

**PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PENGETAHUAN SOSIAL DI KELAS V SDN CILEUNYI I
KECAMATAN CILEUNYI KABUPATEN BANDUNG**

T E S I S

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Ilmu Sosial**



**Oleh
Hj. Tien Kartini
NIM. 029347**

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2005**



DISETUJUI DAN DISAHKAN:

Pembimbing I,



Prof. Dr. H. Nursid Sumaatmadja

Pembimbing II,



Prof. Dr. Hj. Ranidar Darwis, SH., M.Pd.

DISETUJUI OLEH

**Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Indonesia**



Prof. Dr. Hejias Sjamsuddin, M.A.
NIP. 130188282



Motto:

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”. (An-Nahl: 125).

Tesis ini Kupersembahkan kepada:

*Suami dan Anakku tercinta Dicky Maulana
serta orangtuaku yang telah mendidikku
untuk memahami makna kehidupan*

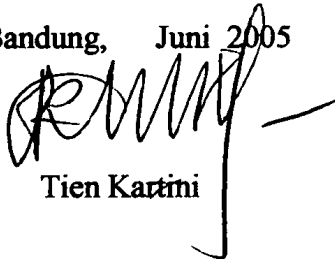


LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis tesis dengan judul **“Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juni 2005



Tien Kartini



ABSTRAK

PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENGETAHUAN SOSIAL DI KELAS V SDN CILEUNYI I KECAMATAN CILEUNYI KABUPATEN BANDUNG

TIEN KARTINI, 029347

Penelitian ini dilakukan berdasarkan adanya kesenjangan antara penggunaan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, sehingga berdampak pada turunnya minat belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan masalah di atas, penelitian ini mengungkap penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini dilakukan untuk mencari suatu dasar pengetahuan praktis dalam rangka memperbaiki situasi yang dilakukan secara terbatas di dalam kelas, biasanya dilakukan terhadap situasi yang sedang berlangsung. Tindakan kelas yang diterapkan adalah melalui empat siklus tindakan. Teknik pengumpulan datanya diperoleh melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan studi pustaka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar anak. Efektivitas penggunaan metode tersebut dapat dilihat dari dijumpainya beberapa perubahan yang positif, baik yang terjadi pada guru IPS itu sendiri maupun yang terjadi pada diri siswa, terutama perubahan adanya peningkatan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Adapun rekomendasi dari penelitian ini adalah: 1) guru tidak ragu-ragu dalam menerapkan metode bermain peran; 2) hendaknya guru mempertahankan upayanya yang selama telah dilakukannya dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan hendaknya pula mencari terobosan-terobosan yang baru dan aktual untuk lebih mempertajam peningkatan suasana belajar yang kondusif, inovatif, dan menyenangkan siswa; 3) kendala-kendala yang dihadapi guru IPS hendaknya dijadikan suatu tantangan bukan hambatan, sebab dengan persepsi demikian ada semangat guru dalam bekerja sebagai seorang pendidik; dan 4) semangat yang penuh, etos kerja dan etos belajar yang tinggi perlu ditumbuhkembangkan oleh guru IPS dan siswa selama belajar di sekolah, sebab minimal dengan modal ketiganya proses pembelajaran IPS akan berlangsung dengan baik dan lancar.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahiim.

Segala puji tercurah ke khadirat Ilahi Rabbi yang telah memberikan kekuatan lahir dan batin kepada penulis sehingga tesis ini dapat diselesaikan dengan lancar. Shalawat serta salam semoga tetap terlimpah dan tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah ke zaman yang penuh rahmat, di bawah panji-panji agama Islam yang Mulia.

Tesis ini berjudul: **“Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung”**, disusun sebagai salah satu syarat memperoleh Gelar Magister Pendidikan di Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Pembimbing I Bapak Prof. Dr. H. Nursid Sumaatmadja, yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan yang sangat berarti bagi penulis dalam penyelesaian tesis ini.
2. Pembimbing II, Prof. Dr. Hj. Ranidar Darwis, SH., M.Pd., yang telah memberikan motivasi, arahan, dan bimbingan yang tak henti-hentinya, sehingga menjadi spirit berharga bagi penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Sosial, Bapak Prof. Dr. Helius Syamsuddin, MA.
4. Direktur Program Pascasarjana, Bapak Prof. Dr. H. Asmawi Zainul, M.Pd.

5. Rektor Universitas Pendidikan Indonesia, Bapak Prof. Dr. H. Moh. Fakry Gaffar, M.Ed.
6. Seluruh staf dosen Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan khazanah keilmuan bagi penulis selama menjalani proses pendidikan.
7. Kepala Sekolah Dasar Negeri Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung yang telah menunjukkan kerjasama dalam proses pengumpulan data penelitian, sehingga hal tersebut membantu penulis dalam penyusunan tesis ini.
8. Teman-teman seperjuangan penulis yang telah memberikan dorongan yang positif dan tinggi, sehingga penulis tidak henti-hentinya berjuang sekeras mungkin untuk merampungkan karya ilmiah ini.
9. Suami dan anak tercinta yang telah memberikan semangat moril dan materil dalam membantu menyelesaikan tugas penulis ini.

Kepada pihak-pihak lain yang tidak disebutkan namanya, penulis menghaturkan terima kasih atas bantuannya selama ini. Semoga amal baik Bapak/Ibu dan saudara mendapat balasan yang berlimpah dari Allah SWT. Amin.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT segalaanya penulis serahkan.

Bandung, Juli 2005

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Masalah Penelitian.....	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
1. Tujuan.....	7
2. Manfaat Penelitian.....	8
D. Penjelasan Istilah.....	8
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Konsep Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.....	13
1. Pengertian Pendidikan IPS.....	13
2. Tujuan IPS.....	15
3. Ciri Khusus IPS.....	16
4. Ruang Lingkup IPS.....	17
5. Sumber dan Materi IPS.....	18
6. Tiga Tradisi dalam Pengajaran IPS.....	19
7. Materi IPS di Sekolah Dasar (SD).....	21

B. Pembelajaran Pengetahuan Sosial dan Ilmu Pengetahuan Sosial.....	22
1. Konsep Pembelajaran IPS.....	22
2. Peranan Guru dalam Pembelajaran IPS	24
3. Peranan Aktif Siswa dalam Pembelajaran	25
4. Minat Siswa dalam Pembelajaran IPS	26
C. Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	34
1. Pengertian Metode Bermain Peran (<i>Role Playing Method</i>).	34
2. Tujuan Metode <i>Role Playing</i>	36
3. Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>Role Playing</i>	38
4. Kelebihan dan Kelemahan Metode <i>Role Playing</i>	39
5. Pengaruh Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Minat Belajar	41
6. Pokok Bahasan atau Topik-topik IPS yang Cocok dikembangkan pada Penerapan Metode Bermain Peran.....	42

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode dan Pendekatan Penelitian	43
B. Tahap-tahap Penelitian.....	44
1. Tahap Persiapan dan Perencanaan Tindakan.....	44
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	45
3. Tahap Observasi.....	46
4. Tahap Refleksi	47
5. Tahap Perencanaan Tindak Lanjut.....	48
C. Latar Situasi Sosial dan Subjek Penelitian.....	49
1. Latar Situasi Sosial	49
2. Subjek Penelitian	51
D. Teknik Pengumpulan Data.....	51
1. Observasi.....	51
2. Wawancara.....	51
3. Studi Dokumentasi.....	52
4. Studi Pustaka.....	52
E. Pengolahan Data.....	53
1. Pengumpulan Data	53
2. Validasi Data.....	54
3. Interpretasi Data.....	55

F. Pelaksanaan Pengumpulan Data.....	56
G. Skenario Pembelajaran IPS dengan Metode <i>Role Playing</i>	56
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	58
1. Sejarah Singkat Berdirinya SDN Cileunyi I	58
2. Sarana dan Perlengkapan	58
3. Perpustakaan	59
4. Keadaan Guru.....	59
5. Keadaan Siswa	60
B. Deskripsi Kaji Tindakan Kelas	61
1. Siklus Tindakan I	62
2. Siklus Tindakan 2	73
3. Siklus Tindakan 3	84
4. Siklus Tindakan 4	93
C. Pembahasan Penggunaan Metode Bermain Peran oleh Guru	101
1. Upaya Guru untuk Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial ...	103
2. Efektivitas Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran IPS	106
3. Kendala yang ditemukan dalam Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> ketika Proses Pembelajaran Berlangsung	111
4. Upaya Guru IPS dalam Mengatasi Kendala-kendala Penggunaan Metode <i>Role Playing</i>	113
D. Temuan Hasil Penelitian.....	120
 BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	
A. Kesimpulan.....	122
B. Implikasi	125
C. Rekomendasi	126
 DAFTAR PUSTAKA.....	 128
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	131



DAFTAR TABEL

Nomor	Hal
1. Keadaan Guru SDN Cileunyi	60
2. Keadaan Siswa SDN Cileunyi.....	60
3. Pelaksanaan Metode Bermain Peran	62
4. Kegiatan Siklus Tindakan 1	62
5. Hasil Penilaian Proses (Pemain)	65
6. Hasil Penilaian Proses (Pengamat).....	66
7. Pelaksanaan Evaluasi	68
8. Kegiatan Evaluasi.....	68
9. Pelaksanaan Metode Bermain Peran	73
10. Kegiatan Siklus Tindakan 2	73
11. Hasil Penilaian Proses (Pemain)	76
12. Hasil Penilaian Proses (Pengamat).....	77
13. Pelaksanaan Evaluasi	79
14. Kegiatan Siklus Tindakan 2 Evaluasi.....	79
15. Pelaksanaan Metode Bermain Peran	84
16. Kegiatan Siklus Tindakan 3	84
17. Hasil Penilaian Proses (Pemain)	88
18. Hasil Penilaian Proses (Pengamat).....	89
19. Pelaksanaan Metode Bermain Peran	93
20. Kegiatan Siklus Tindakan 4	94
21. Hasil Penilaian Proses (Pemain)	97
22. Hasil Penilaian Proses (Pengamat).....	98
23. Rekapitulasi Nilai Evaluasi pada Setiap Siklus Tindakan.....	197



DAFTAR GAMBAR

Nomor	Hal
1. Alur Pelaksanaan Tindakan Kelas.....	49
2. Foto-Foto sebagai Dokumentasi.....	200



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1. Skenario <i>Role Playing</i>	131
2. Siklus Tindakan 1 dan 2.....	136
3. Siklus Tindakan 3.....	157
4. Siklus Tindakan 4.....	176
5. Rekapitulasi Nilai Evaluasi pada Setiap Siklus Tindakan.....	196
6. Pedoman Wawancara dengan Guru IPS.....	198
7. Foto-Foto Kegiatan.....	200
8. Permohonan Izin Penelitian	209
9. Surat Keterangan telah Mengadakan Penelitian.....	212