

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK
MENINGKATAN PEMAHAMAN BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH MATERI PERJUANGAN
MEMPERTAHANKAN KEMERDEKAAN**

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V SD Negeri Cikudayasa 02)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

TAZQIYA ULPA

NIM 1806250

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU**

2022

Tazqiya Ulpa , 2022

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK MENINGKATAN PEMAHAMAN BELAJAR
SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH MATERI PERJUANGAN MEMPERTAHANKAN KEMERDEKAAN**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

TAZQIYA ULPA

1806250

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH MATERI PERJUANGAN
MEMPERTAHANKAN KEMERDEKAAN**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing,

Bandung, Agustus 2022

Pembimbing I

Dra. Hj. Rd. Deti Rostika, M. Pd.

NIP. 196104171986032001

Pembimbing II

Yona Wahyuningsih, M. Pd.

NIP. 920200119910529201

Mengetahui ketua prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia

Kampus di Cibiru

Dr. Yeni Yuniarti, M. Pd.

NIP. 197001171008122001

LEMBAR HAK CIPTA

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK
MENINGKATAN PEMAHAMAN BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH MATERI PERJUANGAN
MEMPERTAHANKAN KEMERDEKAAN

Oleh
Tazqiya Ulpa
1806250

Skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar

© Tazqiya Ulpa
Universitas Pendidikan Indonesia
Kampus di Cibiru
Agustus 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak atau sebagian dengan dicetak ulang,
difotocopy atau dengan cara lainnya tanpa seizin dari penulis.

ABSTRAK

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK MENINGKATAN PEMAHAMAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH MATERI PERJUANGAN MEMPERTAHANKAN KEMERDEKAAN

(Tazqiya Ulpa, 1806250)

Penelitian ini dilatarbelakangi pemahaman belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini dilakukan karena minimnya pemahaman belajar siswa baik mengenai materi maupun nilai baik yang terkandung dalam materi tersebut. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa baik dalam segi materi serta penerapan nilai baik yang terkandung pada materi yang disampaikan. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian dilakukan dengan menerapkan dua siklus dan dua tindakan pada setiap siklusnya dengan menerapkan metode bermain peran (*role playing*). Subjek dari penelitian ini adalah 40 siswa kelas V SD Negeri Cikudayasa 02. Pengumpulan data dilakukan dengan berbagai macam, seperti tes pemahaman, angket pemahaman, wawancara, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa dalam pembelajaran sejarah dapat terlaksana dengan baik. Melalui tes pemahaman pra siklus, siklus I, dan siklus II terdapat peningkatan pemahaman belajar baik memahami materi, menjelaskan isi dari materi, serta menginterpretasi nilai-nilai baik yang terdapat pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan. Oleh karena itu, metode ini menjadi salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan serta mengoptimalkan pemahaman belajar siswa.

Kata Kunci: Metode Bermain Peran, Pemahaman Belajar, Pembelajaran Sejarah

ABSTRACT

APPLICATING ROLE-PLAYING METHODS FOR IMPROVING STUDENTS' UNDERSTANDING OF LEARNING HISTORY MATERIAL STRUGGLE TO DEFEND INDEPENDENCE

(Tazqiya Ulpa, 1806250)

This research is motivated by an understanding of student learning in history. The research was conducted because of the minimum student learning understanding regarding the study material or good points contained in the material itself. The purpose of this research is to improve student's understanding of learning both in terms of material and the application of good values contained in the material presented. This research method is using qualitative research with the classroom action research method. The research was conducted with two cycles and two actions in every cycle using the role-playing method. The subject of this research were 40 fifth graders of Cikudayasa 02 state elementary school. The data collection is done in various ways, like comprehension tests, understanding questionnaires, interviews, and observing. The research result shows that applying the role-playing method for improving students' understanding of learning history can be done well. Through the pre-cycle comprehension test, cycle I, and cycle II there is an understanding of learning enhancement either material understanding, explaining the contents, and interpreting good values contained in the struggle for independence material subject as well. Therefore, this method will be one of the learning methods which can increase and also optimize students understanding of learning.

Keywords: *role-playing method, learning understanding, history learning.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	
LEMBAR HAK CIPTA	
LEMBAR PERNYATAAN	
MOTTO	
KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR RUMUS.....	ix
DAFTAR GRAFIK.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1. Metode Pembelajaran Bermain Peran.....	7
2.1.1. Metode Pembelajaran	7
2.1.2. Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>).....	8
2.1.3. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	9
2.1.4. Langkah-langkah Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>).....	10
2.2. Pemahaman Pembelajaran Sejarah	10
2.2.1. Pengertian Pemahaman.....	12
2.2.2. Pembelajaran Sejarah di Sekolah Dasar	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
3.1. Desain Penelitian	22
3.2. Prosedur Peneliti.....	24

3.2.1. Pra Siklus	24
3.2.2. Siklus I.....	24
3.2.3. Siklus II.....	26
3.3. Instrumen Penelitian	27
3.4. Teknik Pengumpulan Data	28
3.4.1. Wawancara	28
3.4.2. Dokumentasi.....	29
3.4.3. Observasi	29
3.4.4. Angket	30
3.4.5. Tes	30
3.5. Teknik Analisis Data	30
3.6. Subjek dan Tempat Penelitian	32
3.6.1. Subjek Penelitian	32
3.6.2. Tempat Penelitian.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	33
4.1. Hasil Penelitian	33
4.1.1. Pra Siklus	34
4.1.2. Siklus I.....	35
4.1.3. Siklus II.....	48
4.2. Pembahasan	61
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	68
5.1. Kesimpulan	68
5.2. Implikasi	69
5.3. Rekomendasi	69
5.3.1. Rekomendasi untuk Guru	69
5.3.2. Rekomendasi untuk Peneliti Selanjutnya	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	74

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi Gloria, P. (2020). *Peranan Pembelajaran Sejarah untuk Pembentukan Karakter Siswa SD*. *Journal: Pendidikan Tambusai*, IV(1), 209 – 215. [Online] : <https://scholar.google.com/>
- Andayani Wiwik. (2012). *Peningkatan Pemahaman Penjumlahan dengan Teknik Menyimpan Menggunakan Alat Peraga Kantong Nilai Tempat Bilangan di Kelas II Semester I Tahun 2012/ 2013 SD Negeri Bojomulyo Kecamatan Juna Pati*. (Proposal). Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Alimul Hidayat, A. (2021). *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas Reliabilitas*. Surabaya: Health Books Publishing. [e-book] Books.google.co.id
- Arikunto, S. Dkk. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. (Edisi Revisi), Jakarta: Bumi Aksara. [e-book] Books.google.co.id
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan – Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ayuningtyas, V. (2013). *Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Upaya Menumbuhkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia pada Anak Usia Dini di TK Bhayangkari 17 Cimahi*. *Jurnal: Empowerment Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, II(2), 48 – 55. [Online] : <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/>
- Deni. (2020). *Upaya Meningkatkan Perhatian Belajar*. (Proposal). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
- Dewi Erni, R. (2018). *Metode Pembelajaran Modern dan Konvensional pada Sekolah Menengah Atas*. *Journal: Pembelajaran: Jurnal Ilmu Pendidikn, Keguruan, dan Pembelajaran* II(1) 44 – 52. [Online]: <https://scholar.google.com/>
- Enuh wanda, M. (2019). *Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Sekolah dasar*. (Skripsi). Universitas Pasundan, Bandung.
- Hasan S, Hamid. (2012). *Pendidikan Sejarah untuk Memperkuat Pendidikan Karakter*. *Journal: Paramita*, XXII(1) 81 – 95. [Online] : <https://scholar.google.com/>
- Hasan Said, H. (2019). *Pendidikan Sejarah untuk Kehidupan Abad ke-21*. *Journal: Historia Journal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, II(2), 61 – 72. [Online]: <https://scholar.google.com/>
- Hayani, (2019). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran di Sekolah Dasar*. *PiJIES: Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, II(2), 221 – 230. [Online] : <https://scholar.google.com/>
- Hidayat, Syarif. (2012). *Profesi Kependidikan*. Jakarta: Pustaka Mandiri [Online] <https://scholar.google.com/>
- Husada, A., Dkk. (2019). *Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain pada Siswa*. *Journal: Education Action Research*, III(2), 124 – 130. [Online] : <https://scholar.google.com/>
- Kalsum, N. M. (2017). *Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal: Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, XI(1), 9 – 16. [Online] : <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/studiadidaktika/article/view/515>

- Kristin, F. (2018). *Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS*. *Jurnal: Refleksi Edukatika VIII*(2), 171 – 176. [Online] : <https://scholar.google.com/>
- Latifah, Umi. (2017). *Peningkatan Pemahaman Konsep IPS Melalui Penerapan Metode Active Learning Tipe Index Card Math pada Siswa Kelas V-a SD Ngoto Tahun Pelajaran 2016/2017*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Maisuardi. (2021). *Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tema 7 Subtema Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Kelas V UPT SD Negeri 18 Baringin*. *Jurnal: Ensiklopedia of Journal, III*(4), 358 – 367. [Online]: <https://jurnal.ensiklopediaku.org/ojs-2.4.8-3/index.php/ensiklopedia/article/view/825>
- Raihan Ananda, P. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kunjungan Wisata Sejarah (Museum) Terhadap Minat Belajar Sejarah Terhadap Siswa Kelas X MAN Tanah Laut*. (Skripsi). Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin.
- Sho'idah, M. (2020). *Peningkatan Pemahaman Materi Peristiwa Menjelang dan Sesudah Pembacaan Teks Proklamasi Melalui Metode Role Playing pada Siswa Kelas V-B MI Islamiyah Sumberwudi Karanggeneng Lamongan*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya.
- Sukardi, M. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Edisi Revisi. Jakarta: Bumi Aksara
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sunaryo, Wowo. (2012). *Takstonomi Kognitif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Thohir, Muhamad (2015). *Pemahaman Individu*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press. [Online] <https://digilib.uinsby.ac.id>
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Uno, H. B. & Mohamad, N. (2012). *Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vidian Ningsih, N., & Lusy N. (2021). *Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kepemimpinan Siswa*. *Jurnal: Jurnal Mentari, I*(1), 44 – 50. [Online] : <https://jurnal.lppmstkipponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/view/40/47>
- Wicaksono, G., & Naqiyah, N. (2013). *Penerapan Teknik Bermain Peran dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya*, *Journal: Mahasiswa Bimbingan Konseling, I*(1), 61 -78. [Online] : <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/>
- Yanto, A. (2015). *Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS*. *Jurnal: Jurnal Cakrawala Pendas, I*(1), 53 – 57. [Online] : <https://scholar.google.com/>

Yusuf, F. (2018). *Uji validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif*. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, VII(1), 17 – 23. [Online]: <http://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/jtjik/article/view/210>