat Hamalik (2005: 199), bahwa tujuan bermain peran adalah belajar dengan berbuat, yaitu siswa melakukan peran tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-

keterampilan reaktif. Menurut Zaini (2008: 100), guru harus melibatkan peserta didik dalam *role playing* karena beberapa alasan yaitu, (1) mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang diperoleh, (2) menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah, (3) menjadikan problem yang abstrak menjadi konkrit, (4) melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung, (5) mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dengan cara yang dinamik. Dalam proses kegiatan *role playing*, guru mempunyai tugas sebagai fasilitator yaitu memberikan dorongan, bimbingan dan memberikan fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai pendapat Slameto (2010: 97), bahwa dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan. Guru mempunyai tanggungjawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa.

Kemampuan selanjutnya yaitu guru mampu berperan sebagai fasilitator dalam diskusi dan presentasi kelompok. Indikator ini pada siklus 1 mendapat skor 7 (88%) dengan kualifikasi sangat baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 8 (100%) dengan kualifikasi sangat baik. Pada indikator ini, guru memfasilitasi siswa dalam berdiskusi secara kelompok, memfasilitasi siswa dalam presentasi, dan memberikan kritik dan saran terhadap hasil presentasi siswa. Menurut Ibrahim (dalam Hamdani, 2011: 34-35), dalam diskusi kelompok, guru bertugas untuk membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka. Diskusi kelompok mempunyai kelebihan yaitu membiasakan siswa untuk berargumen dan berpikir rasional, membiasakan siswa untuk menghadapi

masalah secara berkelompok, dan melatih siswa untuk menghargai pendapat orang lain.

Kemampuan selanjutnya adalah guru mampu mengevaluasi proses pembelajaran. Indikator ini pada siklus 1 mendapat skor 6 (75%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 7 (88%) dengan kualifikasi sangat baik. Dalam mengevaluasi proses pembelajaran, guru melaksanakan semua deskriptor yaitu melibatkan siswa dalam proses evaluasi pembelajaran, melakukan evaluasi akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan), dan memantau siswa saat siswa mengerjakan soal evaluasi. Evaluasi merupakan sarana untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran yang telah dijelaskan. Evaluasi ini berguna sebagai tolok ukur untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Seperti pendapat Slameto (2010: 99), bahwa evaluasi merupakan umpan balik terhadap proses kegiatan belajar mengajar yang akan dijadikan sebagai titik tolak untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar selanjutnya. Dengan demikian proses belajar mengajar akan senantiasa ditingkatkan terus menerus dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Kemampuan selanjutnya adalah guru mampu berperan sebagai fasilitator dalam tanya jawab materi yang belum dipahami siswa. Indikator ini pada siklus 1 mendapat skor 6 (75%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 7 (88%) dengan kualifikasi sangat baik. Pada indikator ini, guru melakukan tanya jawab dengan siswa apabila ada materi yang belum dipahami, memberikan respon apabila ada siswa yang bertanya dan meluruskan

jawaban siswa apabila ada yang kurang tepat. Tanya jawab pada tahap ini adalah untuk merangsang siswa agar mau bertanya atau berpendapat tentang hal yang belum diketahuinya. Pada tahap ini guru juga menanyakan tentang materi yang belum dipahami siswa sehingga guru dapat mengetahui kesulitan yang dialami siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Kemampuan selanjutnya adalah guru mampu berperan sebagai fasilitator dalam menyimpulkan kegiatan pembelajaran. Indikator menyimpulkan kegiatan pembelajaran pada siklus 1 mendapat skor 6 (75%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 8 (100%) dengan kualifikasi sangat baik. Pada indikator ini, guru menyimpulkan pembelajaran dengan melibatkan siswa dan memberikan kritik atau saran terhadap siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Pada tahap menyimpulkan kegiatan pembelajaran, guru bersama siswa menganalisis kekurangan-kekurangan serta menyimpulkan proses pembelajaran dari tahap pendahuluan hingga penutup.

Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *role playing* berbantuan media *audiovisual* pada siklus I dan siklus II sudah mengalami peningkatan dan mencapai indikator keberhasilan. Semua keterampilan pembelajaran guru yang telah direncanakan dapat dilaksanakan secara sistematis dan memperoleh tingkat penilaian minimal baik. Jadi, pengelolaan pembelajaran tema jual beli dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *role playing* berbantuan media *audiovisual* yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas III SD Negeri 1 Gondangmanis dikakatan berhasil.

5.2 Aktivitas Belajar Siswa dengan Menerapkan Model *Cooperative Learning* Tipe *Role Playing* Berbantuan Media *Audiovisual*

Aktivitas belajar dapat didefinisikan sebagai berbagai aktivitas yang diberikan pada pembelajar dalam situasi belajar mengajar (Hamalik, 2009: 179). Menurut Soetomo (2006: 107) yang termasuk ativitas belajar meliputi (1) mendengarkan, (2) memandang, (3) meraba, mencium, dan mencicipi, (4) menulis atau mencatat, (5) membaca, (6) membuat ikhtisar atau ringkasan dan menggarisbawahi, (7) mengamati tabel-tabel, diagram-diagram, dan bagan-bagan, (8) menyusun paper atau kertas kerja, (9) mengingat, (10) berpikir, (11) latihan atau praktek.

Aktivitas belajar dalam penelitian ini meliputi aktivitas belajar psikomotorik, afektif dan aktivitas belajar secara kelompok. Aktivitas belajar psikomotor adalah aktivitas yang berorientasi pada keterampilan motorik yang berhubungan dengan anggota tubuh, atau tindakan yang memerlukan koordinasi antara saraf dan otot. Aktivitas belajar afektif adalah aktivitas belajar yang berhubungan dengan pengembangan sikap dan nilai. Sedangkan aktivitas belajar secara kelompok adalah aktivitas yang dilakukan siswa secara berkelompok.

Peneliti mengamati aktivitas belajar psikomotor agar dapat mengetahui perilaku siswa saat bermain peran. Sedangkan tujuan peneliti mengamati aktivitas afektif adalah agar peneliti mengetahui sikap siswa dalam bermain peran. Selain aktivitas psikomotor dan afektif, peneliti juga mengamati aktivitas siswa secara kelompok yang bertujuan agar peneliti mengetahui perilaku dan sikap siswa saat bekerja secara berkelompok. Sesuai dengan pendapat Zubaedi (2011: 289), bahwa

pembelajaran IPS memiliki tujuan yang meliputi aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Aspek kognitif dalam penelitian ini dinilai dari prestasi belajar siswa (nilai evaluasi), aspek psikomotor diamati melalui lembar aktivitas pikomotor dan aspek afektif diamati melalui lembar aktivitas afektif siswa.

Indikator aktivitas psikomotor dalam penelitian ini meliputi (1) penyampaian kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran serta memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran, (2) tanya jawab mengenai tema jual beli, (3) penyampaian materi pelajaran melalui media *audiovisual*, (4) pembentukan kelompok dan membangkitkan semangat kelompok, (5) pemilihan peserta dalam *role playing*, (6) menentukan area panggung/tempat diskusi, (7) mempersiapkan pengamat, (8) pelaksanaan kegiatan *role playing*, (9) berdiskusi (presentasi setiap kelompok), (10) mengevaluasi proses pembelajaran, (11) tanya jawab materi yang belum dipahami, (12) menyimpulkan kegiatan pembelajaran.

Indikator aktivitas afektif dalam penelitian ini meliputi (1) kerjasama (2) tanggung jawab, (3) komunikatif, (4) rasa ingin tahu, (5) jujur, (6) demokratis, (7) disiplin, (8) mandiri.

Indikator aktivitas secara kelompok dalam penelitian ini meliputi (1) kemampuan kelompok dalam menjalankan tugas sesuai perannya (penjual, pembeli, atau pengamat), (2) kemampuan kelompok dalam diskusi (mengerjakan lembar kerja siswa) (3) kemampuan kelompok dalam presentasi di depan kelas, (4) kemampuan kelompok dalam menanggapi presentasi dari kelompok lain, (5) kelompok terlibat aktif dalam proses evaluasi kegiatan *role playing.*

Aktivitas belajar siswa (psikomotor dan afektif) serta aktivitas kelompok dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *role playing* berbantuan media *audiovisual* memperoleh hasil yang baik dengan mencapai indikator keberhasilan.

Aktivitas belajar psikomotor siswa pada siklus I memperoleh persentase sebesar 76% dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 85% dengan kualifikasi sangat baik. Persentase aktivitas psikomotor siswa dari siklus I ke siklus II meningkat dari 76% menjadi 85%. Jadi aktivitas psikomotor siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 9%.

Peningkatan aktivitas psikomotor siswa dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan setiap indikator aktivitas psikomotor yang diamati saat pembelajaran berlangsung.

Semua indikator (12 indikator) aktivitas psikomotor siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Indikator (1) kesiapan dalam belajar pada siklus I mendapat skor 122 (76%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 149 (93%) dengan kualifikasi sangat baik. Indikator (2) menjawab pertanyaan guru tentang tema jual beli pada siklus I mendapat skor 122 (76%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 129 (81%) dengan kualifikasi baik**.** Indikator (3) memperhatikan materi pelajaran melalui media *audiovisual* pada siklus I mendapat skor 129 (81%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 133 (83%) dengan kualifikasi baik. Indikator (4) antusias dalam pembentukan kelompok pada siklus I mendapat skor 120 (75%) dengan

kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 130 (81%) dengan kualifikasi baik. Indikator (5) antusias dalam pemilihan peserta dalam *role playing* pada siklus 1 mendapat skor 119 (74%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 137 (86%) dengan kualifikasi sangat baik. Indikator (6) antusias dalam menentukan area panggung/tempat diskusi pada siklus 1 mendapat skor 121 (76%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 134 (84%) dengan kualifikasi baik.

Indikator (7) antusias dalam mempersiapkan pengamat pada siklus 1 mendapat skor 129 (81%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 135 (84%) dengan kualifikasi baik. Indikator (8) pelaksanaan kegiatan *role playing* pada siklus I mendapat skor 125 (78%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 147 (92%) dengan kualifikasi sangat baik. Indikator (9) berdiskusi pada siklus 1 mendapat skor 120 (75%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 135 (84%) dengan kualifikasi baik. Indikator (10) presentasi kelompok pada siklus 1 mendapat skor 118 (74%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 134 (84%) dengan kualifikasi baik. Indikator (11) pelaksanaan evaluasi pembelajaran pada siklus 1 mendapat skor 120 (75%) dengan kualifikasi baik, kemudian pada siklus II mendapat skor 131 (82%) dengan kualifikasi baik. Indikator (12) menyimpulkan kegiatan pembelajaran pada siklus 1 mendapat skor 120 (75%) dengan kualifikasi baik, kemudian pada siklus II mendapat skor 138 (86%) dengan kualifikasi sangat baik.

Kemampuan siswa (ranah psikomotor) dalam pembelajaran tema jual beli ditandai dengan adanya peningkatan setiap indikator aktivitas belajar psikomotor. Hal ini dapat diketahui dari deskriptor masing-masing indikator yang dapat dilaksanakan dengan baik.

Indikator (1) kesiapan dalam belajar dapat dilaksanakan dengan baik oleh para siswa. Indikator ini pada siklus I mendapat skor 122 (76%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 149 (93%) dengan kualifikasi sangat baik. Pada siklus I, DS, IA, AK dan M.RF belum memperhatikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru. Siswa masih berbicara sendiri dengan temanya. Tetapi setelah guru memberikan motivasi kepada para siswa, maka pada siklus II siswa mau memperhatikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru. Pada indikator ini, siswa duduk pada bangkunya masing-masing, siswa memperhatikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru dan siswa merespon motivasi yang diberikan oleh guru. Kesiapan dalam belajar menurut Jamies Drever (dalam Slameto, 2010: 59), adalah kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseoarang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanaakn kecakapan. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik. Kesiapan siswa dalam belajar timbul dari dalam dirinya sendiri yang ditunjukkan dengan duduk dibangkunya masing-masing dan

memperhatikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.

Kesiapan dalam belajar juga ditunjukkan dengan cara merespon motivasi yang diberikan oleh guru. Ketika siswa merespon motivasi yang diberikan oleh guru, berarti ia telah siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Motivasi yang diberikan guru yaitu berupa semangat untuk mengikuti pembelajaran. Siswa bersama guru melakukan tepuk semangat secara bersama-sama. Motivasi berfungsi sebagai dorongan kepada siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai pendapat Uno (2011: 23), bahwa motivasi adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Indikator (2) menjawab pertanyaan guru tentang tema jual beli dapat dilaksanakan dengan baik oleh para siswa. Indikator ini pada siklus I mendapat skor 122 (76%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 129 (81%) dengan kualifikasi baik. Pada siklus I, masih ada siswa yang malu dalam berpendapat yaitu FAS. FAS takut salah dalam menjawab pertanyaan

dari guru. Namun setelah guru memberikan motivasi, FAS tidak takut lagi dalam menjawab pertanyaan. Pada indikator ini, siswa mengacungkan jari saat menjawab pertanyaan dari guru, siswa merespon/menjawab pertanyaan dari guru, dan siswa bertanya hal yang belum dipahami tentang tema jual beli. Tanya jawab dapat merangsang siswa untuk mengemukakan pendapat di depan teman-temannya. Hal ini sesuai pendapat Hamdani (2011: 158), bahwa tanya jawab dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat sehingga guru dapat mengetahui perbedaan-perbedaan pendapat yang ada, yang dapat dibawa ke arah suatu diskusi.

Indikator (3) memperhatikan materi pelajaran melalui media *audiovisual* dapat dilaksanakan dengan baik oleh para siswa. Indikator ini pada siklus I mendapat skor 129 (81%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 133 (83%) dengan kualifikasi baik. Pada siklus I, masih ada siswa yang berbicara sendiri dengan temanya yaitu DS dan M.RH. Tetapi setelah guru menghimbau siswa untuk memperhatikan materi pelajaran melalui media *audiovisual* dengan sungguh-sungguh, maka pada siklus II para siswa dapat melaksanakan indikator ini dengan baik. Pada indikator ini, siswa memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh dan siswa tidak bicara sendiri saat melihat video jual beli. Aktivitas siswa dalam memperhatikan materi pelajaran melalui media *audiovisual* merupakan salah satu aktivitas belajar dengan cara melihat dan mendengarkan. Hakim (2009: 52) mengemukakan, bahwa bentuk-bentuk keaktifan siswa dalam proses belajar sangat beranekaragam. Keaktifan itu meliputi keaktifan dalam penginderaan (yaitu mendengar, melihat, mencium,

merasa, dan meraba), mengolah ide-ide menyatakan ide, dan melakukan latihan-latihan yang berkaitan dengan pembentukan keterampilan jasmaniah. Aktivitas siswa melalui melihat dan mendengar mempunyai kelebihan yaitu siswa dapat mengamati sekaligus mendengarkan informasi yang disampaikan melalui video. Siswa memperoleh manfaat dari memperhatikan materi pelajaran melalui media audiovisual. Manfaat media *audiovisual* menurut Suprijanto (2008: 173) adalah (1) membantu memberikan konsep pertama atau kesan yang benar; (2) mendorong minat; (3) meningkatkan pengertian yang lebih baik; (4) melengkapi sumber belajar yang lain; (5) menambah variasi metode mengajar; (6) menghemat waktu; (7) meningkatkan keingintahuan intelektual; (8) cenderung mengurangi ucapan dan pengulangan kata yang tidak perlu; (9) membuat ingatan terhadap pelajaran lebih lama; (10) dapat memberikan konsep baru dari sesuatu di luar pengalaman biasa.

Indikator (4) antusias dalam pembentukan kelompok dapat dilaksanakan dengan baik oleh para siswa. Indikator ini pada siklus I mendapat skor 120 (75%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 130 (81%) dengan kualifikasi baik. Pada siklus I, semua siswa terlibat aktif dalam pembentukan kelompok. Namun IA hanya duduk pada bangkunya sendiri dan diam saja. Ia tidak mau berkelompok dengan temannya. Tetapi setelah guru memberikan motivasi dan pengarahan, maka pada siklus II, IA mau berkelompok dengan temannya. Pembentukan kelompok ini bertujuan agar siswa dapat menyelesaikan masalah jual beli secara bersama-sama. Pembentukan kelompok diatur secara heterogen. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima

perbedaan cara bekerja dengan teman yang berbeda kemampuannya (tinggi, sedang, rendah).

Indikator (5) antusias dalam pemilihan peserta dalam *role playing* dapat dilaksanakan dengan baik oleh para siswa. Indikator ini pada siklus 1 mendapat skor 119 (74%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 137 (86%) dengan kualifikasi sangat baik. Semua siswa ikut berpartispasi dalam pemilihan peserta *role playing*. Tujuan pemilihan peserta *role playing* adalah agar pembagian tugas sebagai penjual, pembeli dan pengamat dapat diatur dengan baik.

Indikator (6) antusias dalam menentukan area panggung/tempat diskusi dapat dilaksanakan dengan baik oleh para siswa. Indikator ini pada siklus 1 mendapat skor 121 (76%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 134 (84%) dengan kualifikasi baik. Semua siswa terlibat aktif dalam menentukan panggung untuk bermain peran. Pada indikator ini, siswa diberi kebebasan untuk terlibat aktif dalam pembentukan area panggung/tempat bermain peran. Tujuannya adalah agar siswa aktif bergerak. Siswa bersama-sama membentuk *stand* yang diguanakan untuk praktik jual beli. Aktivitas siswa dalam menentukan area panggung merupakan aktivitas kinestetik (gerak).

Indikator (7) antusias dalam mempersiapkan pengamat dapat dilaksanakan dengan baik oleh para siswa. Indikator ini pada siklus 1 mendapat skor 129 (81%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 135 (84%) dengan kualifikasi baik. Pada siklus I, sebagian besar siswa siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tugas pengamat. Namun, ada satu siswa

yaitu IDL yang tidak memperhatikan dengan sungguh-sungguh sehingga ia kurang paham dalam mengisi lembar pengamatan. Tetapi setelah guru menghimbau siswa agar memperhatikan dengan sungguh-sungguh, maka pada siklus II semua siswa dapat melakasanakan indikator ini dengan baik. Pada indikator mempersiapkan pengamat, siswa sangat antusias. Mereka mendengarkan penjelasan guru tentang tugas pengamat. Mendengarkan penjelasan guru merupakan salah satu aktivitas dalam belajar. Sesuai pendapat Hamalik (2008: 172), kegiatan-kegiatan mendengarkan meliputi mendengarkan penyajian bahan dan mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok.

Indikator (8) pelaksanaan kegiatan *role playing* dapat dilaksanakan dengan baik oleh para siswa. Indikator ini pada siklus I mendapat skor 125 (78%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 147 (92%) dengan kualifikasi sangat baik. Pada siklus I, semua siswa terlibat aktif, namun ada beberapa siswa yang kurang serius dalam bermain peran seperti NAU dan IA. Mereka masih berjalan-jalan melihat *stand* yang lain. Mereka belum terbiasa dalam bermain peran. Guru berusaha memberikan himbauan kepada semua siswa agar bersungguh-sungguh dalam bermain peran. Pada siklus II, siswa aktif dalam bermain peran, siswa melakukan permainan peran dengan sungguh-sungguh dan siswa menjalankan tugas sesuai perannya baik sebagai penjual, pembeli dan pengamat. Aktivitas siswa dalam bermain peran merupakan aktivitas belajar yang menyenanangkan. Siswa dapat belajar menjadi penjual dan pembeli. Tujuan dari pembelajaran ini adalah agar siswa dapat belajar secara lansung bagaimana cara menjadi penjual dan pembeli. Sesuai pendapat Hamalik (2005: 199), bahwa salah

satu tujuan dari *role playing* adalah belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peran tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya.

Indikator (9) berdiskusi dapat dilaksanakan dengan baik oleh para siswa. Indikator ini pada siklus 1 mendapat skor 120 (75%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 135 (84%) dengan kualifikasi baik. Pada siklus I, masih ada beberapa siswa yang mendominasi dalam kerja kelompok seperti FAS dan KA. Hanya siswa yang pandai saja yang mengerjakan LKS, sedangkan siswa yang berkemampuan sedang atau rendah hanya melihat saja (tidak ikut mengerjakan). Pada siklus II, siswa berdiskusi dengan sungguh-sungguh, siswa mengerjakan LKS sesuai aturan diskusi, dan siswa mengerjakan LKS secara berkelompok. Tujuan dari diskusi kelompok ini adalah agar siswa dapat menyelesaikan tugas secara bersama-sama dan siswa dapat saling bertukar pendapat dengan temannya. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar mengerjakan LKS secara bersama-sama. Guru juga memberikan penghargaan berupa hadiah kepada setiap kelompok yang dapat menyelesaikan tugas di LKS dengan benar. Penghargaan merupakan salah satu cara agar siswa dapat termotivasi dalam belajar. Menurut Slameto (2010: 99), memberikan ganjaran (penghargaan) dapat merangsang siswa untuk mencapai prestasi yang lebih baik dikemudian hari.

Indikator (10) presentasi kelompok dapat dilaksanakan dengan baik oleh para siswa. Indikator ini pada siklus 1 mendapat skor 118 (74%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 134 (84%) dengan kualifikasi baik. Pada siklus I, masih ada beberapa siswa yang malu-malu

dalam mempresentasikan hasil diskusinya seperti M. RH, NAU, IA, CF, DS. Tetapi setelah guru memberikan motivasi, maka pada siklus II semua siswa tidak malu lagi dalam mempresentasikan hasil diskusinya. Pada tahap presentasi kelompok, siswa mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, siswa membacakan hasil diskusinya sesuai tugas masing-masing (perannya), dan siswa menanggapi hasil diskusi dari temannya (kelompok lain).

Indikator (11) pelaksanaan evaluasi pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik oleh para siswa. Indikator ini pada siklus 1 mendapat skor 120 (75%) dengan kualifikasi baik, kemudian pada siklus II mendapat skor 131 (82%) dengan kualifikasi baik. Pada tahap pelaksanaan evaluasi pembelajaran, siswa terlibat aktif dalam proses evaluasi *role playing*. Para siswa dapat menceritakan pengalamannya dalam bermain peran. Selanjutnya para siswa dapat mengerjakan soal evaluasi secara mandiri dan siswa mengerjakan soal evaluasi sesuai waktu yang telah ditentukan.

Indikator (12) menyimpulkan kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik oleh para siswa. Indikator ini pada siklus 1 mendapat skor 120 (75%) dengan kualifikasi baik, kemudian pada siklus II mendapat skor 138 (86%) dengan kualifikasi sangat baik. Pada tahap menyimpulkan kegiatan pembelajaran, siswa merangkum butir-butir penting dalam pembelajaran dan menuliskannya di dalam bukunya masing-masing. Sesuai pendapat Soemanto (2006: 111), bahwa banyak siswa yang merasa terbantu dalam belajarnya karena menggunakan ikhtisar-ikhtisar materi yang dibuatnya. Ikhtisar atau ringkasan ini memang dapat membantu kita dalam hal mengingat atau mencari kembali materi dalam buku

untuk masa-masa yang akan datang. Dalam menyimpulkan kegaiatan pembelajaran, siswa bersama guru juga membahas kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran. Siswa juga diberi kesempatan oleh guru untuk bertanya tentang hal yang belum jelas.

Peningkatan indikator aktivitas belajar psikomotor siswa dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa siswa telah mampu melaksanakan indikator tersebut dengan baik. Peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas belajar psikomotor siswa pada siklus I dan II sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu lebih dari 75% siswa memperoleh memperoleh tingkat penilaian minimal baik.

Hasil observasi aktivitas afektif siswa pada siklus I memperoleh persentase sebesar 80% dengan kualifikasi baik dan meningkat pada siklus II menjadi 87% dengan kualifikasi sangat baik.

Peningkatan aktivitas afektif siswa dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan setiap indikator aktivitas afektif yang diamati saat pembelajaran berlangsung.

Semua indikator (8 indikator) aktivitas afektif siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Indikator (1) kerjasama pada siklus I mendapat skor 135 (84%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 149 (93%) dengan kualifikasi sangat baik. Indikator (2) tanggung jawab pada siklus I mendapat skor 131 (82%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 139 (87%) dengan kualifikasi sangat baik**.** Indikator (3) komunikatif pada siklus I mendapat skor 125 (78%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 140 (88%)

dengan kualifikasi sangat baik. Indikator (4) rasa ingin tahu pada siklus I mendapat skor 124 (78%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 136 (85%) dengan kualifikasi sangat baik. Indikator (5) jujur pada siklus 1 mendapat skor 127 (79%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 139 (87%) dengan kualifikasi sangat baik. Indikator (6) demokratis pada siklus 1 mendapat skor 129 (81%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 141 (88%) dengan kualifikasi sangat baik. Indikator (7) disiplin pada siklus 1 mendapat skor 127 (79%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 138 (86%) dengan kualifikasi sangat baik. Indikator (8) mandiri pada siklus I mendapat skor 125 (78%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 135 (84%) dengan kualifikasi sangat baik.

Kemampuan siswa (ranah afektif) dalam pembelajaran tema jual beli ditandai dengan adanya peningkatan setiap indikator aktivitas belajar afektif. Hal ini dapat diketahui dari masing-masing indikator yang dapat dilaksanakan dengan baik.

Indikator (1) kerjasama dapat dilaksanakan dengan baik oleh para siswa. Indikator ini pada siklus I mendapat skor 135 (84%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 149 (93%) dengan kualifikasi sangat baik. Deskriptor di dalam indikator kerjasama meliputi menyatu dengan anggota kelompok, menyelesaikan tugas secara bersama dengan anggota kelompok, dan adanya kegiatan saling membantu (kerjasama) antar anggota dalam bermain peran. Pada siklus I, sebagian besar siswa sudah dapat

melaksanakan dengan baik, namun ada dua siswa yang tidak mau bekerjasama dengan temannya yaitu DS dan IA. Mereka tidak mau bekerjasama karena mereka mendapatkan kelompok yang tidak akrab dengannya. Tetapi setelah guru memberikan motivasi dan dorongan, akhirnya pada siklus II mereka mau bekerjasama dengan temannya. Guru memberikan dorongan kepada siswa untuk dapat menyatu dengan anggota kelompok. Tujuannya adalah agar siswa dapat bekerjasama dengan baik. Sikap kerjasama ini dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah secara bersama-sama. Hal ini sesuai dengan pendapat Joyce (2009: 328), bahwa role playing dapat membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial.

Indikator (2) tanggungjawab dapat dilaksanakan dengan baik oleh para siswa. Indikator ini pada siklus I mendapat skor 131 (82%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 139 (87%) dengan kualifikasi sangat baik. Deskriptor dalam indikator tanggungjawab meliputi menyelesaikan tugas sesuai perannya, menyelesaikan tugas sesuai dengan aturan diskusi, dan mempresentasikan hasil diskusi sesuai petunjuk guru. Pada siklus I dan II, semua siswa dapat melaksanakan indikator ini dengan baik. Mereka dapat bertanggung jawab pada peran yang diberikan. Sikap tanggung jawab siswa dalam bermain peran ditunjukkan dengan menjalankan tugas sesuai perannya baik sebagai penjual, pembeli atau pengamat. Hal ini sesuai pendapat Aqib (2011: 7) yang menyatakan bahwa sikap tanggung jawab merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang

seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat dan lingkungan (alam, social, dan budaya), negara, dan Tuhan.

Indikator (3) komunikatif dapat dilaksanakan dengan baik oleh para siswa. Indikator komunikatif pada siklus I mendapat skor 125 (78%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 140 (88%) dengan kualifikasi sangat baik. Deskriptor dalam indikator komunikatif meliputi adanya sikap terbuka dalam menyelesaikan tugas bermain peran, mengkomunikasikan jawaban dalam diskusi, dan mengkomunikasikan kesulitan yang dialami dengan anggota kelompoknya. Pada siklus I, sebagian besar siswa dapat melaksanakan dengan baik. Namun ada dua siswa yang kurang komunikatif dengan temanya yaitu M.RH dan NAU. Mereka tidak mau mengkomunikasikan kesulitan yang mereka hadapi. Padahal mereka sebenarnya mengalami kesulitan sebagai penjual yaitu menjumlahkan harga barang yang dibeli oleh pembeli. Guru berusaha memberikan himbauan kepada para siswa agar para siswa dapat komunikatif dengan temannya. Setelah guru memberikan pengarahan, maka pada siklus II mereka menjadi komunikatif dengan temannya. Sikap komunikatif siswa ditunjukkan dengan cara mengkomunikasikan kesulitan yang dihadapi dalam bermain peran. Sikap komunikatif ini mempunyai manfaat yaitu para siswa dapat memecahkan kesulitan yang dialami secara bersama-sama.

Indikator (4) rasa ingin tahu dapat dilaksanakan dengan baik oleh para siswa. Indikator rasa ingin tahu pada siklus I mendapat skor 124 (78%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 136 (85%) dengan kualifikasi sangat baik. Deskriptor indikator rasa ingin tahu meliputi siswa

bertanya apabila ada hal yang belum diketahui, siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru, dan adanya sikap rasa ingin tahu yang tinggi ketika memperhatikan penjelasan guru. Pada siklus I, sebagian besar siswa dapat melaksanakan dengan baik. Tetapi ada satu siswa yang rasa ingin tahunya kurang yaitu ASP. Ia tidak mau bertanya apabila ada hal yang belum diketahui. Hal ini terbukti saat ia mendapat peran sebagai pembeli. Ia sebenarnya masih bingung dengan barang yang akan dibeli. Padahal guru sudah memberikan daftar pembelian barang untuk masing-masing kelompok. Karena ia tidak mau bertanya, akhirnya ia salah dalam membeli barang. Tetapi setelah guru memberikan pengarahan, ia akhirnya mengetahui barang yang akan dibelinya. Pada siklus II, semua siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Hal ini dapat ditunjukkan dengan cara siswa bertanya apabila ada hal yang belum jelas atau belum diketahuinya. Sesuai pendapat Aqib (2011: 8), bahwa rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinnya, dilihat, dan didengar.

Indikator (5) jujur dapat dilaksanakan dengan baik oleh para siswa. Indikator jujur pada siklus 1 mendapat skor 127 (79%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 139 (87%) dengan kualifikasi sangat baik. Deskriptor pada indikator jujur meliputi bersikap jujur dalam bermain peran (tidak curang), jujur dalam mengerjakan soal evaluasi, dan jujur dalam menjalankan perannya sebagai penjual, pembeli dan pengamat. Para siswa sangat jujur dalam bermain peran. Mereka tidak mengambil barang yang digunakan untuk bermain peran. Selain itu, sebagian besar siswa juga jujur dalam

mengerjakan soal evaluasi. Mereka tidak membuka buku dan tidak menyontek. Jujur merupakan kesesuaian antara perkataan dan perbuatan. Hal ini sesuai pendapat Samani (2012: 51), bahwa jujur merupakan sikap menyatakan apa adannya, terbuka, konsisten antara apa yang dikatakan dan dilakukan, berani karena benar dan tidak curang.

Indikator (6) demokratis dapat dilaksanakan dengan baik oleh para siswa. Indikator demokratis pada siklus 1 mendapat skor 129 (81%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 141 (88%) dengan kualifikasi sangat baik. Deskriptor dalam indikator demokratis meliputi menghargai pendapat dari anggota kelompok, tidak memaksakan kehendak kepada anggota kelompok, dan menerima pendapat dari kelompok lain saat presentasi kelompok. Para siswa dapat bersikap demokratis, hal tersebut tercermin dari sikap mereka yang menghargai pendapat dari temannya ketika presentasi.

Indikator (7) disiplin dapat dilaksanakan dengan baik oleh para siswa. Indikator disiplin pada siklus 1 mendapat skor 127 (79%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 138 (86%) dengan kualifikasi sangat baik. Deskriptor indikator disiplin meliputi mentaati segala peraturan dalam bermain peran, mengerjakan LKS sesuai waktu yang ditentukan, dan mengerjakan soal evaluasi sesuai waktu yang ditentukan. Para siswa dapat melakukan kegiatan bermain peran dengan tertib dengan mematuhi segala peraturan bermain peran. Sesuai pendapat Aqib (2011: 8), bahwa disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

Indikator (8) mandiri dapat dilaksanakan dengan baik oleh para siswa. Indikator mandiri pada siklus I mendapat skor 125 (78%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 135 (84%) dengan kualifikasi sangat baik. Deskriptor indikator mandiri meliputi mengerjakan soal evaluasi secara mandiri (tidak bergantung pada teman), mandiri dalam menjawab pertanyaan dari guru, dan mandiri dalam bertanya kepada guru. Pada siklus I, sebagian besar siswa juga mandiri dalam mengerjakan soal evaluasi, namun ada satu siswa yaitu NAU yang menyontek teman sebangkunya. Guru menegur dan memperingatkan NAU agar mengerjakan soal evaluasi secara mandiri. Pada siklus II, NAU mengalami peningkatan dengan tidak menyontek Sikap mandiri ini ditunjukkan NAU dengan cara mengerjakan soal evaluasi secara mandiri. Hal ini sesuai pendapat Aqib (2011: 7), yang menyatakan bahwa sikap mandiri merupakan sikap yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam meenyelesaikan tugas-tugas.

Peningkatan indikator aktivitas belajar afektif siswa dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa siswa telah mampu melaksanakan indikator tersebut dengan baik. Peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas belajar afektif siswa pada siklus I dan II sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu lebih dari 75% siswa memperoleh memperoleh tingkat penilaian minimal baik.

Aktivitas kelompok pada siklus I mendapat persentase sebesar 83% dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 89% dengan kualifikasi sangat baik. Persentase aktivitas kelompok dari siklus I ke siklus II

meningkat dari 83% menjadi 89%. Jadi aktivitas kelompok dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 6%.

Peningkatan aktivitas kelompok dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan setiap indikator aktivitas kelompok yang diamati saat pembelajaran berlangsung.

Indikator (1) kemampuan kelompok dalam menjalankan tugas sesuai perannya (penjual, pembeli, atau pengamat) pada siklus I mendapat skor 26 (81%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 29 (91%) dengan kualifikasi sangat baik. Pada indikator ini, semua kelompok dapat melaksanakan dengan baik. Anggota dalam kelompok Matahari dapat menjalankan tugas sesuai perannya baik sebagai penjual, pembeli dan pengamat. Begitupun dengan kelompok Melati, Anggrek dan Mawar.

Indikator (2) kemampuan kelompok dalam diskusi (mengerjakan lembar kerja siswa) pada siklus I mendapat skor 28 (88%) dengan kualifikasi sangat baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 28 (88%) dengan kualifikasi sangat baik**.** Pada indikator ini, semua kelompok dapat melaksanakan dengan baik. anggota dalam kelompok Melati mengalami peningkatan karena mau mengerjakan LKS secara bersama-sama (tidak didominasi oleh siswa yang pintar saja).

Indikator (3) kemampuan kelompok dalam presentasi di depan kelas pada siklus I mendapat skor 27 (84%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 30 (94%) dengan kualifikasi sangat baik. Pada indikator ini, semua kelompok dapat melaksanakan dengan baik. Kelompok

melati dan anggrek mengalami peningkatan karena tidak malu lagi dalam mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.

Indikator (4) kemampuan kelompok dalam menanggapi presentasi dari kelompok lain pada siklus I mendapat skor 25 (78%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 28 (88%) dengan kualifikasi sangat baik. Pada indikator ini, semua kelompok berani dalam menanggapi hasil diskusi kelompok lain. Pada siklus II, kelompok anggrek mengalami peningkatan karena tidak malu lagi dalam menanggapi hasil diskusi kelompok lain.

Indikator (5) kelompok terlibat aktif dalam proses evaluasi kegiatan *role playing* pada siklus 1 mendapat skor 26 (81%) dengan kualifikasi baik, kemudian meningkat skornya pada siklus II menjadi 27 (84%) dengan kualifikasi baik. Pada indikator ini, semua kelompok dapat melaksanakan dengan baik. Anggota dalam kelompok antusias dalam menceritakan kegiatan bermain peran.

Aktivitas belajar siswa secara individu maupun secara kelompok pada siklus I maupun siklus II mengalami peningkatan pada setiap aspeknya. Hal ini dikarenakan siswa mempunyai minat belajar terhadap pembelajaran tematik jual beli. Minat seseorang timbul karena suatu rasa suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Menurut Winkel (dalam Hamdani, 2011: 141), minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu. Selanjutnya, Slameto (dalam Hamdani, 2011:

141), mengemukakan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memerhatikan dan mengenang beberapa kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus yang disertai dengan rasa sayang. Berdasarkan pendapat di atas, jelaslah bahwa minat memiliki pengaruh yang besar terhadap belajar atau kegiatan. Apabila seseorang mempunyai minat yang tinggi terhadap sesuatu, akan terus berusaha untuk melakukan sehingga apa yang diinginkannya dapat tercapai. Selain minat, motivasi dari dalam diri siswa berpengaruh pada kegiatan pembelajaran. Motivasi dari dalam diri siswa dapat menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman (dalam Hamdani, 2011: 142), mengatakan bahwa motivasi adalah menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu.

Sikap dalam diri siswa juga penting karena dengan sikap yang positif terhadap pembelajaran, maka siswa akan mudah dalam memahami materi pelajaran. Menurut Hamdani (2011: 142), sikap yaitu suatu kecenderungan untuk mereaksi terhadap suatu hal, orang, atau benda dengan suka, tidak suka, atau acuh tak acuh. Sikap seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor pengetahuan, kebiasaan, dan keyakinan. Dalam diri siswa harus ada sikap positif (menerima) kepada sesama siswa atau kepada gurunya. Sikap positif ini akan menggerakkannya untuk belajar. Adapun siswa yang sikapnya negatif (menolak) kepada sesama siswa atau gurunya tidak akan mempunyai kemauan untuk belajar.

Aktivitas belajar IPS secara individu maupun secara kelompok pada siklus I dan siklus II sudah mengalami peningkatan dan mencapai indikator keberhasilan yaitu lebih dari 75% siswa memperoleh memperoleh tingkat penilaian minimal

baik. Jadi, aktivitas belajar siswa secara individu maupun secara kelompok dikatakan berhasil.

5.3 Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas III dengan Menerapkan Model *Cooperative Learning* Tipe *Role Playing* Berbantuan Media *Audiovisual*

Prestasi belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 1 Gondangmanis pada kondisi awal masih dalam kategori rendah. Hal ini dapat dilihat pada kondisi awal siswa yang diambil dari nilai ulangan harian saat peneliti melakukan observasi. Siswa yang tuntas ada 10 siswa atau sebesar 50%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas ada 10 siswa atau sebesar 50%. Sehingga ketuntasan belajar IPS klasikal kelas III SD Negeri 1 Gondangmanis masih dalam kategori rendah yaitu belum mencapai 75%. Selain itu, nilai rata-rata ulangan harian mata pelajaran IPS materi memelihara lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah pada Selasa, 22 Oktober 2013 adalah 64. Masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yang ditargetkan SD Negeri 1 Gondangmanis yaitu ≥ 65.

Kegiatan pembelajaran IPS materi kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah melalui model *cooperative learning* tipe *role playing* berbantuan media *audiovisual* pada siklus I berjalan dengan baik. Sudah ada peningkatan prestasi belajar IPS dari prasiklus ke siklus I. Siswa yang telah mencapai KKM ada 14 siswa atau sebesar 70%. Sedangkan siswa yang tidak mencapai KKM ada 6 siswa atau sebesar 30%. Rata-rata prestasi belajar IPS pada siklus I adalah 70,25. Hasil rata-rata dan persentase klasikal pada siklus I perlu ditingkatkan lagi karena belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu sebesar 75%.

Pembelajaran IPS pada siklus I materi memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *role playing* berbantuan media *audiovisual* berjalan dengan baik dan sudah ada peningkatan prestasi belajar IPS dari kondisi awal. Akan tetapi, terdapat kelemahan dalam plaksanaan pembelajaran yaitu (1) pada saat pembentukan kelompok, ada siswa yang tidak mau berkelompok dengan temannya, (2) beberapa siswa ada yang tidak mau bekerjasama dalam kelompok, (3) pada kegiatan jual beli, ada beberapa siswa yang kurang bersungguh-sungguh dalam bermain peran, (4) pada saat mengerjakan soal evaluasi, masih ada siswa yang menyontek temannya.

Penyebab kelemahan pembelajaran di atas dapat dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri siswa sendiri maupun faktor dari luar diri siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamdani (2011: 139), mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu faktor dari dalam (intern) dan faktor dari luar (ekstern). Faktor dari dalam diri siswa meliputi, kecerdasan (*intelegensi*), faktor jasmaniah atau faktor fisiologis, sikap, minat, bakat, dan motivasi. Sedangkan faktor dari luar diri siswa meliputi, keadaan keluarga, keadaan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Melihat kelemahan pada siklus I, maka peneliti akan melakukan perbaikan pada siklus II, yaitu (1) peneliti menjelaskan secara berulang-ulang sampai siswa benar-benar faham dengan perannya, (2) peneliti akan meningkatkan kerja sama siswa dalam kelompok agar pembelajaran lebih optimal, (3) peneliti memberikan pengertian kepada para siswa tentang pentingnya tugas pengamat agar siswa mau

menjalankan perannya sebagai pengamat, (4) peneliti memberikan himbauan kepada siswa bahwa mengerjakan soal evaluasi secara mandiri itu lebih baik dari pada menyontek. Selain itu, peneliti juga berusaha menjelaskan materi dengan sangat jelas agar siswa tidak bingung dan dapat mengerjakan soal evaluasi secara mandiri.

Penelitian tindakan kelas siklus II dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *role playing* berbantuan media *audiovisual* berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 70%. Sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan belajar klasikal meningkat menjadi 90%. Siswa yang semula mencapai ketuntasan belajar ada 14 siswa atau sebesar 70%, pada siklus II meningkat menjadi 18 siswa atau sebesar 90%. Sedangkan yang semula 6 siswa belum mencapai ketuntasan belajar, pada siklus II menurun menjadi 2 siswa atau sebesar 10%. Jadi rata-rata pada siklus II sebesar 74 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal 90%. Ketuntasan belajar siswa pada siklus II sudah sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti yaitu mencapai ketuntasan klasikal sebesar 75%.

Ada beberapa siswa yang mengalami peningkatan pada siklus I, kemudian pada siklus II prestasi belajarnya menurun (dapat dilihat pada lampiran 56 halamn 432), seperti siswa dengan inisial M. EP pada kondisi awal memperoleh nilai 67 kemudian di siklus I meningkat menjadi 85, tetapi pada siklus II prestasi belajarnya menurun menjadi 75. Ada 4 siswa yang prestasi belajarnya pada siklus I menurun, tetapi pada siklus II mengalami peningkatan, seperti siswa dengan

inisial DS pada kondisi awal memperoleh nilai 60 kemudian pada siklus I menurun menjadi 55 dan pada siklus II meningkat menjadi 70. Siswa dengan inisial inisial DES pada kondisi awal memperoleh nilai 61 kemudian pada siklus I menurun menjadi 60 dan pada siklus II meningkat menjadi 65. Siswa dengan inisial inisial M.RH pada kondisi awal memperoleh nilai 61 kemudian pada siklus I menurun menjadi 60 dan pada siklus II meningkat menjadi 65. Selanjutnya siswa dengan inisial NAU pada kondisi awal memperoleh nilai 60 kemudian pada siklus I menurun menjadi 55 dan pada siklus II meningkat menjadi 60.

Ada juga siswa yang prestasi belajarnya pada siklus I menurun, dan pada siklus II tetap atau tidak turun dan tidak naik. Seperti siswa dengan inisial GAP pada kondisi awal mendapat nilai 68 kemudian pada siklus I menurun menjadi 65 dan pada siklus II tetap yaitu mendapat nilai 65. Ada 3 siswa yang prestasi belajarnya pada siklus I tetap, tetapi pada siklus II meningkat. Seperti siswa dengan inisial AK pada kondisi awal mendapat nilai 70, pada siklus I mendapat nilai 70 (tetap) dan pada siklus II meningkat menjadi 75. Kemudian siswa dengan inisial IA pada kondisi awal mendapat nilai 50, siklus I mendapat nilai 50 (tetap) dan pada siklus II meningkat menjadi 55. Selanjutnya siswa dengan inisial M.IB pada kondisi awal mendapat nilai 70, siklus I mendapat nilai 70 (tetap) dan pada siklus II meningkat menjadi 75. Ada juga siswa yang tidak mengalami peningkatan atau penurunan (tetap). Seperti siswa dengan inisial DSY pada kondisi awal mendapatkan nilai 70, kemudian pada siklus I mendapat nilai 70 dan pada siklus II mendapatkan nilai 70 (tetap). Ada 4 siswa yang prestasi belajarnya pada siklus I meningkat dan pada siklus II tetap (tidak meningkat atau menurun).

Seperti siswa dengan inisial AR pada kondisi awal mendapatkan nilai 55, kemudian pada siklus I mendapatkan nilai 70 dan pada siklus II mendapatkan nilai 70. Selanjutnya siswa dengan inisial CF pada kondisi awal mendapatkan nilai 70, kemudian siklus I mendapat nilai 90 dan pada siklus II mendapat nilai 90. Siswa dengan inisial HP pada kondisi awal mendapa nilai 71, kemudian pada siklus I mendapat nilai 80 dan pada siklus II mendapat nilai 80. Selanjutnya siswa dengan inisial IDL pada kondisi awal mendapat nilai 68, kemudian siklus I mendapt nilai 70 dan siklus II juga mendapat nilai 70.

Ada 6 siswa yang selalu mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Seperti siswa dengan inisial M.AP pada kondisi awal mendapat nilai 55 kemudian siklus I mendapat nilai 75 dan pada siklus II mendapat nilai 80. Siswa dengan inisial M.RF pada kondisi awal mendapat nilai 60 kemudian siklus I mendapat nilai 70 dan pada siklus II mendapat nilai 75. Siswa dengan inisial ASP pada kondisi awal mendapat nilai 52 kemudian siklus I mendapat nilai 60 dan pada siklus II mendapat nilai 70. Siswa dengan inisial FAS pada kondisi awal mendapat nilai 73 kemudian siklus I mendapat nilai 85 dan pada siklus II mendapat nilai 90. Siswa dengan inisial KA pada kondisi awal mendapat nilai 61 kemudian siklus I mendapat nilai 80 dan pada siklus II mendapat nilai 85. Selanjutnya siswa dengan inisial KM pada kondisi awal mendapat nilai 71 kemudian siklus I mendapat nilai 85 dan pada siklus II mendapat nilai 90.

Penyebab prestasi belajar siswa menurun karena minat belajar siswa kurang. Siswa kurang tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan. Sehingga perhatian pada pelajaran menjadi tidak optimal. Hal ini sesuai dengan pendapat Winkel

(dalam Hamdani, 2011: 141), menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu. Selanjutnya, Slameto (dalam Hamdani, 2011: 141), mengemukakan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus yang disertai dengan rasa sayang. Jelaslah bahwa minat memiliki pengaruh yang besar terhadap belajar atau kegiatan. Apabila seseorang mempunyai minat yang tinggi terhadap sesuatu, akan terus berusaha untuk melakukan sehingga apa yang diinginkannya dapat tercapai.

Pada siklus I masih ada 6 siswa yang tidak tuntas, namun pada siklus II yang tidak tuntas hanya 2 siswa. Peningkatan prestasi belajar siswa pada siklus II dikarenakan siswa sudah baik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran jual beli dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *role playing* berbantuan media *audiovisual*. Selain itu, siswa juga senang dalam bermain peran. Model *role playing* adalah salah satu cara untuk menciptakan aktivitas belajar menjadi sebuah proses yang menyenangkan. Hal ini seperti pendapat Joyce (2009: 341), bahwa melalui *role playing*, siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengenali dan memperhitungkan perasaanya sendiri dan perasaan orang lain, mereka bisa memiliki perilaku baru dalam menghadapi situasi sulit yang tengah dihadapi, dan mereka bisa meningkatkan *skill* memecahkan masalah. Selain itu, *role playing* bisa merangsang timbulnya beberapa aktivitas. Karena siswa menikmati tindakan dan pemeranan, mereka akan lupa bahwa mereka sedang belajar.

Model *role playing* memiliki kelebihan (Roestiyah, 2012: 92) yaitu, (1) siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran, (2) dengan bermain peran seperti orang lain, siswa dapat menempatkan diri seperti watak orang lain, (3) siswa dapat merasakan perasaan orang lain sehingga menumbuhkan sikap saling perhatian.

Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian Sumiskun (2013), yang berjudul "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SDN Tambakrejo 2 Waru Sidoarjo" menunjukkan bahwa hasil belajar siswa selama siklus I-III selalu mengalami peningkatan. Jadi, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model *role playing* berbantuan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, pada penelitian ini dapat meningkatkan prestasi belajar IPS kelas III SD Negeri 1 Gondangmanis materi kegiatan jual beli.

Prestasi belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 1 Gondangmanis pada siklus I dan II mengalami peningkatan melalui model *cooperative learning* tipe *role playing* berbantuan media *audiovisual* materi kegiatan jual beli. Jadi penelitian yang dilakukan oleh peneliti dikatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan sebesar ≥ 75%.

Berpijak pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, maka hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa (1) ada peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran IPS dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *role playing* berbantuan media *audiovisual*, (2) ada peningkatan aktivitas siswa (ranah psikomotor dan afektif) dengan penerapan model *cooperative learning* tipe *role playing* berbantuan media *audiovisual*, (3)

ada peningkatan prestasi belajar IPS (ranah kognitif) dengan penerapan model *cooperatif learning* tipe *role playing* berbantuan media *audiovisual* pada siswa kelas III SD Negeri 1 Gondangmanis diterima karena teruji kebenarannya.

UNIVERSITAS MURIA KUDUS