

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN
ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS III
SD N 01 KOTAYASA SUMBANG BANYUMAS**



IAIN PURWOKERTO

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

Oleh:
IAIN PURWOKERTO

FITRIYANI

NIM. 1323305029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2017**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya,

Nama : Fitriyani
NIM : 1323305029
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : PGMI

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi yang berjudul **“Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada Pembelajaran IPS Kelas III SD N 01 Kotayasa Sumbang Banyumas”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang saya peroleh.

Purwokerto, 3 Januari 2018

Saya yang menyatakan,



Fitriyani

NIM. 1323305029



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto
Telp : 0281-635624, 628250, Fak. 0281-636553

PENGESAHAN

IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS III SD N 01 KOTAYASA
SUMBANG BANYUMAS

Yang disusun oleh : Fitriyani, NIM : 1323305029, Jurusan Pendidikan Madrasah, Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, telah diujikan pada hari : Rabu, tanggal 03 Januari 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Dewan Penguji skripsi.

Penguji I/Ketua sidang/Pembimbing,

Dwi Priyanto, S.Ag., M.Pd.
NIP.: 19760610 200312 1 004

Penguji II/Sekretaris Sidang,

Donny Khoirul Aziz, M.Pd.I
NIP.: 19850929 201101 1 010

Penguji Utama,

Dr. Sumiarti, M.Ag
NIP.: 19730125 200003 2 001



Mengetahui :

Dekan,

Dr. Kholid Mardiyah, S.Ag., M.Hum
NIP.: 19740228 199903 1 005

NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 4 Desember 2017

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi

Sdr. Fitriyani

Lamp : 3 Eksemplar

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu

Keguruan IAIN Purwokerto

Di Purwokerto

Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah melakukan bimbingan, koreksi dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Fitriyani

NIM : 1323305029

Judul : Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada Pembelajaran IPS

Kelas III SD N 01 Kotayasa Sumbang Banyumas

Dengan ini kami mohon agar skripsi mahasiswa tersebut di atas dapat di munaqosyahkan.

Demikian atas perhatian bapak, kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Purwokerto, 4 Desember 2017

Pembimbing



Dwi Priyanto, S.Ag., M.Pd.

NIP. 19760610 200312 1 004

MOTTO

Kelemahan terbesar kita terletak pada menyerah. Jalan paling pasti untuk sukses adalah selalu mencoba sekali lagi. (Thomas Alva Edison)



PERSEMBAHAN

Tiada kata yang mampu saya ucapkan selain mengucapkan puji syukur pada-Mu Ya Allah SWT, yang telah mempermudah segala urusanku dan senantiasa mengasihiku dan atas berkah dan hidayah-Mu skripsi ini bisa terselesaikan. Dengan rasa cinta kasih yang tulus, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku bapak Suwitno dan ibu Kidem yang selalu menyebut namaku dalam setiap do'anya. Terimakasih atas kasih sayang dan do'anya yang senantiasa mengalir tiada henti untukku.
2. Kakak-kakakku Kaswo, Narsiti, Suwanti, dan Yugiarti tercinta terimakasih atas dukungan dan motivasinya.
3. Teman-teman PGMI A angkatan 2013 yang selalu menyemangati saya, berbagi suka dan duka selama perkuliahan dan juga teman dalam berjuang.
4. Almamater tercinta IAIN Purwokerto.

IAIN PURWOKERTO

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA
PEMBELAJARAN IPS KELAS III SD N 01 KOTAYASA
SUMBANG BANYUMAS**

Fitriyani

NIM. 1323305029

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi bahwa kelas III SD N 01 Kotayasa sudah menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang mengkaji tentang penerapan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS kelas III di SD N 01 Kotayasa Sumbang Banyumas.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada Pembelajaran IPS Kelas III SD N 01 Kotayasa Sumbang Banyumas?” Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana implementasi metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di SD N 01 Kotayasa apakah sudah sesuai dengan langkah-langkah pelaksanaan ataukah belum. Adapun manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah diharapkan dapat mengembangkan teori pengajaran, khususnya mengenai implementasi metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan mutu pendidikan dan menambah wacana mengenai pembelajaran IPS.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) dimana penulis terjun langsung ke lapangan untuk memperoleh informasi terkait implementasi metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS kelas III SD N 01 Kotayasa. Adapun objek dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS kelas III. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data yang digunakan adalah menggunakan teknik analisis model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS sudah sesuai dengan teori yang sudah penulis paparkan pada bab II. Implementasi metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS kelas III SD N 01 Kotayasa meliputi perencanaan seperti penyusunan RPP sebelum melakukan pembelajaran, pelaksanaan yaitu penerapan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS, serta evaluasi yang dilakukan oleh guru. Semua rangkaian implementasi metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS sudah berjalan efektif terbukti dengan peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran

Kata Kunci:Metode Pembelajaran *Role Playing*, Pembelajaran IPS

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan Kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul “Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada Pembelajaran IPS Kelas III SD N 01 Kotayasa Sumbang Banyumas”. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW semoga rahmat dan syafa’atnya sampai pada kita semua.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Kholid Mawardi, S.Ag., M.Hum., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
2. Dr. Fauzi, M.Ag., Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
3. Dr. Rohmat, M.Ag., M.Pd., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
4. Drs. H. Yuslam, M.Pd., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
5. Dwi Priyanto, S.Ag., M.Pd., sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah, Ketua Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, serta selaku dosen pembimbing skripsi yang

telah mengarahkan, memberikan saran dan membimbing penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

6. Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd., selaku pembimbing akademik penulis yang telah membimbing selama kuliah hingga skripsi.
7. Segenap Dosen dan Staff Administrasi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
8. M. Taufik Hidayat, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD N 01 Kotayasa yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
9. Kurniawan Dwi Hartanto, M.Pd. selaku guru kelas III SD N 01 Kotayasa.
10. Bapak Suwitno dan Ibu Kidem selaku orang tua penulis yang telah mendo'akan dan memberi dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
11. Teman-teman kelas PGMI A angkatan 2013 yang telah berproses bersama dalam menuntut ilmu.
12. Tim Futsal Putri IAINita Purwokerto yang telah memberikan motivasi dan do'anya.
13. Keluarga besar UKM Olahraga IAIN Purwokerto atas ilmunya, motivasi, dan pengalaman yang telah diberikan selama ini.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Tidak ada kata yang dapat penulis ungkapkan untuk menyampaikan rasa terimakasih, melainkan hanya do'a semoga amal baiknya diterima oleh Allah SWT dan dicatat sebagai amal shaleh.

Akhirnya kepada Allah SWT, penulis kembalikan dengan selalu memohon hidayah, taufiq serta ampunan-Nya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Purwokerto, 4Desember2017

Penulis



Fitriyani

NIM. 1323305029

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	4
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
E. Kajian Pustaka	8
F. Sistematika Pembahasan	10

BAB II METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DAN PEMBELAJARAN IPS

A. Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	12
1. Pengertian Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	12
2. Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i>	14
3. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role Playing</i>	17
B. Pembelajaran IPS.....	20
1. Pengertian Pembelajaran IPS	20
2. Karakteristik Mata Pelajaran IPS	23
3. Tujuan IPS	24
C. Implementasi Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Pada Pembelajaran IPS.....	26
1. Perencanaan Pembelajaran Metode <i>Role Playing</i>	26
2. Pelaksanaan Pembelajaran Metode <i>Role Playing</i>	28
3. Evaluasi Pembelajaran Metode <i>Role Playing</i>	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	32
B. Sumber Data	32
1. Subjek Penelitian	32
2. Objek Penelitian	34
3. Lokasi Penelitian	34
C. Teknik Pengumpulan Data	35

1. Observasi	35
2. Wawancara	36
3. Dokumentasi.....	37
D. Teknik Analisis Data	38
1. Analisis Sebelum di Lapangan	38
2. Analisis Selama di Lapangan	38
a. <i>Data Reduction</i> (Reduksi Data)	39
b. <i>Data Display</i> (<i>Penyajian Data</i>).....	39
c. <i>Verifikasi</i>	40

BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Penyajian Data.....	41
1. Gambaran Umum SD Negeri 01 Kotayasa	41
a. Letak Geografis	41
b. Profil SD Negeri 01 Kotayasa	41
c. Visi dan Misi SD Negeri 01 Kotayasa	42
d. Keadaan Guru dan Karyawan.....	43
e. Keadaan Siswa SD Negeri 01 Kotayasa.....	44
f. Sarana dan Prasarana.....	46
2. Implementasi Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> pada Pembelajaran IPS Kelas III SD N 01 Kotayasa	47
a. Perencanaan Pembelajaran IPS Kelas III di SD N 01 Kotayasa	48

b.	Pelaksanaan Pembelajaran IPS Kelas III di SD N 01 Kotayasa	53
c.	Evaluasi Pembelajaran IPS Kelas III di SD N 01 Kotayasa	67
B.	Analisis Data	69
1.	Analisis Perencanaan.....	69
2.	Analisis Pelaksanaan	70
3.	Analisis Evaluasi	72
C.	Faktor Pendukung dan Penghambat	74
1.	Faktor Pendukung.....	74
2.	Faktor Penghambat.....	76
BAB V PENUTUP		
A.	Kesimpulan.....	77
B.	Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		
RIWAYAT HIDUP		

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Daftar Nama Guru dan Karyawan SD N 01 Kotayasa.....	42
Tabel 2	keadaan Siswa SD N 01 Kotayasa	43
Tabel 3	Daftar Nama Siswa Kelas III SD N 01 Kotayasa	44
Tabel 4	Sarana dan Prasarana Pembelajaran SD N 01 Kotayasa.....	45



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik.¹ Dalam proses pembelajaran, guru perlu mempersiapkan metode yang akan digunakan. Akan tetapi, masih banyak guru yang belum menerapkannya. Mereka hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Padahal, sekarang sudah banyak pilihan metode pembelajaran yang dapat menunjang peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

Kurang sadarnya guru akan perlunya metode pembelajaran dapat mempengaruhi kelancaran dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan guru tidak mau susah payah menyiapkan metode pembelajaran yang dirasa terlalu membuang-buang waktu. Mereka lebih memilih menerapkan metode ceramah dalam pembelajaran dengan acuan buku modul yang sudah dimiliki oleh peserta didik. Kurang sadarnya guru akan perlunya metode pembelajaran itulah yang membuat peserta didik kurang dalam memahami materi yang diajarkan, apalagi dalam pembelajaran IPS memerlukan pemahaman yang lebih karena sebagian besar materi yang ada pada mata pelajaran IPS berkaitan dengan kehidupan manusia. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang termasuk sulit diterima oleh peserta didik, karena IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang-cabang ilmu-ilmu sosial seperti

¹Syifa S. Mukrimah, *53 Metode Belajar dan Pembelajaran: Plus Aplikasinya*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2014), hlm. 34.

sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.² Mata pelajaran IPS tidak hanya menekankan pada aspek teoritik keilmuannya saja, akan tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran IPS perlu dirancang sebaik mungkin guna mengkoordinasi peserta didik untuk siap belajar dan dapat menerima pelajaran dengan baik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Salah satunya yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

Metode pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa/peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa/peserta didik dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.³ Dengan metode pembelajaran *role playing* ini, diharapkan peserta didik mampu menghayati setiap perannya agar dapat menguasai dan memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan observasi penelitian yang telah dilakukan penulis di SD Negeri 01 Kotayasa Sumbang Banyumas, penulis berminat untuk meneliti implementasi metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS kelas III karena kebanyakan peserta didik menganggap mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit karena banyak teori-teori

²Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010), hlm. 171.

³Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 209.

keilmuannya. Oleh karena itu, perlu adanya metode yang menarik agar peserta didik mampu memahami materi yang ada pada mata pelajaran IPS. Salah satu metode pembelajaran yang sudah di terapkan di SD N 01 Kotayasa adalah metode pembelajaran *role playing* khususnya pada pembelajaran IPS Kelas III. Dengan metode tersebut, seluruh peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas dengan cara bermain peran yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Menurut Kurniawan Dwi Hartanto selaku guru kelas III mengatakan bahwa guru di SD Negeri 01 Kotayasa memiliki cara sendiri yang menarik untuk menyampaikan pembelajaran salah satunya guru kelas III ini menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan metode yang bervariasi, salah satunya yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* ini ternyata menarik peserta didik dan membuat peserta didik lebih memahami pelajaran karena peserta didik memerankan secara langsung materi yang diajarkan oleh guru dengan memainkan suatu peran yang sudah dibuat oleh guru dalam bentuk skenario. Keberhasilan dalam mata pelajaran IPS di SD Negeri 01 Kotayasa ini karena adanya berbagai macam faktor salah satunya adalah karena faktor metode pembelajaran yang tepat yaitu metode pembelajaran *role playing* yang digunakan oleh guru IPS. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang metode pembelajaran *role playing* yang digunakan guru. Sehingga penulis

mengambil judul skripsi yaitu “Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* pada Pembelajaran IPS Kelas III SD N 01 Kotayasa Sumbang Banyumas”.⁴

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman dari judul ini maka penulis memandang perlu untuk terlebih dahulu memberikan penjelasan mengenai istilah yang terkandung dalam judul skripsi ini sekaligus beserta penjelasannya.

1. Metode pembelajaran *Role Playing*

Metode pembelajaran merupakan teknik penyajian yang dikuasai oleh guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik di dalam kelas, baik secara individual ataupun secara kelompok agar pelajaran itu dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh peserta didik dengan baik.⁵

Metode *role playing* yaitu cara permainan yang pelaksanaannya berupa peragaan secara singkat oleh warga belajar dengan tekanan utama pada karakteristik/sifat seseorang dengan dasar memerankan cuplikan tingkah laku dalam situasi tertentu, yang dilanjutkan dengan kegiatan diskusi tentang masalah yang baru diperagakan.⁶

⁴Hasil Observasi pendahuluan dengan Bapak Kurniawan Dwi Hartanto selaku Guru Kelas III SD N 01 Kotayasa pada tanggal 27 Januari 2017.

⁵Tutik Rachmawati & Daryanto, *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*, (Yogyakarta: Gava Media, 2015), hlm. 167.

⁶*Ibid*, hlm. 170.

2. Pembelajaran IPS

Pembelajaran adalah suatu proses membelajarkan peserta didik.⁷ Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi.⁸

Definisi lain mengartikan bahwa *Social Studies* ataupun IPS adalah program pembelajaran yang bertujuan untuk membantu dan melatih anak didik, agar mampu memiliki kemampuan untuk mengenal dan menganalisis suatu persoalan dari berbagai sudut pandang secara komprehensif.⁹

Jadi, yang dimaksud dengan pembelajaran IPS adalah suatu proses untuk membantu dan melatih peserta didik dalam belajar dari berbagai cabang-cabang ilmu-ilmu sosial.

3. Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* pada Pembelajaran IPS

Implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap.¹⁰

⁷*Ibid*, hlm. 39.

⁸Rudy Gunawan, *Pendidikan IPS: Filosofi, Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 48.

⁹Dadang Supardan, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial: Perspektif Filosofi dan Kurikulum*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), hlm. 17.

¹⁰E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hlm. 178.

Metode pembelajaran *role playing* adalah teknik penyajian yang dikuasai oleh guru untuk menyajikan bahan pelajaran kepada siswa/peserta didik dengan memainkan suatu peran dimana orang tersebut seolah-olah menjadi orang yang diperankan tentang suatu topik atau situasi. Pembelajaran IPS adalah suatu proses untuk membantu dan melatih peserta didik dalam belajar dari berbagai cabang-cabang ilmu-ilmu sosial.

Jadi yang dimaksud implementasi metode pembelajaran *role playing* disini adalah penerapan yang berupa tindakan praktis dari metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS yang dapat memberikan efek atau dampak dari suatu pembelajaran.

4. SD Negeri 01 Kotayasa

SD Negeri 01 Kotayasa adalah lembaga pendidikan tingkat dasar yang berada di bawah naungan Departemen Pendidikan Republik Indonesia, yang terletak di Jl. Dipasari No. 1, Kotayasa, Kecamatan Sumbang, Kabupaten Banyumas, Kode pos 53183.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis kemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* pada Pembelajaran IPS Kelas III SD N 01 Kotayasa Sumbang Banyumas?”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana Implementasi Metode pembelajaran *Role Playing* pada Pembelajaran IPS Kelas III SD N 01 Kotayasa Sumbang Banyumas.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi ilmiah dalam rangka memperluas pemahaman tentang implementasi metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS kelas III.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Sekolah

Memberikan gambaran tentang implementasi metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS kelas III di sekolah tersebut.

2) Bagi Guru

Meningkatkan motivasi guru untuk selalu menggunakan metode pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

3) Bagi Mahasiswa PGMI

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam rangka menambah khasanah pengetahuan mengenai implementasi metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di sekolah dasar.

E. Kajian Pustaka

Penelitian ini didahului oleh peneliti-peneliti yang diteliti oleh peneliti sebelumnya. Adapun beberapa penelitian yang telah dilakukan dan memiliki kesamaan topik atau fokus penelitian yang peneliti lakukan, diantaranya:

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Muhammad Yusuf Bahtiyar (1401411201) yang berjudul “Implementasi Model *Role Playing* Berbantuan Wayang Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS”. Keterkaitan dengan judul ini yaitu sama-sama meneliti tentang metode *role playing*. Perbedaannya terletak pada fokus dan lokasi penelitian. Saudara Muhammad Yusuf Bahtiyar lebih menekankan pada peningkatan kualitas pembelajaran IPS, sedangkan pada penelitian penulis lebih menekankan pada implementasi metode *role playing* pada pembelajaran IPS, serta lokasi saudara Muhammad Yusuf Bahtiyar berbeda dengan penulis.

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Dedi Rizkia Saputra (09108244079) yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten” keterkaitan dengan judul ini yaitu sama-sama meneliti tentang metode pembelajaran *role playing*. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian dan lokasi penelitian. Saudara Dedi Rizkia Saputra lebih menekankan pada hasil belajar dengan menggunakan metode *role playing*, sedangkan pada penelitian penulis lebih menekankan pada pemahaman

siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*, serta lokasi saudara Dedi Rizkia Saputra berbeda dengan penulis.

Ketiga, skripsi yang ditulis oleh Nurul Nafida (1402407007) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran untuk Meningkatkan Kualitas pembelajaran IPS pada Siswa Kelas VA SD Tambakaji 01”. Keterkaitan dengan judul ini yaitu sama-sama meneliti tentang metode *role playing* (bermain peran). Perbedaannya terletak pada fokus dan lokasi penelitian. Saudari Nurul Nafida lebih menekankan pada peningkatan kualitas pembelajaran IPS, sedangkan pada penelitian penulis lebih menekankan pada implementasi metode *role playing* pada pembelajaran IPS, serta lokasi saudari Nurul Nafida berbeda dengan penulis.

Berdasarkan hasil penelusuran di atas dapat diambil kesimpulan bahwa, meskipun penelitian yang penulis gunakan sama-sama membahas tentang metode *role playing*, namun yang membedakan dengan penelitian yang lain adalah terletak pada fokus penelitiannya. Perbedaannya, penelitian ini membahas tentang implementasi metode *role playing* pada pembelajaran IPS kelas III yang dilakukan di SDN 01 Kotayasa Sumbang Banyumas.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran yang menyeluruh terhadap skripsi yang dibuat, maka perlu dijelaskan bahwa skripsi terdiri dari tiga bagian, yaitu:

Pada bagian awal skripsi berisi halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman nota dinas pembimbing, halaman motto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi dan daftar lampiran.

Bagian kedua memuat pokok-pokok permasalahan yang termuat dalam Bab I sampai Bab V.

Bab I berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, dan sistematika pembahasan.

Bab II berisi landasan teori yang terdiri dari: metode pembelajaran *role playing* dan pembelajaran IPS yang meliputi: pengertian metode pembelajaran *role playing*, langkah-langkah metode *role playing*, kelebihan dan kekurangan metode *role playing*, pengertian pembelajaran IPS, karakteristik mata pelajaran IPS, tujuan IPS, dan Implementasi metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS.

Bab III berisi metode penelitian meliputi jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV membahas tentang pembahasan hasil penelitian. Pembahasan hasil penelitian ini berisi: penyajian data dan analisis data tentang

implementasi metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS Kelas III SD N 01 Kotayasa, faktor pendukung dan penghambat.

Bab V Penutup, dalam bab ini akan disajikan kesimpulan, saran-saran yang merupakan rangkaian dari keseluruhan hasil penelitian secara singkat. Penulis menyimpulkan dari hasil pembahasan dan memberikan saran agar dalam penelitian serupa selanjutnya lebih berkembang.

Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian mengenai implementasi metode pembelajaran *role playing* pada Pembelajaran IPS kelas III di SD N 01 Kotayasa, penulis dapat menyimpulkan bahwa implementasi metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS kelas III meliputi perencanaan/persiapan seperti penyusunan RPP, pembuatan skenario dan lain-lain sebelum melakukan pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran atau pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* serta melakukan evaluasi pembelajaran. Semuarangkaian penerapan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS sudah berjalan dengan baik, hal itu dapat dibuktikan pada kegiatan pembelajaran yang dapat berjalan dengan baik, maksimal, siswa terlihat lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penerapan metode pembelajaran *role playing* yang dilakukan dalam proses pembelajaran sudah sesuai dengan landasan teori yang telah dikemukakan oleh penulis sebelumnya. Penggunaan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS nantinya siswa akan dikondisikan pada situasi tertentu dan membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas.

Pada implementasi metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS ada sembilan langkah yang perlu dilakukan antara lain yaitu (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang, (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan. Di dalam penggunaannya seorang guru harus bisa mengatur waktu dengan baik serta menggunakan metode pembelajaran *role playing* semenarik mungkin agar siswa tidak cepat bosan.

B. Saran

Dalam meningkatkan kualitas pengajaran di SD N 01 Kotayasa terutama berkaitan dengan pembelajaran IPS, perkenankan penulis memberikan saran-saran kepada:

1. Bagi Pendidik

- a. Pendidik merupakan faktor terpenting dalam keberhasilan pendidikan, oleh karena itu pendidik dapat menerapkan metode pembelajaran *role playing* untuk materi lain dengan mempersiapkan berbagai hal untuk melaksanakan pembelajaran.
- b. Meningkatkan keterampilan dalam menggunakan metode pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

- c. Melakukan beberapa penggabungan dari beberapa metode dalam proses pembelajarannya agar meningkatkan kualitas belajar mengajar.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Dalam pembelajaran diharapkan peserta didik untuk lebih aktif.
- b. Dalam pembelajaran peserta didik mampu meningkatkan prestasi belajarnya dengan maksimal.



DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Kasful & Hendra Harmi. 2011. *Perencanaan Sistem Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bandung: Alfabeta.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fathurrohman, Muhammad & Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran: Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Teras.
- Gintings, Abdorrahman. 2010. *Esensi Praktis: Belajar & Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Gunawan, Rudy. 2013. *Pendidikan IPS: filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hasyim, Adelina. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mufarokah, Annisatul. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Teras.
- Mukrimah, Syifa S. 2014. *53 Metode Belajar dan Pembelajaran: Plus Aplikasinya*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mulyasa, E. 2005. *Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2010. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: PT Bumi aksara.
- N.K. Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Roqib. Moh. 2009. *Ilmu Pendidikan Islam: Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat*. Yogyakarta: LkiS Yogyakarta.
- Rachmawati, Tutik., & Daryanto. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Gava Media.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Supardan, Dadang. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial: perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Trianto. 2010. *Model pembelajaran Terpadu: Konsep Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan efektif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wahab, Abdul Aziz. 2012. *Metode dan Model-model Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.
- Zuriah, Nurul. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

IAIN PURWOKERTO