

**METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN
IPS (UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Sifaniar Harya

1803938

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS SERANG

2022

Sifaniar Harya, 2022

Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran IPS (Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa) Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN
IPS (UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA)**

SEKOLAH DASAR

Oleh

Sifaniar Harya

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Sifaniar Harya

Universitas Pendidikan Indonesia

April 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, di foto copy, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Sifaniar Harya

NM : 1803938

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : "METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN IPS" (UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR).

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Pengaji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang

DEWAN PENGUJI

Pengaji I : Dr. Hj. Ima Ni'mah Ch, M.Pd. tanda tangan



Pengaji II : Muhammad Hanif, M.Pd. tanda tangan



Pengaji III : Fatihatusidah,M.Pd tanda tangan



Ditetapkan : Serang

Tanggal : 22 April 2022

ABSTRAK

Sifaniar Harya 2022 “METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN IPS (UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA)”. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terdapat konsep yang berkaitan dengan lingkungan masyarakat, pada usia anak sekolah dasar tidak bisa lepas dengan bermain. Karena bermain siswa dapat mengembangkan wawasannya, siswa senang. Latar belakang dalam penelitian ini didasari atas observasi peneliti di SDN Serang VII pada kelas 4 saat pembelajaran guru yang mengajar monoton yang membuat siswa pasif dan hasil belajar menurun terutama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas dengan desain Kemmis dan Taggart dimana di setiap siklusnya terdapat 4 tahapan diantaranya pengamatan, perencanaan, pelaksanaan dan refleksi, dan dengan pendekatan Kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh dalam penelitian ini wawancara, tes dan observasi. Dalam METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN IPS (UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA) mengalami peningkatan baik itu aktivitas siswa, guru dan hasil belajar siswa, pada pra siklus aktivitas siswa mencapai 430 dengan persentase 47% kategori (Kurang), pada siklus I 560 dengan persentase 62% kategori (Baik) dan meningkat pada Siklus II 782 dengan persentase 78% kategori (Baik). Pada aktivitas guru pra siklus 44%, siklus I 88% dan siklus II 94%, pada hasil belajar pra siklus 1.4.60 dengan rata-rata 58,4 persentase 28%, Siklus I 1.915 rata-rata 76 persentase 44% dan meningkat pada siklus II 2.210 dengan rata-rata 88,4 persentase 88%. Dengan begitu METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN IPS (UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA) dikatakan berhasil karena telah terjadi peningkatan yang signifikan pada aktivitas siswa, guru selama KBM dan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran ini di setiap siklusnya.

Kata Kunci : Bermain Peran, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

ABSTRACT

Sifaniar Harya 2022 "Application of Role Playing Methods to Improve Learning Outcomes of Grade 4 Elementary School Students in Learning Theme 4 (IPS)". In learning Social Sciences (IPS) there are concepts related to the community environment, and at the age of elementary school children it cannot be separated from playing. Because by playing students can develop their insight, and students are happy. The background in this study is based on the observations of researchers at SDN Serang VII in grade 4 when the teacher's teaching and learning process is monotonous which makes students passive and learning outcomes in class decline, especially in learning Social Sciences (IPS). The method in this research is Classroom Action Research with Kemmis and Taggart designs where in each cycle there are 4 stages including observation, planning, implementation and reflection, and with a qualitative and quantitative approach. The data obtained in this study were interviews, tests and observations. In the application of the Role Playing Method to Improve Learning Outcomes of Class 4 Elementary School Students in Theme 4 Learning (IPS) there was an increase in both student activity, teacher and student learning outcomes, in the pre-cycle student activity reached 430 with a percentage of 47% category (less), then in the first cycle 560 with a percentage of 62% in the (Good) category and increased again in the second cycle 782 with a percentage of 78% in the (Good) category. Then in pre-cycle teacher activities 44%, cycle I 88% and cycle II 94%, then in pre-cycle learning outcomes 1.4.60 with an average of 58.4 percentages of 28%, Cycle I 1.915 an average of 76 percentages of 44% and increased again in the second cycle of 2.210 with an average of 88.4 percentage of 88%. Thus, the application of the Role Playing Method to Improve Learning Outcomes of Grade 4 Elementary School Students in Theme 4 Learning (IPS) is said to be successful because there has been a significant increase in student activity,

Keywords: Role Playing, Learning Outcomes, Social Sciences (IPS).

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR HAK CIPTA	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
KATA PENGANTAR	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vii
SURAT PERNYATAAN.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GRAFIK	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Definisi Istilah	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	6
B. Penelitian Yang Relevan	17
C. Kerangka Berfikir	19
D. Hipotesis Tindakan	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	21
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	24
C. Subjek Penelitian	25

D. Skenario Tindakan.....	25
E. Teknik Penelitian.....	28
1. Teknik Pengumpulan Data	28
2. Teknik Analisis Data	29
F. Instrumen Penelitian	31
G. Kriteria Keberhasilan.....	44
H. Validasi Data	44

BAB IV TEMUAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Persiapan Penelitian.....	45
B. Temuan dan Hasil Penelitian.....	45
C. Pembahasan dan Hasil Penelitian	82
D. Jawaban Hipotesis Tindakan	89

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	90
B. Saran	91

DAFTAR REFERENSI.....92

LAMPIRAN

Sifaniar Harya, 2022

*Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran IPS (Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa)*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR PUSTAKA

- Adini, N. A. (2021). *Metode Bermain Peran Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS*. Bengkalis Riau: Dotplus Publisher.
- Akbar, E. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Andita Putri Surya, d. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learing (PJBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas II SD Negerri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Jurnal Pesona Dasar Vol.6 No 1*, 53.
- Andriana, K. S. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Model Artikulasi Pada Mata pelajaran IPS Di SD Kelas V SDITAN- Nadwah Bekasi. *Pedagogik Vol.VI.No*, 116.
- Astini Ni Nyoman Tri, S. M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berorientasi Tri Kaya Parisudha Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 10.
- Darsono, K. W. (2017). *Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Kompetensi Profesional Unit IV: Ilmu Pengetahuan Sosial*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Guru Dan Tenaga Kependidikan.
- Dwiprabowo, A. R. (2020). Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran PKN Di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8.
- Eka Fitriana, d. (2019). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Problem Bases Learning (PBL) Pada Siswa Kelas IV SDN Inpres Borong Jambu 11 Kota Makasar.

Celebes Education Review, 68.

Eri, A. (2014). Pendidikan IPS Dalam Membentuk SDM Beradab. *JPIS*, 27.

Eva Asi, d. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Kelas III SD Negeri 066045 Medan Helvetia T.A 2018/2019. *TAPANULI JOURNALS*, 553.

Gina Rismayanti, d. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2019*, 312.

Ginting, A. (2021). *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Tema 5 Ekosistem Pokok Bahasan Sumber Daya Alam*.22.

HARTONO, E. S. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat (STM) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peristiwa Alam Yang Terjadi Di Indonesia Di Kelas V SD*. 29.

Hasanah, U. (2019). *Pengaruh Lingkungan Sekolah Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (Survey Terhadap Siswa Peminatan IPS Pada Mata Pelajaran Ekonomi)*. 24.

Herijanto, B. (2012). Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran IPS Materi Bencana Alam B. *Journal Of Education Social Studies*, 11.

Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 37.

Hurlock, E. B. (1956). *Child Development*. Universitas Michigan,Amerika Serikat: McGraw-Hill 1972.

Johan, A. A. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Kab.Sukabumi Jawa Barat: CV Jejak.

kd.Ayu Raresik, I. K. (2016). Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol: 4 No: 1*, 11.

Khotimah, K. (2019). Pengaruh Efektivitas Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 5 Panji Situbondo Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 37.

- Laelly Rohmawati, d. (2020). Upaya Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar Sejarah Melalui Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing Method) Dengan Media Lagu *Jurnal Candi Volume 20/No.1/Tahun XI/Maret 2020*, 83.
- Lisiswanti, R. (2013). Refleksi: Pentingkah Bagi Dosen Pendidikan Kedokteran? *Jurnal Kedokteran (Juke) Vol 3, Nomor 2, 2013*, 7.
- Marissa, N. (2020). Pengaruh Metode Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar Geografi. *JURNAL MERETAS*, 33.
- Munzir, N. &. (2019). Pengaruh Lingkungan Belajar Dan Kesiapan Belajar Terhadap Prestasi Belajar. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol.6 No 3*, 8.
- Musfiroh, T. (2015). *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Nurhidaya, F. A. (n.d.). Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Jual Beli di kelas IV SDN. *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol.3 NO.1*, 173.
- Pandiangan, A. P. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas, Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Profesionalisme Guru dan Kompetensi Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Putri, R. D. (2019). Budaya Adil Gender Pada Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran . *JUANG: Jurnal Wahana Konseling (Vol.2, No 1, Maret 2019)*, 58.
- Rizky, Y. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air Menggunakan Model Problem Based Learning dengan Media Diorama. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6.
- Roiyah. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPS Menerapkan Model Cooperative Tipe Jigsaw Kelas IV SD Pontianak 9. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6.
- Rosa, D. N. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya (Tari Mak Inang Pulang Kampai) Melalui Metode Drill Di kelas X IPA SMAN 2 Kampar Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar TA 2017/2018. 15.
- Saputra, N. d. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Kab. Pidie Provinsi ACEH: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

- Sarah, & L. (2021). Pengaruh Pemberian Kompensasi Terhadap Kinerja Pegawai Negeri Sipil (PNS) di Balai Wilayah Sungai Sumatera II Kota MedanAFos. *AFosJ-LAS, Vol.1, No.4, 15 Desember 2021*, 10.
- Setiawan, J. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Mutiara Pedagogik* , 45.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sinaga, V. A. (2019). Pelaksanaan Tugas Dan Fungsi Dinas Tenaga Kerja Kota Pekanbaru Di Kota Pekanbaru Tahun 2017-20018. *JOM FISIP VOL.6: Edisi II Juli-Desember 2019*, 15.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Toharudin, M. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Aplikasinya Untuk Pendidik Yang profesional*. Klaten: Lakeisha.
- Triana, N. (2021). *LKPD Berbasis Eksperimen: Tingkatkan Hasil Belajar siswa*. DKI Jakarta: Guepedia.
- Wina, S. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Pertama*. Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP.