

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING*
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
(IPS) KELAS V MI MA'ARIF TAMBAKNEGARA
KECAMATAN RAWALO KABUPATEN BANYUMAS
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**



SKRIPSI

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

IAIN PURWOKERTO

Oleh:

**ERIKA DITYA BUDIASTUTI
NIM. 1123305022**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2016**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Erika Ditya Budiastuti

NIM : 1123305022

Jenjang : S-1

Fakultas : Tarbiyah & Ilmu Keguruan

Program : Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Islam

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Purwokerto, 10 Desember 2015

Saya yang menyatakan,

IAIN PUI
IAIN PURV



Erika Ditya Budiastuti
NIM. 1123305022



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126
Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553,

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) KELAS V MI MA'ARIF TAMBAKNEGARA
KECAMATAN RAWALO KABUPATEN BANYUMAS
TAHUN PELAJARAN 2015/2016

yang disusun oleh saudari : Erika Ditya Budiastuti, NIM : 1123305022, 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 06 Januari 2016 dan dinyatakan telah memenuhi salah
satu syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)** pada sidang
Dewan Penguji Skripsi.

Penguji I/Ketua Sidang/Pembimbing

H. Siswadi, M.Ag.
NIP.: 19701010 200003 1 004

Penguji II/Sekretaris Sidang,

M.A. Hermawan, M.S.I.
NIP.: 19771214 201101 1 003

Penguji Utama

Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd.
NIP.: 19640916 199803 2 001



Mengetahui :

Dekan,

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

NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 10 Desember 2015

Hal : Pengajuan Munasqosyah Skripsi
Sdri. Erika Ditya Budiastuti
Lamp : 3 (tiga) eksemplar

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Purwokerto
Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Erika Ditya Budiastuti
NIM : 1123305022
Judul : **IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) KELAS V
MI MA'ARIF TAMBAKNEGARA KECAMATAN RAWALO
KABUPATEN BANYUMAS TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

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

Demikian atas perhatian Bapak kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing


H. Siswadi, M.Ag.
NIP.: 19701010 200003 1 004

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING*
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
KELAS V MI MA'ARIF TAMBAKNEGARA KECAMATAN RAWALO
KABUPATEN BANYUMAS TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Erika Ditya Budiastuti
NIM.1123305022

ABSTRAK

Dunia yang semakin modern, menjadikan banyak orang yang memiliki *skill*. Seorang gurupun dituntut untuk ahli dalam memilih metode yang akan digunakan dalam proses pembelajarannya. Agar mencetak pribadi yang dapat bersaing di era globalisasi ini. Penggunaan metode yang baik adalah metode yang dapat menyenangkan bagi seluruh siswa dan siswa dapat paham dengan materi yang disampaikan oleh guru.

Penelitian ini dilatarbelakangi bahwa kelas V MI Ma'Arif Tambaknegara adalah kelas yang sudah menerapkan metode *role playing* sebagai metode pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang mengkaji tentang implementasi metode *role playing* sebagai metode pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V di MI Ma'Arif Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2015/2016.

Rumusan masalah dalam Penelitian ini adalah "Bagaimana Implementasi Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V MI Ma'Arif Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2015/2016?". Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan Implementasi Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V MI Ma'Arif Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu penulis terjun langsung ke lapangan untuk memperoleh informasi terkait implementasi metode *role playing*. Subjek penelitian ini adalah kepala sekolah, guru Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V dan siswa MI Ma'Arif Tambaknegara. Metode pengumpulan datanya yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Metode analisis yang penulis gunakan adalah analisis sebelum di lapangan dan analisis setelah di lapangan yaitu Reduksi Data (*Data Reduction*), Penyajian Data (*Data Display*) dan Verifikasi (*Conclusion Drawing*).

Hasil dari penelitian yang penulis lakukan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *role playing* sebagai metode pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sudah sesuai dengan teori yang penulis paparkan dalam bab 2. Ada beberapa tahapan yang dilakukan sebelum metode *role playing* diterapkan, meliputi tahapan persiapan pra pembelajaran, tahap pembuatan naskah drama, tahap pelaksanaan dan evaluasi. Dalam pembelajaran menggunakan metode *role playing* ini sudah berjalan dengan baik dan siswa terlihat lebih aktif dan antusias, senang serta tertarik dengan materi yang sedang dipelajari saat menggunakan metode *role playing* tersebut.

Kata Kunci : Metode *Role Playing*, Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Lembaga MI Ma'Arif Tambaknegara.

MOTTO

“Bersikaplah kukuh seperti batu karang yang tidak putus-putusnya dipukul ombak. Ia tidak saja tetap berdiri kukuh, bahkan ia menentramkan amarah ombak dan gelombang itu.” (Marcus Aurelius)

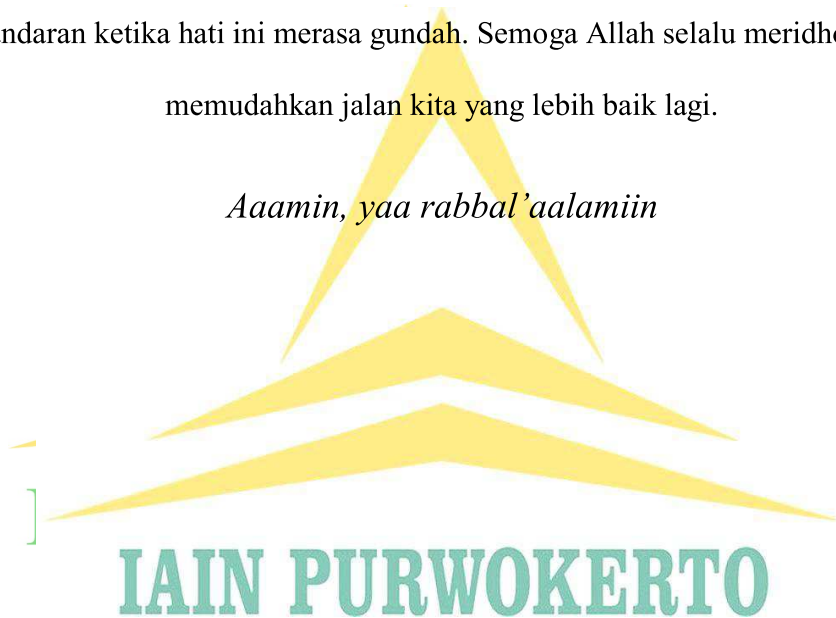


PERSEMBAHAN

Sebuah karya ilmiah ini tercipta karena semangat, doa dan ridha-Nya. Serta adanya dorongan moril dan bantuan materiil dari banyak pihak. Terimakasih kepada orang tua (Bapak Budiyanto dan Ibu Widiarti Hastuti) yang telah mengajarkan arti hidup,

kesabaran, kerjakeras dan kejujuran. Kakak, adik, mbah, keluarga besar Sastrowinangun dan Kadam Prawiroharjo, serta teman-teman terimakasih atas doa dan motivasinya. Serta seorang ikhwan yang kini hadir menjadi pelindung dan sandaran ketika hati ini merasa gundah. Semoga Allah selalu meridhoi dan memudahkan jalan kita yang lebih baik lagi.

Aaamin, yaa rabbal'aalamiin



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil 'alamin, segala puji hanya milik Allah Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan rahmat dan kenikmatan-Nya kepada kita. Atas ridha-Nya pula penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan kekuatan yang luar biasa. Shalawat dan salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabat serta kepada para pengikutnya yang setia hingga akhir zaman.

Karya tulis ini merupakan skripsi yang diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S. Pd. I.).

Rasa syukur yang mendalam penulis panjatkan atas segala pertolongan dan kasih sayang yang telah Allah berikan sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “Implementasi Metode *Role Playing* pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V Mi Ma’Arif Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2015/2016” dapat terselesaikan. Selama penyusunan skripsi ini dan selama penulis belajar di Fakultas Tarbiyah IAIN Purwokerto, penulis banyak mendapatkan arahan, motivasi, bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dorongan dalam penyelesaian skripsi ini.

1. Bapak Dr. A. Luthfi Hamidi, M. Ag., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
2. Bapak Drs. Munjin, M. Pd. I., selaku Wakil Rektor I Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.

3. Bapak Drs. H. Asdlori, M. Pd. I., selaku Wakil Rektor II Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
4. Bapak Dr. Supriyanto, Lc. M. S. I., selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
5. Kholid Mawardi, S.Ag., M.Hum. Dekan Jurusan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
6. Dr. Rohmat, M.Ag., M.Pd. Sekretaris Jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
7. Bapak Dwi Priyanto, S.Ag, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
8. H. A. Sangid, B.Ed, M.A., selaku penasehat akademik PGMI A.
9. Bapak Siswadi, M.Ag. selaku pembimbing skripsi yang tak henti-hentinya memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Segenap Dosen IAIN Purwokerto, khususnya Bapak dan Ibu Dosen yang mengajar penulis dari semester satu sampai delapan, yang telah membekali berbagi ilmu pengetahuan, wawasan dan pengalaman sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Siti Khusniyah, S.Pd.I., selaku Kepala Sekolah MI Ma'Arif Tambaknegara, yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
12. Rahmawati Yuniasih, S.Si., selaku wali kelas V MI Ma'Arif Tambaknegara yang telah meluangkan banyak waktunya untuk penulis.
13. Papa dan Mama yang telah memberikan cinta, kesabaran, kasih sayang dan do'anya, penulis sayang kalian.

14. Maz Monang, Mba Wanti, dan Abyan yang telah memberikan doa kepada penulis.
15. Keluarga baru, di kost Wisma Mukti (Delfi, Uly, Feby, Nisa, Mba Linda, Latu, Velin, Eca, Neni, Irma, Tati, Ragil, Isna, Mira) terimakasih dukungannya.
16. Teman-teman KKN yang penulis sayangi (Sinta, Umi, Uus, Putri, mas Eko) terimakasih atas bantuan dan dukungan kalian.
17. Teman-teman PGMI A angkatan 2011 khususnya (Rina, Caca, Deny) Terimakasih atas bantuan dan kebersamaan dengan kalian.
18. Teman-teman HMI, OBSESI, dan Sang Peri, terimakasih kebersamaan kalian selama diorganisasi.
19. Bayu adnriawan dan keluarganya terima kasih atas doa dan kasih sayangnya kepada penulis
20. Semua pihak yang telah membantu penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Terimakasih penulis ucapkan. Besar harapan dan do'a penulis semoga amal dan budi baik yang telah diberikan dengan ikhlas kepada penulis, semoga mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya dan bagi penulis pada khususnya. Amin ya Rabbal 'alamin.

Purwokerto, 10 Desember 2015

Erika Ditya Budiastuti
NIM. 1123305022

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
HALAMAN MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
] A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Definisi Operasional.....	7
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	9
E. Kajian Pustaka	10
F. Sistematika Kepenulisan	12
BAB II METODE <i>ROLE PLAYING</i> PADA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)	
A. Metode <i>Role Playing</i>	14

1. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	14
2. Tujuan Metode <i>Role Playing</i>	20
3. Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i>	22
4. Kelebihan dan Kelemahan Metode <i>Role Playing</i>	26
5. Bentuk-bentuk <i>Role Playing</i>	28
B. Macam-macam Metode Pembelajaran IPS yang Biasa Digunakan di SD/MI.....	30
1. Metode Ceramah	30
2. Metode Tanya Jawab	31
3. Metode Resitasi	31
4. Metode Diskusi	32
C. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	32
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	32
2. Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).	34
3. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	35
4. Ruang Lingkup Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD/MI	37
5. Metode <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	40

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	48
B. Sumber Data	49
C. Teknik Pengumpulan Data	51

	D. Teknik Analisis Data	54
BAB IV	PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	
	A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	56
	1. Sejarah Berdirinya MI Ma' Arif Tambaknegara	56
	2. Letak Geografis	58
	3. Visi dan Misi MI Ma' Arif Tambaknegara	59
	4. Struktur Organisasi Sekolah	59
	5. Sarana dan Prasarana	60
	6. Keadaan Guru dan Siswa	62
	B. Penyajian Data	63
	1. Gambaran Suasana Proses Pembelajaran.....	63
	2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas V Kurikulum KTSP Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	64
	3. Implementasi Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	66
	C. Analisis Data	73
	1. Faktor Penghambat	79
	2. Faktor Pendukung	80
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	83
	B. Saran-saran	84
	C. Kata Penutup	84

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DAFTAR TABEL

Tabel I	Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD/MI kelas V Semester I	39
Tabel II	Keadaan Sarana yang berkaitan dengan Bangunan dan Ruang di MI Ma'Arif Tambaknegara	61
Tabel III	Data Keadaan Guru dan penjaga MI Ma'Arif Tambaknegara Tahun Pelajaran 2015/2016.....	62
Tabel IV	Keadaan Siswa MI Ma'Arif Tambaknegara Tahun Pelajaran 2015/2016	62
Tabel V	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosia (IPS) di Kelas V MI Ma'Arif Tambaknegara	65



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Pedoman Observasi dan Dokumentasi
2. Lampiran 2 Pedoman Wawancara
3. Lampiran 3 Hasil Wawancara yang meliputi: wawancara dengan Kepala MI Ma'Arif Tambaknegara, wawancara dengan guru Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
4. Lampiran 4 RPP Kelas V MI Ma'Arif Tambaknegara
5. Lampiran 5 Naskah Drama
6. Lampiran 6 Fotocopy Hasil lembar diskusi siswa
7. Lampiran 7 Fotocopy media pendukung
8. Lampiran 8 Silabus Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD/MI Kelas V Smt. 1
9. Lampiran 9 Hasil foto saat penelitian
10. Lampiran 10 Field Note
11. Lampiran 11 Struktur Organisasi
12. Lampiran 12 Jadwal Pelajaran
13. Lampiran 13 Daftar Nama Siswa Kelas V
14. Lampiran 14 Daftar Nilai Siswa Kelas V
15. Lampiran 15 Surat keterangan telah melakukan penelitian
16. Lampiran 16 Surat Keterangan Wawancara
17. Lampiran 17 Surat Ijin Observasi Pendahuluan
18. Lampiran 18 Surat Permohonan Ijin Riset Individual
19. Lampiran 19 Surat permohonan persetujuan judul skripsi
20. Lampiran 20 Surat Keterangan Persetujuan Judul Sekripsi
21. Lampiran 21 Surat Bimbingan Sekripsi
22. Lampiran 22 Blangko bimbingan skripsi
23. Lampiran 23 Blangko pengajuan seminar proposal skripsi
24. Lampiran 24 Surat keterangan mengikuti seminar proposal skripsi
25. Lampiran 25 Surat rekomendasi (seminar rencana skripsi)
26. Lampiran 26 Surat keterangan pembimbing skripsi
27. Lampiran 27 Daftar hadir seminar proposal skripsi
28. Lampiran 28 Berita acara seminar Proposal Sekripsi
29. Lampiran 29 Surat keterangan seminar proposal sekripsi
30. Lampiran 30 Rekomendasi Munaqosyah
31. Lampiran 31 Berita acara mengikuti sidang Munaqosyah
32. Lampiran 32 Surat Keterangan Wakaf Buku
33. Lampiran 33 Surat Keterangan Berhak mengajukan Judul Sekripsi
34. Lampiran 34 Surat keterangan lulus Ujian Komprehensif
35. Lampiran 35 Sertifikat-sertifikat

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pedagogik atau ilmu pendidikan ialah ilmu pengetahuan yang menyelidiki, merenungkan tentang gejala-gejala perbuatan mendidik.¹ Dengan pendidikan suatu negara dapat berkembang bahkan dapat bersaing secara sehat dengan negara lain di era globalisasi ini. Karena dapat mencetuskan individu-individu yang berkompeten dalam bidang tertentu. Pendidikan sering disebut dengan ilmu normatif. Ilmu normatif tidak ingin sekedar mendeskripsikan atau menjelaskan, melainkan ingin memberitahukan perlu dan harusnya mencapai sesuatu cita ideal atau mencapai sesuatu yang dilihat atau diuji dari nilai hidup memang baik. Sesuatu yang disebut normatif baik itu mempunyai tiga ragam, yaitu: a) berupa nilai hidup yang memang dapat diterima sebagai nilai hidup yang baik, b) berupa perkembangan atau pertumbuhan subyek yang bila diuji dengan hakikat perkembangan atau pertumbuhan memang baik, dan c) berupa suatu alat untuk mencapai tujuan.²

Tujuan umum dari pendidikan ialah tujuan di dalam pendidikan yang seharusnya menjadi tujuan orang tua atau pendidik lain, yang telah diharapkan oleh pendidik dan selalu dihubungkan dengan kenyataan-kenyataan yang terdapat

¹ Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoretis dan Praktis* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 3.

² Noeng Muhadjir, *Ilmu Pendidikan dan Perubahan Sosial Suatu Teori Pendidikan* (Yogyakarta: Rake Sarasin, 1993), hlm. 2.

pada siswa itu sendiri dan dihubungkan dengan syarat-syarat dan alat-alat untuk mencapai tujuan umum itu.³

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁴

Menurut Sri Anitah dalam bukunya yang berjudul Strategi Pembelajaran di SD strategi Pembelajaran adalah ilmu atau kiat di dalam memanfaatkan segala sumber yang dimiliki dan yang dapat dikerahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam membelajarkan siswa.⁵ Karena pada dasarnya seorang guru harus memiliki wawasan yang luas dalam penggunaan metode agar dalam pembelajaran tidak membosankan.

Guru merupakan tokoh sentral di dalam proses pembelajaran dan dipandang sebagai pusat informasi dan pengetahuan. Sedangkan siswa hanya dianggap sebagai obyek yang secara pasif menerima sejumlah informasi dari guru. Metode dan teknik pembelajaran yang digunakan pada umumnya bersifat penyajian (ekspositorik) secara masal, seperti ceramah atau seminar. Selain itu, pembelajaran cenderung lebih bersifat *tekstual*. Pembelajaran yang berpusat pada

³ Ngalm Purwanto, *Ilmu Pendidikan*....., hlm. 20.

⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006), hlm. 2.

⁵ Sri Anitah, *Strategi Pembelajaran di SD* (Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2007), hlm. 23-24.

siswa mendapat dukungan dari kalangan *rekonstruktivisme* yang menekankan pentingnya proses pembelajaran melalui dinamika kelompok.⁶

Masalah yang ada dalam pembelajaran, dapat dilakukan melalui berbagai macam cara. Seperti ceramah, tanya jawab, pemberian tugas, diskusi kelas, dll. Untuk itu, guru yang kreatif senantiasa untuk mencari inovasi melalui pendekatan dalam memecahkan masalah pembelajaran, yang tidak terpaku pada cara-cara yang monoton. Dengan melalui memilih variasi dengan trobosan lain agar siswa lebih tertarik dan memiliki semangat belajar yang tinggi. Bermain peran merupakan salah satu alternatif yang dapat ditempuh. Para ahli mengatakan bahwa bermain peran merupakan salah satu metode yang bisa digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Bermain peran atau terkenal dengan istilah *role playing* diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari atau yang akan datang.

Metode *Role Playing* atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung kepada apa yang akan diperankan.⁷

⁶ Jerry H. Makawimbang, *Supervisi dan Peningkatan mutu Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 178.

⁷ A Lusita, *Menjadi Guru Kreatif, Inspiratif dan Inovatif* (Yogyakarta: Araska, 2012), hlm. 72.

Melalui metode *role playing* ini, siswa dapat mencoba mengeksplor dirinya dalam hubungan antarmanusia dengan memperagakan dan mencoba mendiskusikannya, sehingga siswa dapat bekerjasama mengembangkan perasaan, nilai-nilai, tingkahlaku, dan belajar mengatasi masalah.

Ilmu Pengetahuan Sosial atau yang biasa disingkat dengan IPS dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang sering kali disingkat Pendidikan IPS atau PIPS merupakan dua istilah yang sering diucapkan atau dituliskan dalam berbagai karya akademik secara tumpang tindih (*overlapping*).⁸ Menurut Sapriya yang mengutip dari Somantri, pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan.⁹

Menurut wali kelas V Rahmawati Yuniasih, S.Si MI Ma'Arif Tambaknegara, bahwa siswa kelas V MI tersebut, yang pertama siswanya sudah pintar membaca lancar, pemahamannya cukup bagus, keberanian untuk aktif dalam proses pembelajaran juga bagus. Jadi, guru mengarahkan siswanya untuk mengembangkan dan menggali pemikiran siswanya untuk berlatih bermain peran. Oleh karena itu, wali kelas V memilih untuk menerapkan metode *Role Playing*, sebagai salah satu metode yang dipakai dalam pembelajaran. Agar siswa dapat berlatih menggali kreativitasnya, dan memahami realita lingkungan melalui materi pelajaran.¹⁰

⁸ Sapriya, *Pendidikan IPS* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 7.

⁹ Sapriya, *Pendidikan.....*, hlm. 11.

¹⁰ Wawancara dengan Wali Kelas V pada tanggal 8 Agustus 2015.

Pada tanggal 15 Agustus 2015 pukul 09.00-09.30. Penulis berkunjung untuk melakukan observasi awal, saat itu Guru menerangkan sedikit materi tentang Kerajaan dan Peninggalan Budha di Indonesia, karna berhubung akan diadakannya lomba-lomba dalam memperingati 17 Agustus 2015. Setelah itu guru membagikan naskah drama singkat tentang kerajaan Sriwijaya untuk di peragakan pada pertemuan selanjutnya.¹¹

Observasi selanjutnya pada tanggal 22 Agustus 2015 pukul 09.15-10.25. Penulis mengamati langsung proses dalam pembelajarannya, dengan materi melanjutkan pertemuan sebelumnya mengenai Kerajaan dan Peninggalan Budha di Indonesia. Awalnya Guru menerangkan mengulas materinya sambil melakukan tanya jawab, setelah itu Guru memulai kegiatan bermain peran tentang kerajaan sriwijaya dan siswa ditunjuk secara bergantian serta dibimbing untuk berlatih memperagakan tokoh yang ada di dalam cerita. Setelah drama selesai, Guru memberikan penjelasan kepada siswa, bahwa apa yang ada di dalam drama itu memiliki amanat. Dengan demikian, siswa akan lebih memahami bahwa belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) itu banyak manfaatnya. Dari proses pembelajaran bermain peran tersebut, siswa dapat berperan aktif dan lebih mudah memahami materinya.¹²

Dari pengamatan yang penulis lakukan, ternyata di MI Ma'Arif Tambaknegara, siswanya dapat berperan aktif, kreatif, dan tidak meminta untuk pengulangan dalam Guru menyampaikan materinya. Meski MI Ma'Arif Tambaknegara jauh dari jalan raya dan keramaian, Justru dari situlah suasana

¹¹ Observasi di MI Ma'Arif Tambaknegara pada Tanggal 15 Agustus 2015.

¹² Observasi di MI Ma'Arif Tambaknegara pada Tanggal 22 Agustus 2015.

belajar mengajar dapat kondusif. Guru-guru disitu juga konsisten dalam menyampaikan pelajaran, berusaha semaksimal mungkin agar siswanya dapat menguasai materi.

Adapun sebagian prestasi dari apa yang telah diraih MI Ma'Arif Tambaknegara. Pada tahun 1992 pernah mendapat kejuaraan ditingkat kabupaten di bidang olahraga yaitu pada lompat tinggi. Dan pada tahun 2009 MI juga mendapatkan kejuaraan ditingkat kabupaten juga masih dalam bidang olahraga yaitu pada cabang lomba tenis. Tidak hanya itu, dalam bidang pendidikanpun MI Ma'Arif Tambaknegara tidak ketinggalan dengan MI/SD di wilayah Kecamatan Rawalo terbukti pada tahun pelajaran 2007/2008 MI Ma'Arif Tambaknegara berhasil meraih peringkat satu nilai UASBN ditingkat kecamatan antar SD dan MI dan lulus 100% tiap tahunnya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang akan dituangkan dalam skripsi yang berjudul “Implementasi Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V MI Ma'Arif Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2015/2016”.

Alasan penulis mengambil judul tersebut adalah:

1. Kebanyakan guru masih melakukan metode konvensional yaitu terkait dengan kebiasaan.
2. Siswa cenderung belum bisa paham benar mengenai arti belajar IPS dan apa manfaatnya.

3. Biasanya siswa usia SD/MI berpikirnya belum bisa luas, terpatok pada ringkasan materi dan contoh soal saja.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian tersebut adalah “Bagaimana Implementasi Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V MI Ma’Arif Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2015/2016?”

C. Definisi Operasional

Untuk memahami kesalahpahaman dan penafsiran yang salah oleh pembaca, maka perlu dijelaskannya istilah-istilah yang terkandung dalam judul tersebut adalah sebagai berikut:

1. Implementasi

Implementasi diartikan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan, pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap.¹³

Jadi, Implementasi sama dengan penerapan, ialah aplikasi pelaksanaan, pengalaman mempraktekkan dan pengayaan. Penerapan juga dapat diartikan sebagai pemakaian atau penggunaan suatu proses atau cara yang teratur untuk mencapai maksud tertentu. Dalam penelitian ini, aplikasi pelaksanaan khususnya dalam menerapkan metode *Role Playing* yang diterapkan oleh guru kelas V pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), di MI

¹³ E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi, konsep, karakteristik, dan Implementasi* (Remaja Rosda Karya: Bandung, 2005), Hal. 54.

Ma'Arif Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2015/2016.

2. Metode Pembelajaran *Role Playing*

Metode *role playing* atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung kepada apa yang akan diperankan.¹⁴

Jadi, metode *role playing* yang dimaksud disini adalah melalui bermain peran, siswa belajar mengeksplorasikan hubungan-hubungan antar manusia dengan cara mempraktekkan dan mendiskusikannya, sehingga siswa dapat mengembangkan ide, kreativitas, sikap, dan nilai-nilai, untuk memecahkan masalah.

3. Siswa kelas V MI Ma'Arif Tambaknegara

Siswa kelas V MI Ma'Arif Tambaknegara Kecamatan Rawalo berjumlah 17 siswa. Dengan 11 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Wali kelasnya bernama Rahmawati Yuniasih, S.Si. Siswa di kelas ini dalam proses pembelajarannya cenderung aktif.

4. MI Ma'Arif Tambaknegara

MI Ma'Arif Tambaknegara ini merupakan sebuah lembaga pendidikan tingkat dasar yang berada dalam naungan Kementerian Agama Kabupaten Banyumas.

¹⁴ A Lusita, *Menjadi Guru*, hlm. 72.

Setelah dijabarkan oleh penulis dalam definisi operasional ini, tentang istilah-istilah di atas, diharapkan pembaca mengerti dalam memahami skripsi yang berjudul “Implementasi Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V MI Ma’Arif Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2015/2016”. Dalam penelitian tersebut, menggambarkan bagaimana cara guru dalam menerapkan metode *role playing* kelas V di MI Ma’Arif Tambaknegara agar siswa dapat mudah memahami pelajaran dan berperan aktif di dalam kelas.

D. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan Implementasi Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V MI Ma’Arif Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan teori pengajaran, khususnya mengenai implementasi metode *role playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

b. Manfaat Praktis

- 1) Menambah wawasan bagi penulis tentang bagaimana implementasi metode *role playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V MI Ma’Arif Tambaknegara yang dilakukan dengan kreatif dan inovatif.

- 2) Berguna bagi MI Ma'Arif Tambaknegara kecamatan Rawalo dalam mempertahankan kualitas pendidikan terutama yang berhubungan dengan metode *role playing* dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
- 3) Menambah wawasan bagi mahasiswa IAIN Purwokerto tentang bagaimana implementasi metode *role playing* yang kreatif dan inovatif dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

E. Kajian Pustaka

Dalam rangka mewujudkan kepenulisan skripsi yang inovatif dan mencapai target yang maksimal, maka penulis mencoba menampilkan judul buku dan skripsi yang ada relevansinya dengan judul skripsi penulis.

Sholeh Hamid dalam bukunya *Metode EDU Tainment*, dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role playing*), dan demonstrasi.¹⁵

Dari skripsi yang ditulis oleh Atik Kamala Dewi¹⁶ (2013) yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I MI Istiqomah Sambas Purbalingga Tahun Ajaran 2013/2014”. Dalam penelitian ini, penulis dan peneliti sebelumnya yaitu saudari Atik Kamala Dewi membahas satu

¹⁵ Sholeh Hamid, *Metode EDU Tainment* (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), hlm. 17.

¹⁶ Atik Kamala Dewi, “Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I MI Istiqomah Sambas Purbalingga Tahun Ajaran 2013/2014”, (Skripsi Tidak Diterbitkan: STAIN Purwokerto, 2013).

tema yang sama yaitu metode pembelajaran dan jenis penelitiannya juga sama. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran, lokasi dan kelas yang diteliti. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V di MI Ma'Arif Tambaknegara Rawalo.

Skripsi yang ditulis oleh Ulfah Nur Hidayati¹⁷ (2011) yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Peran (Role Play) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Di MI Guppi Pakuncen Bobotsari Purbalingga Tahun Pelajaran 2010/2011”. Persamaan dalam penelitian yang dilakukan peneliti dengan skripsi Ulfah Nur Hidayati adalah sama-sama membahas tentang metode Bermain Peran (*Role Play*). Adapun perbedaannya yaitu, jenis penelitian, mata pelajaran, kelas dan lokasi. Skripsi yang ditulis Ulfah Nur Hidayati merupakan jenis penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang berlokasi di MI GUUPI Pakuncen Bobotsari Purbalingga. Sedangkan dalam skripsi yang penulis buat lebih pada metode pembelajaran pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V.

Skripsi yang ditulis oleh Nugroho Agung Prasetyo¹⁸ (2011) yang berjudul “Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Perjuangan Para Tokoh Daerah Dalam Melawan Penjajah Dengan Strategi

¹⁷ Ulfah Nur Hidayati, “Penerapan Metode Bermain Peran (Role Play) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Di MI Guppi Pakuncen Bobotsari Purbalingga Tahun Pelajaran 2010/2011”, (Skripsi Tidak Diterbitkan: STAIN Purwokerto, 2011).

¹⁸ Nugroho Agung Prasetyo, “Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Perjuangan Para Tokoh Daerah Dalam Melawan Penjajah Dengan Strategi Cooperative Learning di Kelas V MI Ma'Arif NU Patikraja, Banyumas Tahun Pelajaran 2010/2011”, (Skripsi Tidak Diterbitkan: STAIN Purwokerto, 2011).

Cooperative Learning di Kelas V MI Ma'Arif NU Patikraja, Banyumas Tahun Pelajaran 2010/2011". Pada penelitian tersebut menitikberatkan pada sub bab tertentu. Persamaan dengan yang peneliti buat adalah kelas dan sama-sama membahas pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Perbedaannya adalah jenis penelitian, strategi pembelajaran, dan tempatnya.

Dari judul-judul skripsi yang telah ada, tidak ada judul yang sama dengan judul yang akan peneliti sajikan. Penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu dengan judul "Implementasi Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V MI Ma'Arif Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2015/2016" yang akan membahas tentang bagaimana guru dalam mengimplementasikan metode *role playing* sebagai metode pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V. Jika ada kemiripan, bukan berarti sama persis, tapi memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti tentang penggambaran suatu proses pembelajaran baik dengan strategi, metode, dan memiliki perbedaan dari segi mata pelajaran.

F. Sistematika pembahasan

Agar bisa memberikan gambaran yang jelas dari skripsi ini, penulis perlu mengembangkan bab per bab sehingga akan terlihat rangkuman dalam skripsi ini secara sistematis. Sistematika dalam skripsi ini meliputi bagian awal membuat halaman judul, pernyataan keaslian, pengesahan, nota dinas pembimbing, abstrak, halaman motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar lampiran.

BAB 1, Pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Definisi Operasional, Tujuan dan Manfaat penelitian, Kajian Pustaka, dan Sistematika Kependulisan.

BAB II, Tentang Landasan Teori Metode *Role Playing* pada Mata Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

BAB III, Membahas Metode Penelitian yang meliputi, Jenis Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data.

BAB IV, Pembahasan hasil penelitian yang terdiri dari, Penyajian Data dan Analisis Data, yang menjabarkan tentang implementasi metode *role playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V MI Ma'Arif Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2015/2016.

BAB V, Penutup berisi tentang Kesimpulan, Saran, Kata Penutup, Daftar Pustaka, Lampiran-lampiran, Daftar riwayat hidup.

BAB V

PENUTUP

Sebagai bagian akhir dari uraian dan penjelasan penelitian ini, penulis ingin menyampaikan beberapa hal berupa kesimpulan, saran dan kata penutup.

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang penulis paparkan berikut ini, merupakan jawaban keseluruhan di dalam rumusan masalah di bagian BAB I pada penelitian ini. Dari hasil penelitian yang telah penulis lakukan di MI Ma'Arif Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas mengenai implementasi metode *role playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V.

Dapat disimpulkan bahwa implementasi metode *role playing* ini dilakukan dengan melalui 4 tahap kegiatan utama, yaitu: Tahap persiapan prapembelajaran, sebelum melakukan pembelajaran yang dilakukan guru meliputi membuat RPP, menentukan indikator, tujuan pembelajaran, dan metode apa yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap Pembuatan Naskah Drama, naskah drama disusun oleh guru agar bisa menyesuaikan dengan materi dan kondisi kemampuan siswanya, hal ini masuk ke dalam tahap persiapan prapembelajaran. Tahap Pelaksanaan atau Proses Pembelajaran Menggunakan Metode *Role Playing*, pelaksanaan metode *role playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V MI Ma'Arif dalam proses pembelajaran guru memvariasikan berbagai metode yang ada. Seperti penggunaan metode *role playing* ini dengan metode ceramah, tanya jawab, resitasi dan diskusi. Namun, suatu proses pembelajaran pasti ada saja faktor penghambat didalamnya, dengan

adanya faktor pendukung yang lebih banyaklah, maka pembelajaranpun dapat berjalan dengan lancar. Terakhir evaluasi, setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *role playing*, evaluasi dilakukan dengan cara berdiskusi dengan teman sekelompoknya, pada lembar kerja kelompok atau dapat juga dilakukan dengan tanya jawab. Setelah itu guru mengevaluasi pembelajarannya.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian, penulis mempertimbangkan hal-hal yang berkaitan guna lebih meningkatkan mutu. Ada beberapa hal yang masih butuh mendapatkan sebuah perhatian lebih dari pihak sekolah, mengenai:

1. Meningkatkan kepercayaan diri pada siswa, untuk tampil di depan umum saat proses pembelajaran.
2. Meningkatkan sarana dan prasarana sekolah, sehingga proses pembelajaran dapat lebih bervariasi.
3. Untuk siswa agar tetap mempertahankan dan lebih meningkatkan lagi prestasinya yang tidak hanya di bidang akademik saja, namun di bidang non akademik juga harus diperhitungkan eksistensinya.

C. Kata Penutup

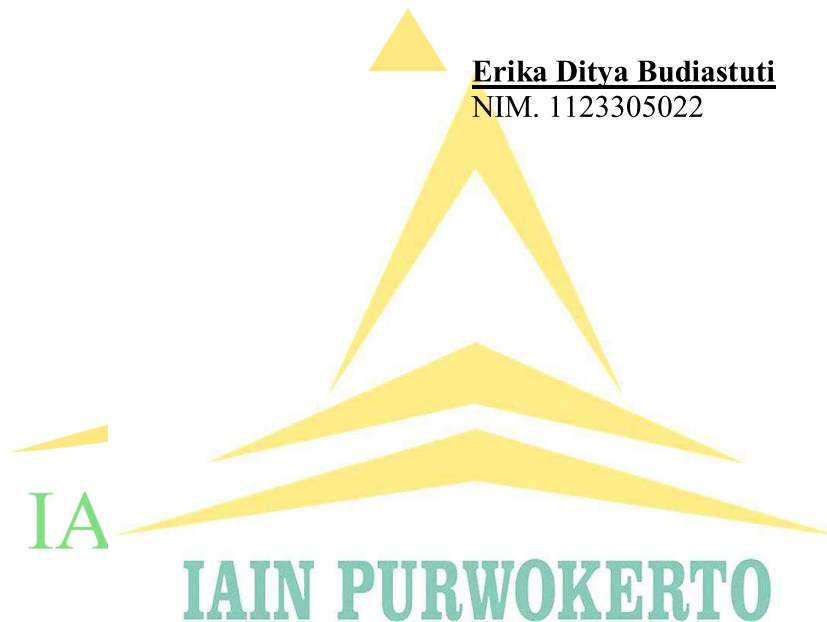
Meski pembuatan skripsi ini sempat tersendat karna penulis mengalami kecelakaan yang mengharuskan untuk beristirahat berbulan-bulan. Puji syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kelancaran dalam menyelesaikan karya tulis berupa skripsi ini. Dalam penulisan skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segala kemampuannya untuk menyelesaikannya. Akan tetapi kesempurnaan hanyalah

milik Allah SWT semata. Maka dari itu penulis menyadari keterbatasan kemampuan dalam menyusun skripsi ini tentu masih ada kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun bagi skripsi ini.

Purwokerto, 10 Desember 2015

Penulis

Erika Ditya Budiastuti
NIM. 1123305022



DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Sri. 2007. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka
- Azis Wahab, Abdul. 2012. *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: ALFABETA
- Gintings, Abdorrakhman. 2010. *Esensi Praktis Belajar & Pembelajaran*, Yogyakarta: Humaniora
- H. Makawimbang, Jerry. 2011. *Supervisi dan Peningkatan mutu Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Hamalik, Oemar. 2004. *Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamid, Sholeh. 2011. *Metode EDU Tainment*. Jogjakarta: DIVA Press
- Hariyanto, Suyono. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: REMAJA ROSDAKARYA
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR
- J.Moleong, Lexy. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Intekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama
- Kurniasih, Imas. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Yogyakarta: Kata Pena
- Lusita, A. 2012. *Menjadi Guru Kreatif, Inspiratif dan Inovatif*. Yogyakarta: Araska
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
- Muhadjir, Noeng. 1993. *Ilmu Pendidikan dan Perubahan Sosial Suatu Teori Pendidikan*. Yogyakarta: Rake Sarasin
- Mulyasa, E. 2005. *Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: Remaja Rosdakarya

- Mulyasa, E. 2005. *Kurikulum Berbasis Kompetensi, konsep, karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Mulyasa, E. 2009. *Kurikulum yang Disempurnakan Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nurdin, Syafruddin. 2005. *Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman Individu Siswa dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Ciputat: QUANTUM TEACHING
- Purwanto, Ngalm. 2011. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Silberman, Melvin L. 2001. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusa Media
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA
- Supardan, Dadang. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara
- Trianto. 2010. *Pengantar Penelitian Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Usman, Basyiruddin. 2002. *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: Ciputat Pers
- Zaini, Hisyam. Dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: PUSTAKA INSAN MADANI
- Zuriah, Nurul. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara