

**IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN
PADA PEMBELAJARAN IPS DI MI MUHAMMADIYAH
BANDINGAN KECAMATAN KEJOBONG
KABUPATEN PURBALINGGA**



TESIS

Disusun dan diajukan kepada Pascasarjana
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk Memenuhi
Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

**ARIYANTO
201763027**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI
PURWOKERTO
2022**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
PASCASARJANA

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553
Website : www.pps.uinsaizu.ac.id Email : pps@uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Nomor 691 Tahun 2022

Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto mengesahkan Tesis mahasiswa:

Nama : Ariyanto
NIM : 201763027
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Implementasi Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga

Telah disidangkan pada tanggal **17 Juni 2022** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Magister Pendidikan (M.Pd.)** oleh Sidang Dewan Penguji Tesis.



Purwokerto, 22 Juni 2022
Direktur,

Sunhaji
Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag.
NIP. 19681008 199403 1 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
PASCASARJANA

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, 53126 Telp. 0281-635624, 628250 Fax. 0281-636553
Website: pps.uinsaizu.ac.id E-mail: pps@uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN TESIS

Nama Peserta Ujian : ARIYANTO
NIM : 201763027
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Tesis : Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran
IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan
Kejobong Kabupaten Purbalingga

No	Tim Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1	Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag. NIP. 19681008 199403 1 001 Ketua Sidang/ Penguji		21/6 2022
2	Prof. Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd. NIP. 19640916 199803 2 001 Sekretaris/ Penguji		
3	Dr. Nurfuadi, M.Pd.I NIP. 197110212006041002 Pembimbing/ Penguji		21/6 - 2022
4	Dr. Abu Dharin, M.Pd. NIP. 19741202 201101 1 001 Penguji Utama		
5	Dr. Hartono, M.Si NIP. 19720501 200501 1 004 Penguji Utama		22/6 - 22

Purwokerto,

Mengetahui,
Ketua Program Studi

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



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
PASCASARJANA**

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, 53126 Telp. 0281-635624, 628250 Fax. 0281-636553
Website: pps.uinsaizu.ac.id E-mail: pps@uinsaizu.ac.id

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Ujian Tesis

Kepada Yth.

Direktur Pascasarjana Universitas Islam
Negeri Prof.KH. Saifuddin Zuhri
di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, memeriksa, dan mengadakan koreksi, serta perbaikan-perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya sampaikan naskah mahasiswa :

Nama : ARIYANTO
NIM : 201763027
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di
MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong
Kabupaten Purbalingga

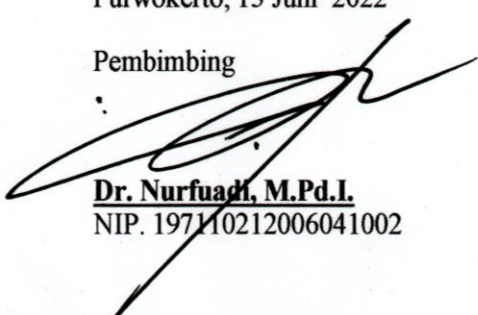
Dengan ini mohon agar tesis mahasiswa tersebut di atas dapat disidangkan dalam ujian tesis.

Demikian nota tugas ini disampaikan. Atas perhatian Bapak, kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alakum Wr. Wb.

Purwokerto, 13 Juni 2022

Pembimbing


Dr. Nurfuadi, M.Pd.I.
NIP. 197110212006041002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
PASCASARJANA**

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, 53126 Telp. 0281-635624, 628250 Fax. 0281-636553
Website: pps.uinsaizu.ac.id E-mail: pps@uinsaizu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya yang berjudul:
“Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga”
seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.

Adapun pada bagian-bagian tertentu dalam penulisan tesis ini ada yang saya kutip dari hasil karya orang lain, akan tetapi telah dituliskan sumbernya secara jelas dan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ternyata ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Purwokerto, 13 Juni 2022

Hormat saya



Ariyanto

NIM. 201763027

**IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN
PADA PEMBELAJARAN IPS
DI MI MUHAMMADIYAH BANDINGAN
KECAMATAN KEJOBONG KABUPATEN PURBALINGGA**

**ARIYANTO
201763027**

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*). Sedangkan metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik validitas data menggunakan triangulasi. Penelitian ini mendeskripsikan : (1) perencanaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS; (2) implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran IPS; (3) evaluasi metode bermain peran dalam pembelajaran IPS; (4) kelebihan dan kelemahan metode bermain peran; dan (5) analisis penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Sebelum pelaksanaan metode bermain peran pada pembelajaran IPS, guru kelas mempersiapkan RPP, media/perengkapan yang akan digunakan, evaluasi dan strategi yang cocok, serta mempersiapkan skenario cerita. (2) Kegiatan awal dalam pelaksanaan metode bermain peran dilakukan dengan pemberian motivasi dan menyampaikan materi yang akan dibahas serta metode pembelajaran yang akan digunakan. Memasuki kegiatan inti guru mulai mengimplementasikan metode yang sudah disiapkan sebelumnya. Kegiatan akhir pembelajaran dilakukan dengan melakukan kegiatan mengambil kesimpulan dan pemberian tugas. (3) Kegiatan evaluasi dalam metode bermain peran dilakukan dengan menilai bagaimana siswa memerankan karakter dalam skenario. Selain itu guru juga memberi tes dalam bentuk tertulis. (4) Kelebihan metode bermain peran menjadikan peserta didik lebih mudah memahami materi, kelemahan metode bermain peran tidak semua peserta didik memiliki kemampuan untuk memerankan tokoh sesuai materi (5) Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan memiliki dampak positif bagi siswa dan guru. Selain itu, juga terdapat dampak negatifnya, di antaranya jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan dengan sungguh-sungguh dan kurang maksimal, sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif.

Kata Kunci : *implementasi, metode bermain peran, pembelajaran IPS*

**IMPLEMENTATION OF ROLE PLAYING METHODS
ON IPS LEARNING
IN MI MUHAMMADIYAH COMPARISON
KEJOBONG DISTRICT, PURBALINGGA REGENCY**

**ARIYANTO
201763027**

ABSTRACT

This research is a field research (field research). While the research method uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques using observation, interviews and documentation. The data validity technique uses triangulation. This study describes: (1) planning a role-playing method in social studies learning; (2) implementation of role playing method in social studies learning; (3) evaluation of role playing methods in social studies learning; (4) the strengths and weaknesses of the role-playing method; and (5) analysis of the application of role-playing methods in social studies learning at MI Muhammadiyah Bandingan, Kejobong District, Purbalingga Regency. The results showed: (1) Before implementing the role-playing method in social studies learning, the classroom teacher prepared lesson plans, media/equipment to be used, evaluation and appropriate strategies, and prepared story scenarios. (2) The initial activity in the implementation of the role playing method is carried out by providing motivation and conveying the material to be discussed and the learning method to be used. Entering the core activity, the teacher begins to implement the previously prepared method. The final activity of learning is carried out by carrying out activities of drawing conclusions and giving assignments. (3) Evaluation activities in the role playing method are carried out by assessing how students play the characters in the scenario. In addition, the teacher also gave a written test. (4) The advantages of the role playing method make it easier for students to understand the material, the weakness of the role playing method is that not all students have the ability to play characters according to the material (5) The application of the role playing method in social studies learning at MI Muhammadiyah Comparative has a positive impact on students and teachers . In addition, there are also negative impacts, including if students are not prepared properly there is a possibility that they will not do it seriously and are less than optimal, some children who do not participate in role playing become less active.

Keywords: *implementation, role playing method, social studies learning*

TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan tesis ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba"	B	Be
ت	ta"	T	Te
ث	ša"	š	Es (dengan titik di atas)
ج	jim	J	Je
ح	ħa"	ħ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	kha"	Kh	Ka dan ha
د	dal	D	De
ذ	Zal	Z	Zet (dengan titik di atas)
ر	ra"	R	Er
ز	zai	Z	Zet
س	sin	S	Es
ش	syin	Sy	Es dan ye
ص	šad	š	Es (dengan titik di bawah)
ض	dad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ṭa"	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa"	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	„ain	„	koma terbalik di atas
غ	gain	G	Ge
ف	fa"	F	Ef
ق	qaf	Q	Qi

B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti bahasa Indonesia, terdiri dari vokal pendek, vokal rangkap, dan vokal panjang.

1. Vokal Pendek

1	_____	<i>Fathah</i>	Ditulis	A
	Contoh	كُتِبَ	Ditulis	<i>Kataba</i>
2		<i>Kasrah</i>	Ditulis	I
	Contoh	ذَكَرَ	Ditulis	<i>Žukira</i>
3	و	<i>ḍammah</i>	Ditulis	U
	Contoh	يُظهِبُ	Ditulis	<i>Yazhabu</i>

2. Vokal Panjang

1	<i>Fathah + alif</i>	Ditulis	<i>Ā</i>
	جَاهِلِيَّة	Ditulis	<i>Jāhiliyah</i>
2	<i>Fathah+ya"mati</i>	Ditulis	<i>Ā</i>
	تَنْسَى	Ditulis	<i>Tansā</i>
3	<i>Kasrah + ya mati</i>	Ditulis	<i>Ī</i>
	كَرِيم	Ditulis	<i>Karīm</i>
4	<i>ḍammah + wawu mati</i>	Ditulis	<i>Ū</i>

3. Vokal Rangkap (*diftong*)

1	<i>Fathah</i> + ya mati	Ditulis	Ai
	كَيْفَ	Ditulis	<i>Kaifa</i>
2	<i>Fathah</i> + wawu mati	Ditulis	Au
	حَوْلَ	Ditulis	<i>ḥaula</i>

C. Ta' Marbūṭah

1. Bila dimatikan tulis h

حكمة	Ditulis	<i>ḥikmah</i>
جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>

(Ketentuan ini tidak diperlukan pada kata-kata Arab yang sudah terserap kedalam bahasa Indonesia seperti zakat, salat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

2. Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كِرَامَةُ الْأَوْلِيَاءِ	Ditulis	<i>Karāmah al-auliya'</i>
--------------------------	---------	---------------------------

D. Bila ta' marbūṭah hidup atau dengan harakat, fathah atau kasrah atau ḍammah

زكاة النطر	Ditulis	<i>Zakātal-fīr</i>
------------	---------	--------------------

E. Syaddah (Tasydid)

Untuk konsonan rangkap karena syaddah ditulis rangkap:

مُعَدَّة	Ditulis	<i>muta'addidah</i>
عِدَّة	Ditulis	<i>'iddah</i>

F. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf Qamariyah

القران	Ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
القياس	Ditulis	<i>al-Qiyās</i>

2. Bila diikuti huruf Syamsiyyah ditulis dengan menggunakan huruf Syamsiyyah yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (el) nya.

السماء	Ditulis	<i>as-Samā'</i>
الشمس	Ditulis	<i>asy-Syams</i>

G. Hamzah

Hamzah yang terletak di akhir atau di tengah kalimat ditulis apostrof. Sedangkan hamzah yang terletak di awal kalimat ditulis alif. Contoh:

أنتم	Ditulis	<i>a'antum</i>
أعدت	Ditulis	<i>u'iddat</i>
لئن شركرتم	Ditulis	<i>La'in syakartum</i>

MOTTO

يرفع الله الذين امنوا منكم والذين اوتوا العلم درجات

“ Niscaya Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang yang berilmu berapa derajat “.
(Q.S Al-Mujadilah, ayat 11)

“ *Manusia mungkin bisa ingkar janji, namun janji Allah itu pasti*”
(Peneliti)



PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT atas karunia dan rahmat-Nya, serta atas dukungan dan do'a dari orang-orang tercinta, akhirnya tesis ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa syukur dan bahagia yang tak terkira maka tesis ini saya persembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibu tercinta, serta keluarga besar yang telah memberikan dukungan moril, materi, serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya;
2. Istri terkasih Siti Rejeki dan anakku tercinta, Fahreza Maulana Nur Isnansyah, Wilda Nur Syifa dan Fadlan Nur Hafiz, terimakasih atas semua dukungan dan doanya selama ini. Kalian adalah motivasi penulis dalam menyelesaikan tesis ini;
3. Dosen pembimbing, penguji dan pengajar yang selama ini telah tulus ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya agar saya menjadi lebih baik;
4. Sahabat dan teman sejawat yang tidak bosan-bosannya telah memberikan motivasi, dukungan, dan bantuan sehingga tesis ini dapat diselesaikan sesuai dengan target yang penulis harapkan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan taufik-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis yang berjudul “Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga” dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari dengan sesadar-sadarnya, bahwa selama penulisan tesis ini sungguh banyak tantangan dan hambatan yang harus dilalui dengan segala keterbatasan yang penulis miliki. Tetapi berkat dorongan, bimbingan dan kerjasama yang baik dengan berbagai pihak, Alhamdulillah semua itu dapat diatasi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih dan penghargaan yang tinggi kepada pihak- pihak yang telah membantu dalam proses penulisan, yaitu:

1. Prof. Dr. H. Moh. Roqib, M. Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto;
2. Prof. Dr. H. Sunhaji, M. Ag. Direktur Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, yang telah memberi kesempatan dan fasilitas kepada penulis untuk mengikuti Program Magister di lembaga yang dipimpinnya;
3. Prof. Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, yang telah membantu dan memfasilitasi penulis, baik dalam proses studi maupun dalam penyusunan tesis;
4. Dr. Nurfuadi, M.Pd.I. selaku Pembimbing yang luar biasa, yang telah dengan sabar dan penuh ketelitian senantiasa membimbing dan mengarahkan serta memotivasi penulis untuk memberikan hasil yang terbaik. Sikap dan kerjasama Beliau yang senantiasa memacu dan mengembangkan potensi yang dimiliki penulis;

5. Dosen dan Staf Administrasi Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, yang telah memberikan pelayanan terbaik selama penulis menempuh studi;
6. Seluruh warga madrasah (kepala madrasah, guru, Orang tua siswa, siswa-siswi, dan staf karyawan) Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Bandingan Kec. Kejobong Kab. Purbalingga, yang telah bekerjasama memberikan data dan informasi serta bantuan lainnya selama penulis melakukan penelitian ini;
7. Teman-teman seperjuanganku di kelas Magister PGMI angkatan 2020, terimakasih atas motivasi dan kerjasamanya serta semoga keilmuan yang kita dapatkan menjadi bekal dalam pengabdian kita kepada Allah SWT, bangsa, dan negara;
8. Semua pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dalam berbagai bentuk, namun tidak memungkinkan untuk disebutkan satu persatu dalam lembaran ini. Penulis hanya dapat mengucapkan jaza kumullah ahsanal jaza dan semoga segala bantuan, dorongan, bimbingan, simpati, dan kerjasama yang telah diberikan diterima oleh Allah SWT sebagai amal shalih dan akan mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi isi maupun tata tulis dan penggunaan bahasa. Oleh karena itu, dengan senang hati penulis mengharap kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan tesis ini. Akhir kata, penulis berharap semoga tesis ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Amin.

Purwokerto, 13 Juni 2022

Penulis,



Ariyanto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN DIREKTUR	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
ABSTRAK (BAHASA INDONESIA)	vi
ABSTRAK (BAHASA INGGRIS)	vii
TRANSLITERASI	viii
MOTTO	xii
PERSEMBAHAN	xiii
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan dan Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Sistematika Penelitian	9
BAB II IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN PADA PEMBELAJARAN IPS	
A. Implementasi	11
B. Metode Bermain Peran	12
1. Pengertian Metode Bermain Peran	12
2. Teori Tentang Metode Bermain Peran	18
3. Macam-Macam Metode Bermain Peran	19
4. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran	19
5. Tujuan Metode Bermain Peran	21
6. Kelebihan Metode Bermain Peran	22
7. Kelemahan Metode Bermain Peran	23

8. Fungsi Bermain Peran	24
C. Pembelajaran IPS	25
1. Pengertian Pembelajaran IPS	25
2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	27
3. Tujuan Pembelajaran IPS	28
D. Hasil Penelitian yang Relevan	30
E. Kerangka Berpikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian	44
C. Data dan Sumber Data	44
1. Data Penelitian	44
2. Sumber Data Penelitian	45
3. Narasumber	46
D. Teknik Pengumpulan Data	46
E. Teknik Analisa Data	48
1. Reduksi Data	49
2. Display Data	49
3. Menarik Kesimpulan	50
F. Pemeriksaan Keabsahan Data	50
BAB IV DESKRIPSI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	53
1. Deskripsi Wilayah Penelitian	53
2. Gambaran Umum MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga.....	53
a. Profil MI Muhammadiyah Bandingan	53
b. Profil Kepala MI Muhammadiyah Bandingan	54
c. Sejarah Berdirinya MI Muhammadiyah Bandingan	54
d. Letak Geografis MI Muhammadiyah Bandingan	55
e. Visi dan Misi MI Muhammadiyah Bandingan	56
f. Struktur Kurikulum 2013 IPS di Tingkatan MI	58

g. Sumber Daya Manusia MI Muhammadiyah Bandingan	59
h. Daftar Peserta Didik Kelas V	60
i. Struktur MI Muhammadiyah Bandingan	62
j. Sarana dan Prasarana MI Muhammadiyah Bandingan	62
k. Prestasi MI Muhammadiyah Bandingan	64
B. Pembahasan	65
1. Karakteristik Informan	66
2. Deskripsi Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan	67
a) Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS Kelas V Materi Perumusan Naskah Proklamasi	67
b) Implementasi Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran IPS Kelas V Materi Pembacaan Teks Proklamasi	75
c) Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS Kelas V Materi Cara Menjaga Kemerdekaan RI	82
3. Kelebihan Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan	88
4. Kelemahan Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan	90
5. Analisa Data	91
a) Analisis Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di Kelas V Materi Perumusan Naskah Proklamasi Kemerdekaan RI	91
b) Analisis Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di Kelas V Materi Pembacaan Naskah Proklamasi Kemerdekaan RI	92
c) Analisis Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di Kelas V Materi Cara Menjaga Kemerdekaan RI	94
d) Analisis tentang Kelebihan Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan	95

e) Analisis tentang Kelemahan 96

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan 98
B. Implikasi 101
C. Saran 101

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Subjek Penelitian	48
Tabel 2 Data Kepala MI Muhammadiyah Bandingan	55
Tabel 3 Struktur Kurikulum MI	59
Tabel 4 Data Peserta Didik MI Muhammadiyah Bandingan	60
Tabel 5 Data Peserta Didik Kelas V MI Muhammadiyah Bandingan	61
Tabel 6 Data Sarana Prasarana MI Muhammadiyah Bandingan	63



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting di dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia agar mampu berkompetisi dalam dunia nyata yang menuntut manusia untuk memiliki kemampuan yang berdaya saing. Pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku anak didik supaya menjadi manusia yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan di mana individu itu berada. Pendidikan dapat dipandang bermutu apabila mampu mencerdaskan kehidupan bangsa dan dapat memajukan kebudayaan nasional yang ditandai dengan keberhasilan membentuk generasi muda yang cerdas, berkarakter, bermoral, berkepribadian, dan beriman. Semua itu dapat terwujud tentunya dengan dapat berlangsungnya proses pendidikan yang efektif dan inovatif.

Belajar bukanlah berproses dalam kehampaan, yang tidak pernah sepi dari berbagai aktivitas. Tidak pernah pula terlihat orang belajar tanpa melibatkan aktivitas raganya. Dalam belajar, seseorang tidak akan dapat menghindari diri dari suatu situasi. Situasi akan menentukan aktifitas apa yang akan dilakukan dalam rangka belajar. Bahkan situasi itulah yang mempengaruhi dan menentukan aktifitas belajar apa yang dilakukan kemudian.¹

Tahun belakangan ini telah terjadi pergeseran paradigma dalam pembelajaran ke arah paradigma konstruktivisme. Menurut pandangan ini bahwa pengetahuan tidak begitu saja bisa ditransfer oleh guru ke pikiran peserta didik, tetapi pengetahuan tersebut dikonstruksikan di dalam peserta didik itu sendiri. Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam pendidikan dan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar. Guru ikut berperan dalam usaha membentuk sumber daya manusia yang

¹ Syaiful Bahri Djamarah, Psikologi Belajar, Rineka Cipta, Jakarta, 2008 : 38

potensial dalam bidang pembangunan seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru sebagai komponen utama dalam dunia pendidikan dituntut untuk bisa mengimbangi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar peran guru sepenuhnya tidak bisa tergantikan oleh teknologi, namun apabila guru terlalu cenderung abai akan perkembangan ilmu dan teknologi maka adanya peran guru tergantikan oleh teknologi akan menjadi sebuah keniscayaan.

Guru bukanlah satu-satunya yang menjadi sumber belajar bagi peserta didik (teacher centered) akan tetapi masih ada sumber belajar lainnya selain guru itu sendiri, seperti contohnya adalah peserta didik itu sendiri. Dalam kondisi seperti ini, guru atau pengajar lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran yang bertugas memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran agar ilmu yang akan ditransfer ke peserta didik dapat tersampaikan dengan baik dan maksimal. Jadi peserta didik diharapkan bisa secara aktif berinteraksi dalam proses pembelajarannya sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna.

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat mendasar dan menjadi kunci utama dari perkembangan peradaban manusia sehingga mereka memiliki ilmu yang bermanfaat bagi dirinya, agama, masyarakat, maupun negaranya. Pentingnya pendidikan tercermin dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu pembelajaran merupakan usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan kondisi belajar serta proses pendidikan supaya peserta didik secara aktif meningkatkan kemampuan dirinya agar mempunyai keahlian spiritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia dan keahlian yang dibutuhkan dirinya, warga, bangsa serta negara.

Kemampuan belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam proses belajar, yang di mana banyak factor yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar antara lain motivasi, sikap, minat, kebiasaan

belajar, dan konsep diri.² Salah satu upaya dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang bisa memotivasi peserta didik secara aktif mengembangkan dirinya adalah guru sebagai tenaga pendidik harus bersinergi dengan peserta didik untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Berhasil tidaknya suatu pembelajaran tergantung dari kesadaran dan tinggi rendahnya minat siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu muatan pelajaran yang terdapat pada Kurikulum 2013 yang membahas tentang keilmuan dasar agar peserta didik mempunyai keahlian pengendalian diri, karakter, kecerdasan dan akhlak mulia yaitu muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan muatan pelajaran yang berhubungan dengan kepentingan-kepentingan sosial, yang lebih mementingkan pemahaman, hapalan dan bukan berpikir logis. Pembelajaran IPS tidak hanya menekankan pada konsep-konsep ilmu sosial saja tetapi juga dirumuskan atas dasar fenomena-fenomena sosial yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu muatan pelajaran yang materinya termasuk sulit diterima oleh peserta didik, karena IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang-cabang ilmu-ilmu sosial. 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. Seiring berjalannya waktu pembelajaran IPS cenderung kurang digemari oleh kebanyakan peserta didik, karena banyaknya materi yang harus dihapal.

Pembelajaran IPS selama ini juga sering dianggap pembelajaran yang membosankan. Peserta didik cenderung hanya duduk, mendengarkan, mencatat dan menghafal materi pelajaran yang disampaikan oleh guru yang kebanyakan menyampaikan materinya masih menggunakan metode konvensional yaitu

² Prof. Dr. H. Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), 101

ceramah karena yang dirasa paling efektif untuk materi yang cukup banyak dan kompleks. Metode pembelajaran seperti ini cenderung menyebabkan proses belajar mengajar menjadi kurang menyenangkan karena bersifat monoton, peserta didik pun merasa cepat bosan, kurang dapat mengaktualisasikan dirinya, pembelajaran menjadi kurang aktif dan kurang sesuai dengan cara belajar yang disukai oleh peserta didik. Selain itu dalam pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek pengetahuan, fakta dan konsep-konsep yang bersifat hapalan belaka, dan inilah yang dituding sebagai kelemahan yang menyebabkan “kegagalan” pembelajaran IPS di sekolah/madrasah di Indonesia.³

Oleh karena itu pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi peserta didik dalam menganalisis, kreatif dan kolaboratif utamanya dalam pembelajaran IPS mutlak harus dibangun sedemikian rupa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁴ Permasalahan seperti pada uraian tersebut dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar IPS bagi peserta didik, seperti banyaknya ditemukan dalam penelitian yang mengulas tentang permasalahan rendahnya hasil belajar IPS di SD/MI. Hal itupun tidak luput seperti yang peneliti alami sendiri dalam proses pembelajaran IPS di tempat peneliti mengajar. Akan tetapi permasalahan tersebut tidak dialami di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga, diperoleh data mengenai hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang cukup memuaskan khususnya di kelas V. Tingginya hasil belajar dapat terlihat dari hasil perolehan nilai ulangan harian peserta didik untuk mata pelajaran IPS di semester genap Tahun Pelajaran 2021/2022 cukup bagus yaitu dari 28 peserta didik 90% memperoleh nilai di atas 80.

³ Muhamad Kaulan Karima dan Ramadhani, “Permasalahan Pembelajaran IPS dan Strategi Jitu Pemecahannya”, *Jurnal Ittihad*, Vol. 11, No.1. 2018

⁴ Awaludin, A, “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Plus Al-Kautsar Malang, *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*. 2018, 1-7.

Tingginya hasil belajar IPS ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, yang di antaranya adalah, di mana proses pembelajarannya yang sudah tidak monoton yaitu pendidik cukup kreatif dan inovatif dalam pengembangan metode pembelajaran yang diterapkan dalam KBM. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di MI Muhammadiyah Bandingan dalam proses pembelajaran IPS peserta didik kelas V, menunjukkan adanya respon dan antusias yang baik para peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPS. Tampak dalam pembelajaran peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Ketika pembelajaran berlangsung, ada peserta didik yang dengan percaya diri mempraktikkan materi yang sedang dipelajari di kelasnya. Peserta didik yang lainnya terlihat fokus memperhatikan temannya yang sedang memerankan tokoh sesuai materi yang sedang dipelajari.

Salah satu upaya yang guru sudah lakukan dalam rangka peningkatan hasil belajar IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga yaitu dengan menggunakan metode bermain peran. Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode pembelajaran ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka metode bermain peran pada pembelajaran IPS, diharapkan mampu menjadikan peserta didik menghayati setiap perannya agar dapat menguasai dan memahami materi yang diajarkan. Metode bermain peran akan membuat peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran, lebih menumbuhkan rasa percaya diri serta melatih keberanian dirinya setelah memperagakan perannya atau hanya menyaksikan suatu adegan drama dari rekan-rekannya. Hal lebih berdampak positif dibandingkan jika peserta didik hanya belajar secara individual. Hal ini dikarenakan metode bermain peran pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

Berdasarkan wawancara dengan Kepala Madrasah MI Muhammadiyah Bandingan yaitu Bapak Kartika Megantara didapatkan informasi bahwa di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga, bahwa metode bermain peran sudah diterapkan oleh para guru khususnya guru kelas V : berdasarkan hasil supervisi kepala Madrasah ketika pembelajaran sedang berlangsung didapati guru dalam mengajar sudah tidak monoton hanya dengan metode ceramah akan tetapi sudah menerapkan metode yang lebih membuat peserta didik lebih aktif yang salah satunya adalah metode bermain peran.⁵

Penggunaan metode bermain peran dirasa cukup efektif, karena bisa menjadikan peserta didik lebih aktif dan bisa terlibat langsung dalam memerankan sesuai materi yang dipelajari. Selain itu kurikulum serta buku ajar yang digunakan di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga adalah Kurikulum 2013, di mana dalam penerapannya kurikulum ini lebih menekankan pada peran aktif peserta didik dan guru hanya sebagai fasilitator yang tentunya sangat cocok pada penerapan metode bermain peran pada pembelajaran IPS.

Bermula dari permasalahan tersebut di atas, peneliti bermaksud untuk membahas dan mendeskripsikan pengimplementasian metode bermain peran pada pembelajaran IPS di kelas V. Berdasarkan gambaran umum yang terjadi dalam proses pembelajaran tersebut, maka peneliti mengangkat judul “ Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga”

B. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Karena berbagai keterbatasan yang peneliti miliki maka penelitian ini akan dibatasi pada pembahasan implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS kelas V di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan

⁵ Hasil wawancara dengan Kartika Megantara, Kepala MI Muhammadiyah Bandingan pada tanggal 25 Maret 2022

Kejobong Kabupaten Purbalingga. Dengan adanya batasan tersebut juga diharapkan bisa menjadikan peneliti bisa lebih fokus.

2. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka dapat difokuskan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengimplementasian metode bermain peran pada pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga.

D. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini dilakukan, maka diharapkan dapat memberikan manfaat yang dipaparkan dengan rincian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan kajian yang dapat dimanfaatkan oleh para peneliti untuk meneliti hal-hal yang berkaitan dengan kajian tentang implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS.
- b. Memberikan kontribusi dalam hal menumbuhkan minat dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPS.
- c. Berkontribusi dalam ilmu pendidikan secara ilmiah yaitu bagaimana implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS khususnya di kelas V.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Kepala Madrasah.

Sebagai salah satu sumber keilmuan dalam kaitannya tentang pengimplementasian metode bermain peran pada pembelajaran IPS, dan hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh kepala madrasah dalam upaya untuk memaksimalkan

penerapan metode bermain peran untuk peningkatan kualitas pada pembelajaran IPS di madrasah yang dipimpinnya.

b. Bagi Guru.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru dalam upaya memotivasi peserta didik dalam pembelajaran sehingga memaksimalkan hasil belajar yang sesuai dengan tujuannya. Dalam melaksanakan proses pembelajaran guru dapat menerapkan metode bermain peran khususnya pada pembelajaran IPS sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien dan hasil belajar yang memuaskan.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran bagi peneliti di masa yang akan datang ketika merealisasikan proses pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran pada pembelajaran IPS, sehingga guru sudah tidak kesulitan lagi dalam perencanaan maupun pelaksanaannya.

d. Bagi Peserta didik

Sebagai dorongan atau motivasi bagi peserta didik untuk bisa lebih aktif dan maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran IPS dengan menerapkan metode bermain peran.

e. Bagi Peneliti Lain

Sebagai Kajian Pustaka dalam penelitian yang terkait dengan tema implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS terutama pada kelas V Madrasah Ibtidaiyah.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan gambaran proses penulisan tesis, disertai dengan logika atau argumentasi penulis tentang susunan berbagai bagian tesis. Untuk memudahkan dalam memahami seluruh hasil seluruh penelitian ini, maka penulis membagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir.

Bagian awal meliputi halaman judul depan, halaman judul, halaman pengesahan, halaman pengesahan tim penguji, halaman persetujuan tim pembimbing, nota dinas pembimbing, halaman pernyataan keaslian, halaman abstrak, halaman transliterasi, motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Bagian isi merupakan bagian pokok dari tesis yang terdiri dari 5 bab, masing-masing bab tersusun secara rinci dan sistematis yang dengan susunan sebagai berikut:

Bab Pertama, Pendahuluan. Bagian pendahuluan dalam tesis ini, dimulai dengan penjelasan latar belakang masalah yang menjadi dasar dalam penelitian ini. Kemudian dilanjutkan dengan fokus penelitian berupa rumusan permasalahan penelitian, tujuan dilaksanakannya penelitian, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini serta alur sistematika penulisan tesis ini.

Bab Kedua, Kajian pustaka. Bagian ini mendeskripsikan konseptual berupa teori-teori yang menjadi acuan serta landasan pembahasan hasil penelitian, yaitu tentang teori implementasi, metode bermain peran, dan pembelajaran IPS. Kemudian disajikan penelitian terdahulu yang ada keterkaitannya dengan penelitian ini sebagai dasar untuk memastikan kelayakan dan kebaruan dari penelitian ini. Pada akhir bab ini disajikan kerangka berpikir untuk memberikan gambaran utuh tentang objek yang diteliti di dalam penelitian ini.

Bab Ketiga, Metode Penelitian. Bagian ini merupakan bagian ke tiga penyusunan tesis ini, bagian ini berisi jenis dan pendekatan penelitian yang diaplikasikan, tempat dan waktu dialkukannya penelitian, kemudian sumber data-data penelitian, yang dilanjutkan penggunaan teknik yang diaplikasikan di dalam mengumpulkan data-data penelitian serta analisisnya. Pada bagian akhir, disajikan teknik-teknik yang diaplikasikan dalam pengecekan keabsahan data yang didapatkan di dalam penelitian.

Bab Keempat, Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bagian ini menguraikan tentang hasil penelitian, disajikan data atau temuan yang didapat dari lapangan meliputi deskripsi lokasi penelitian, hasil penelitian yang membahas tentang

berbagai data yang didapat tentang implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan, Kejobong, Purbalingga. Setelah hasil penelitian disajikan, kemudian dilakukan pembahasan, dengan mengklasifikasi serta mendistribusikan temuan hasil penelitian di dalam bab I, setelah itu disejajarkan dengan teori sesuai yang dicantumkan pada bab II, dan memiliki kesesuaian metode penelitian yang diaplikasikan pada bab III. Seluruhnya dipaparkan di pembahasan guna didiskusikan dengan kajian teori dengan analisis di setiap akhir bahasan.

Bab Kelima, Simpulan, Implikasi dan Saran. Akhir dari tesis ini ditutup dengan simpulan, implikasi dan saran, yaitu bagian yang menjawab masalah-masalah di dalam penelitian. Bagian ini juga berisi rekomendasi kepada khalayak atau pihak-pihak yang memiliki keterkaitan dengan hasil temuan kajian yang diteliti.

Selanjutnya pada bagian akhir penelitian ini meliputi daftar pustaka, lampiran pedoman observasi, pedoman wawancara, catatan lapangan hasil observasi, catatan lapangan hasil wawancara, dokumen pendukung (foto dan dokumen), surat ijin dan surat keterangan pelaksanaan penelitian serta daftar riwayat hidup.

Pembuatan sistematika tersebut dibuat sebagai cara agar para pembaca lebih mudah untuk membaca, berpikir dan memahami laporan ini secara runtut dan komprehensif.

BAB II

IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN

PADA PEMBELAJARAN IPS

DI MI MUHAMMADIYAH BANDINGAN

A. Implementasi

1. Pengertian Implementasi

Implementasi merupakan suatu tindakan dari suatu perencanaan yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap sempurna. Implementasi juga bisa berarti pelaksanaan yang berasal dari kata bahasa Inggris yaitu *Implement* yang berarti melaksanakan⁶.

Secara umum Implementasi dalam kamus besar Indonesia berarti pelaksanaan atau penerapan. Istilah suatu implementasi biasanya dikaitkan dengan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Implementasi merupakan sebuah penempatan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap. Menurut Nurdin Usman, implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem, implementasi bukan sekedar aktivitas, tapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.⁷

Dunn menyatakan bahwa pelaksanaan implementasi dari suatu kebijakan atau program merupakan rangkaian pilihan yang kurang lebih berhubungan (termasuk keputusan untuk bertindak) yang dibuat oleh badan dan pejabat pemerintah yang diformulasikan dalam bidang-bidang baik kesehatan, kesejahteraan sosial, ekonomi, administrasi, dan lain-lain. Implementasi merupakan aspek penting dalam keseluruhan proses kebijakan

⁶ E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 56.

⁷ Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*, (Jakarta: Grasindo, 2002), 70.

dan merupakan suatu upaya untuk mencapai tujuan tertentu dengan sarana dan prasarana tertentu dan dalam urutan waktu tertentu. Pada dasarnya implementasi kebijakan adalah upaya untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan melalui program-program agar dapat terpenuhi pelaksanaan kebijakan itu .

Guntur Setiawan berpendapat, implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksana birokrasi yang efektif.⁸ Implementasi bisa juga didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang terencana, bukan hanya suatu aktivitas yang dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma- norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan. Oleh karena itu, implelementasi tidak berdiri sendiri tetapi dipengaruhi oleh objek berikutnya yaitu kurikulum. Implementasi kurikulum merupakan proses pelaksanaan ide, program atau aktivitas baru dengan harapan orang lain dapat menerima dan melakukan perubahan terhadap suatu pembelajaran dan memperoleh hasil yang diharapkan.

Berdasarkan uraian tersebut, pada hakekatnya pengertian implementasi merupakan pelaksanaan dari suatu rancangan yang sudah matang. Sehubungan dengan penelitian ini adalah pengimplementasian pada rencana penelitian yang telah disusun dengan persiapan matang, kemudian dilaksanakan sesuai dengan rencana.

B. Metode Bermain Peran

1. Pengertian Metode Bermain Peran

Sebelum membahas metode bermain peran, peneliti membahas sekelumit tentang pengertian metode. Menurut Degeng dalam buku Suprihatiningrum, bahwa metode adalah cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil pengajaran yang berbeda di bawah kondisi yang berbeda.⁹

⁸ Guntur Setiawan, *Impelementasi dalam Birokrasi Pembangunan*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2004), 39

⁹ Suprihatiningrum, Jamil, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta : Ar Ruzz Media, 2013), 154

Pendapat lain tentang metode pembelajaran adalah menurut Knowles dalam bukunya Suprihatiningrum, yaitu metode pembelajaran adalah pengorganisasian peserta didik dalam upaya mencapai tujuan belajar.¹⁰ Kemudian metode juga bisa diartikan sebagai cara, yaitu cara murid memperoleh pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Definisi tersebut, menunjuk metode sebagai alat untuk mencapai tujuan belajar. Dan itu sejalan sebagaimana disebutkan bahwa metode merupakan cara kerja yang sistematis menunjukkan sifatnya yang sangat operasional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode merupakan prinsip dasar sebuah cara kerja yang secara teknis dapat dikembangkan untuk pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Bermain atau *Role-play* merupakan kata benda yang memerankan suatu peran tertentu yang dilakukan baik secara sadar (sebagai teknik dalam psikoterapi atau pelatihan), ataupun secara tidak sadar (sesuai dengan harapan yang dirasakan masyarakat). Adapun istilah peran berarti sesuatu yang dimainkan atau dijalankan.¹¹ Peran didefinisikan sebagai suatu aktivitas yang diperankan atau dimainkan oleh seseorang yang mempunyai kedudukan atau status sosial dalam sebuah organisasi.

Pada penelitian ini metode yang akan dibahas yakni metode bermain peran. Metode bermain peran juga biasa disebut dengan *RolePlaying*. Pengertian bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, di mana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya. Metode Role Playing (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankan

¹⁰ Suprihatiningrum, Jamil, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi...*

¹¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2014)

sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya.

Selanjutnya adalah pengertian metode bermain peran. Bermain peran atau dalam bahasa Inggris disebut *Role Playing* yang mengandung pengertian,

*“Role play as: “Noun the acting out of a particular role, either consciously (as a technique in psychotherapy or training) or unconsciously (in accordance with the perceived expectations of society)”. The term “role” comes from the “rolled-up” script actors used to use over two thousand years ago in Ancient Greece”.*¹²

Role-play sebagai “Kata benda yang bertindak dari peran tertentu, baik secara sadar (sebagai teknik dalam psikoterapi atau pelatihan), atau secara tidak sadar (sesuai dengan harapan yang dirasakan masyarakat)”. Istilah “peran” berasal dari skrip "digulung" yang digunakan aktor lebih dari dua ribu tahun yang lalu di Yunani kuno”

Dalam dunia pendidikan bermain peran adalah interaksi antara bermain, permainan, simulasi dan peserta didik.

*“In science education role play can be seen as an interaction between play, games and simulations and the student that performs an activity with learning outcomes”*¹³

Sesuai yang disampaikan Masganti, bahwa bermain peran juga dikenal dengan nama lain bermain pura-pura. Bermain peran dikenal sebagai bermain pura-pura, dramatik, simbolik atau fantasi.¹⁴ Hadfield juga mengatakan bahwa bermain peran sejenis permainan gerak yang di dalamnya terdapat tujuan dan aturan yang melibatkan unsur senang.¹⁵ Jadi metode bermain peran adalah suatu cara agar peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar untuk mencapai suatu tujuan belajar

¹² Dana Graciun, “Role Playing As A Creative Method In Science Education”*Journal of Science and Arts* Year 10, No. 1(12), 2010.175(diakses 14 Maret 2022)

¹³ Dana Graciun, Dana Graciun, “Role Playing As A Creative Method In Science Education”*Journal of Science and Arts* Year 10, No. 1(12), 2010.175(diakses 14 Maret 2022)

¹⁴ Masganti Sit dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 57

¹⁵ Dea Indah Tyastuti, “ Pengembangan Karakter dan Kreativitas Peserta didik melalui Model Pembelajaran Role Playing”, *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY.* (diakses 8 Maret 2022).

dengan memerankan peran yang telah ditentukan. Hal ini seiring dengan yang disampaikan Wahab bahwa metode pembelajaran bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan untuk tujuan tertentu. Pada proses berlangsungnya metode pembelajaran bermain peran, peserta didik akan dapat menumbuhkan, meningkatkan dan membangun kreativitas serta keterampilan yang dimiliki.¹⁶

Bermain peran dalam suatu pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk pura-pura memainkan peran atau tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat, bahkan dapat menjadikan peserta didik pasif menjadi lebih aktif dan dapat mengembangkan imajinasi dalam diri peserta didik serta dapat membuat peserta didik mengedepankan kerjasama dalam tim atau kelompok. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecah masalah.

Role Playing adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Role play berdasar pada empat aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari:

- a. Mengambil peran (role talking) yaitu, tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, contoh: berdasar pada hubungan keluarga (apa yang harus dikerjakan anak perempuan), atau berdasar tugas jabatan (bagaimana seorang agen polisi harus bertindak) dalam situasi-situasi sosial.
- b. Membuat peran (role making), yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.

¹⁶ Rahmalina, "Metode Bermain Peran Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 4-6 Tahun" Jurnal Pendidikan PAUD, Vol. 02, No. 1, Januari 2017, 12. (diakses 8 Maret 2022)

- c. Tawar menawar peran (role negotiation) yaitu: tingkat di mana peran-peran di negosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial. Dengan metode ini dapat mengembangkan imajinasi dan penghayatan peserta didik, serta mengajak peserta didik ikut berperan aktif dalam pembelajaran. Dan dalam role playing peserta memerankan karakter suatu peran tertentu dengan pemahaman mereka sendiri sehingga orang lain menerima pandangan mereka tentang peran tersebut
- d. Bermain peran adalah suatu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang diperankan.¹⁷

Bermain peran atau teknik sosiodrama juga diartikan suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan social dan hubungan antar insani. Para peserta didik berpartisipasi sebagai pemain dengan peran tertentu atau sebagai pengamat (observer) bergantung pada tujuan-tujuan dari penerapan teknik tersebut.¹⁸

Metode bermain peran juga kenal dengan sosiodrama yang diartikan penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosial yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya.

Bermain merupakan bagian terbesar dalam kehidupan anak-anak untuk dapat belajar mengenal dan mengembangkan keterampilan sosial dan fisik, mengatasi situasi dalam kondisi sedang terjadi konflik. Secara umum bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira. Dengan bermain berkelompok

¹⁷ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual*, (Bandung: Refika Aditama, 2011), 80.

¹⁸ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 199.

anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.

Ada beberapa tokoh mendefinisikan bermain peran sebagai berikut:

- a. Van Fleet menyatakan bermain peran merupakan intervensi yang dikembangkan yang berkaitan dengan penggunaan sistematis dari metode bermain oleh seorang konselor untuk membawa peningkatan dalam kemampuan peserta didik sampai penampilan yang optimal di sekolah. Bermain peran juga meliputi penggunaan bermain secara sistematis untuk mengatasi kesulitan-kesulitan anak, mengembangkan pola perilaku adaptif, mengendalikan diripeserta didik yang agresifnya tinggi, meningkatkan kemampuan berempati, dapat mengelola emosi, dapat menjadi individu yang bertanggung jawab, memiliki interpersonal skill yang bagus dan dapat memecahkan masalah secara efektif dan bijaksana.¹⁹
- b. Hamalik menjelaskan bahwa pengajaran berdasarkan pengalaman lainnya adalah bermain peran karena pada umumnya peserta didik menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas.²⁰

Jadi dapat disimpulkan metode bermain peran merupakan sebuah metode pembelajaran yang membantu masing-masing peserta didik untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial anak dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan kelompok sosial mereka. Dalam dimensi sosial metode ini memudahkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis keadaan sosial, khususnya masalah antar manusia.

Metode bermain peran ini juga mendukung beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sesuai dengan materi yang ingin disampaikan.

¹⁹ Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta :RinekaCipta.2007), 20-22.

²⁰ Dirdjosoemartodkk., *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya.2008),50-56.

Rancangan atau desain dari metode bermain peran yakni mulai pemberian materi kepada peserta didik. Setelah itu pengenalan metode bermain peran kepada peserta didik beserta langkah-langkahnya. Dan evaluasi dari pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan secara bersama dengan bermain peran yang telah ditentukan untuk tujuan tertentu.

2. Teori tentang bermain peran

a) Teori Vigotsky

Teori yang dapat dikaitkan dengan metode bermain peran di antaranya dari teori dari Vigotsky, Vigotsky mengatakan bahwa anak-anak belum dapat berpikir abstrak, makna dan objek masih bercampur menjadi satu, anak-anak masih berpikir pada tahapan operasional kongkrit. Metode bermain peran adalah metode yang masih menggunakan cara berpikir sederhana yaitu pada tahapan operasional kongkrit yaitu bermain, dengan bermain diharapkan dapat merangsang kreatifitas peserta didik untuk berekspresi, percaya diri, dan mengungkapkan sesuatu di depan orang.

b) Teori Piaget

Piaget melalui teori perkembangannya menekankan pentingnya kematangan pada awal pengembangan teorinya, interaksi dengan teman sebaya lebih bermanfaat dibandingkan interaksi dengan orang dewasa, karena ada negosiasi sosial. Kiranya teori ini juga berlaku untuk bermain peran karena bermain peran merupakan interaksi sosial dengan teman sebaya.

Piaget's stages are:

Sensorimotor stage: birth to 2 years

Preoperational stage: ages 2 to 7

Concrete operational stage: ages 7 to 11

Formal operational stage: ages 12 and up²¹

²¹ <https://www.verywellmind.com> (diakses 14 Maret 2022)

3. Macam-macam Metode Bermain Peran

Penggunaan metode pembelajaran sangat penting karena dengan metode guru dapat merencanakan proses pembelajaran yang utuh dan bersistem dalam menyajikan materi pembelajaran. Macam-macam metode pembelajaran antara lain:

- a. Metode tutorial (pengelolaan pembelajaran yang dilakukan melalui proses bimbingan),
- b. Metode demonstrasi (pengelolaan pembelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan proses, situasi, benda, atau cara kerja),
- c. Metode debat (meningkatkan kemampuan akademik peserta didik),
- d. Metode role playing (cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan) dan
- e. Metode problem solving (pemecah masalah)²²

4. Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Dalam penerapan metode bermain peran ini menurut Fannie Shaftel ada beberapa langkah yang perlu dilakukan agar metode ini dapat berlangsung dengan baik, yaitu.²³

a. Pemanasan

Pemanasan bisa diartikan dengan memperkenalkan jenis cerita yang akan diperankan oleh mereka. Guru menjelaskan beberapa watak pelaku dan kondisi cerita sampai semua peserta didik paham cerita yang akan mereka bawakan. Guru berupaya memperkenalkan peserta didik pada permasalahan sesuatu hal yang bagi semua orang perlu untuk menguasainya.

b. Memilih atau Menyeleksi Pemain

Memilih bisa dilakukan oleh guru, yakni menunjuk peserta didik yang kiranya dirasa mampu dan memiliki sifat yang hampir sama dengan pelaku yang akan diperankan.

²² Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung, Tarsito, 2005) : 77

²³ Miftahul Huda, M.Pd, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Jakarta: Pustaka Pelajar.2017) : 115-117

c. Pengaturan Setting

Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan peserta didik di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang akan diperlukan. Pengaturan setting dapat dilakukan secara sederhana, seperti membahas scenario yang menggambarkan urutan permainan peran yaitu siapa dulu yang muncul, dan diikuti seterusnya.

d. Guru Menunjuk Beberapa Peserta Didik Sebagai Pengamat

Guru menunjuk beberapa peserta didik sebagai pengamat. Meski demikian, penting dicatat bahwa pengamat di sini juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan menjadi pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

e. Permainan “Bermain Peran” atau Pemeranan Dimulai

Permainan peran dilaksanakan secara terencana. Pada awalnya akan banyak peserta didik yang masih bingung memainkan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk kelangkah berikutnya sampai akhirnya pemeranan selesai.

f. Guru dan Peserta Didik Mendiskusikan dan Mengevaluasi Pemeranan

Guru bersama peserta didik mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada peserta didik yang meminta berganti peran. Atau bahkan alur cerita akan sedikit berubah (non-historis). Apapun hasilnya diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah. Kemudian guru dan peserta didik mengembangkan permainan selanjutnya.

g. Permainan Diulang

Permainan ulangpun dimulai, guru memberi masukan alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya setelah disepakati hasil diskusi. Diharapkan permainan ulang yang kedua ini lebih baik dengan peserta didik dapat

memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario

h. Pembahasan Diskusi dan Evaluasi

Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realita. Karena saat peran dimainkan kembali, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang peserta didik memainkan peran sebagai seorang pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini menjadi bahan diskusi.

i. Guru dan Peserta Didik Diajak Sharing atau Berbagi Pengalaman

Guru mengajak peserta didik berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya peserta didik akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia beraktivitas di rumah. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya peserta didik menghadapi situasi tersebut.

5. Tujuan Metode Bermain Peran

Menurut Ismail tujuan penerapan metode bermain peran ini adalah:²⁴

- a. Memberikan pengalaman yang konkret dari apa yang telah dipelajari
- b. Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran
- c. Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan social
- d. Menyiapkan atau menyediakan dasar-dasar diskusi yang kongkret
- e. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik atau peserta didik menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi di balik suatu keinginan.

Menurut J.J Hasibuan dan Moedjiono tujuan penggunaan metode Role Playing adalah:²⁵

- a. Untuk melatih keterampilan tertentu, baik yang bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari.
- b. Untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip.
- c. Untuk latihan memecahkan masalah.

²⁴ Ismail, Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM, (Semarang: RasailMediaGroup, 2008), 84.

²⁵ J.J Hasibuan dan Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2009), 27

Menurut Djamarah dan Zain tujuan penggunaan metode Role Playing adalah:²⁶

- a. Agar peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain
- b. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab
- c. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan
- d. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

6. Kelebihan Metode Bermain Peran

Kelebihan metode bermainperan adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, sehingga daya ingatan peserta didik harus tajam dan tahan lama.
- b. Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain peran para anggota lainnya dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktuyang tersedia.
- c. Bakat yang terdapat pada peserta didik dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
- d. Kerjasama anggota kelompok dapat Kerja sama anggota kelompok dapat dibina dengan sebaik-baiknya.
- e. Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f. Bahasa lisan dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.²⁷

Sedangkan menurut Suyono dan Hariyanto kelebihan metode Role Playing adalah:

- a. Menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi aktif peserta didik.

²⁶ Aswan Zain Djamarah, Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta:RienekaCipta,2006), 88.

²⁷ Aswan Zain Djamarah, Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta:RienekaCipta,2006), 89-90.

- b. Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan keadaan sebenarnya.
- c. Mampu memvisualkan hal-hal yang bersifat abstrak.
- d. Tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang rumit.
- e. Interaksi antar peserta didik menjadi lebih intensif dan dapat mempersatukan peserta didik dalam satu kelas.
- f. Membangkitkan respons positif bagi peserta didik yang lemah, kurang cakap, dan kurang motivasi.
- g. Melatih kecakapan berpikir kritis karena peserta didik dipaksa menganalisis, menyintesis, dan melakukan evaluasi.

Dilihat dari kelebihan-kelebihan bermain peran yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode role playing membuat peserta didik juga belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar, serta dapat melibatkan seluruh peserta didik berpartisipasi sehingga mempunyai kesempatan yang sama untuk memajukan kemampuan yang dimiliki ketika bekerjasama.

7. Kelemahan Metode Bermain Peran

Metode bermain peran ini tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan. Hal ini harus dimengerti dan dimaklumi oleh guru. Tetapi hal ini harusnya membuat guru pintar-pintar menguasai atau meminimalisir kekurangan metode ini dengan baik. Kelemahan dalam metode bermain peran yaitu:

- a. Situasi sosial yang diciptakan dalam suatu lakon tertentu, tetap hanya merupakan situasi yang memiliki kekurangan kualitas emosional dengan situasi sosial sebenarnya.
- b. Sukar untuk memilih anak-anak yang betul-betul berwatak cemerlang untuk memecahkan sebuah masalah.
- c. Perbedaan ada tidak ada, kebiasaan, dan kehidupan dalam masyarakat akan mempersulit pengaplikasian metode ini.
- d. Kadang-kadang anak tidak mau memerankan sesuai adegan karena malu.

- e. Metode ini memerlukan waktu yang cukup panjang.
- f. Anak-anak yang tidak mendapat giliran akan menjadi pasif.
- g. Kalau guru kurang bijaksana tujuan yang dicapai kurang memuaskan.
- h. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit kurang bebas.²⁸

Sedangkan menurut Taniredja kelemahan metode Role Playing yaitu:

- a. Bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini akan mengacaukan kegiatan berlangsungnya Role Playing.
- b. Memakan waktu yang cukup lama.
- c. Seberapa besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif.
- d. Memerlukan tempat yang cukup luas.
- e. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam metode role playing guru harus lebih menguasai langkah-langkah pembelajaran dan mempersiapkan segala kebutuhannya secara matang agar bermain peran dapat berjalan dengan baik. Dengan demikian tujuan pembelajaran akan tersampaikan

8. Fungsi Bermain Peran

Metode bermain peran di taman mempunyai beberapa fungsi yaitu:

- a. Mempertahankan keseimbangan

Bermain peran juga dapat memberikan penyaluran dorongan emosi secara aman. Dengan adanya kegiatan bermain peran anak dapat mengekspresikan perasaan serta emosi sepuas-puasnya, akan tetapi harus pada peraturan permainan yang telah ditentukan sebelum anak bermain.

- b. Mengembangkan kemandirian anak

Dengan adanya peran yang dimainkan, anak akan menghayati dan belajar bertanggung jawab dalam memerankannya, seperti : menjadi anak saleh, peran menjadi kakak yang menyayangi adik-adiknya, dan

²⁸ Jazeri, Binti Maunah, *Pembelajaran aqidah akhlak.....*, 180.

lain sebagainya.

c. Mengantisipasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang meskipun anak-anak berpura-pura berperan sebagai ibu/ayah, supir truk, perawat dan lain sebagainya, sebenarnya kegiatan tersebut merupakan upaya untuk mempersiapkan anak melaksanakan peran tersebut kelak.

d. Meningkatkan keterampilan sosial anak

Dengan kegiatan ini akan membantu anak mengembangkan keterampilan sosialnya, tidak memaksakan kehendak, mau berbagi dengan teman, menyayangi sesama teman dsb.

e. Meningkatkan keterampilan berbahasa anak

Bermain peran ini adalah permainan yang menggunakan daya khayal/imajinasi yaitu dengan menggunakan bahasa dan alat/benda.²⁹ Tentunya untuk menghidupkan suasana dalam permainan diperlukan komunikasi antar pemain, hal ini dapat mengembangkan keterampilan berbahasa anak melalui pengucapan kosakata yang bertambah.

C. Pembelajaran IPS

1. Pengertian Pembelajaran IPS

Menurut National Council for the Social Studies (NCSS), tempat para pakar pendidikan Indonesia mengambil ilmu dan kemudian diterapkan pada kurikulum nasional sejak tahun 1975, IPS didefinisikan sebagai “the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence” atau kajian integratif/terpadu ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk mengembangkan kemampuan kewarganegaraan.³⁰

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dikenal di Indonesia sejak tahun 1970 sebagai salah satu nama mata pelajaran pada pendidikan dasar hingga nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “social

²⁹ Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT Indeks, 2010) :82

³⁰ [https:// sites.google.com/site/sketsadamai/home/pend/ips-1/filsafat/definisi-ips](https://sites.google.com/site/sketsadamai/home/pend/ips-1/filsafat/definisi-ips) (diakses pada tanggal 18 Maret 2022)

studies". Sardjiyo mengungkapkan bahwa IPS merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau berbagai aspek dalam kehidupan.

Pembelajaran IPS di Madrasah yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan antara lain: mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, mempunyai rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan ketrampilan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional dan global.

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik tersendiri yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya, tidak terkecuali mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk tingkat dasar memiliki jumlah karakteristik tertentu, yang antara lain seperti berikut: IPS merupakan perpaduan dari berbagai disiplin ilmu sosial antara lain: Sosiologi, Geografi, Ekonomi Dan Sejarah. Materi bagian IPS terdiri atas sejumlah konsep, prinsip dan tema yang berkenaan dengan hakekat kehidupan manusia sebagai makhluk sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial, yang sering disingkat dengan IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah.

Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran pokok pada jenjang pendidikan dasar. Keberadaan peserta didik dengan status dan kondisi sosial yang berbeda-beda tentunya akan menghadapi masalah yang berbeda pula dalam perjalanan hidupnya. Oleh karena itu, pembelajaran IPS sangatlah penting karena materi-materi yang didapatkan peserta didik di madrasah dapat dikembangkan menjadi sesuatu yang lebih

bemakna ketika peserta didik berada di lingkungan masyarakat, baik di masa sekarang ataupun di masa yang akan datang. IPS berperan penting dalam pendidikan di Madrasah karena sifat sosial yang ditularkan melalui materi-materi tentang kehidupan bermasyarakat.

Secara sederhana bahwa pembelajaran IPS, membelajarkan peserta didik untuk memahami bahwa masyarakat ini merupakan suatu kesatuan (sistem) yang permasalahannya bersangkut-paut dan pemecahannya memerlukan pendekatan-pendekatan interdisipliner, yaitu pendekatan komprehensif dari sudut ilmu hukum, ilmu politik, ilmu ekonomi, ilmu sosial lain, seperti geografi, sejarah, antropologi, dan lainnya.

Pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi dijelaskan bahwa “Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu global”. Juga dalam Keputusan Menteri Agama nomor 184 Tahun 2019 tentang Pedoman Implementasi Kurikulum pada Madrasah pada bab II, Mata Pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang masuk dalam kelompok mata pelajaran yang muatan dan acuannya dikembangkan oleh pusat dan termuat dalam mata pelajaran yang ada di kelas 4,5 dan 6 dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran tiap minggunya.³¹

Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai”. Dalam rangka mewujudkan hal tersebut, lebih lanjut ditegaskan bahwa “Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan”.

³¹ KMA Nomor 184 Tahun 2019 Tentang *Pedoman Implementasi Kurikulum Pada Madrasah*, BAB II : 7

2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan, disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran hasil perpaduan ilmu-ilmu sosial. Sudiharjo menjelaskan IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusan atau perpaduan dari jumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, dan politik. Mata pelajaran tersebut mempunyai ciri-ciri yang sama, sehingga dipadukan menjadi bidang studi yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pada hakekatnya pendekatan pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah yang bersifat sistematis, komprehensif dan terpadu (integrated) bertujuan “agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasian materi/bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik”. Sehingga peserta didik dapat menguasai dimensi-dimensi pembelajaran IPS di Madrasah, yaitu: “menguasai pengetahuan (knowledge), keterampilan (skills), sikap dan nilai (attitudes and values), dan bertindak (actions)”.

Seperti telah dikemukakan di atas, pembelajaran IPS bukan hanya bertujuan untuk memenuhi ingatan pengetahuan para peserta didik dengan berbagai fakta dan materi yang harus dihafalnya, melainkan untuk membina mental yang sadar akan tanggung jawab terhadap hak dirinya sendiri dan kewajiban kepada masyarakat, bangsa, dan negara. Pembelajaran IPS merupakan upaya menerapkan teori-konsep-prinsip ilmu sosial untuk menelaah pengalaman, peristiwa, gejala, dan masalah sosial yang secara nyata terjadi di masyarakat. Melalui upaya ini, pembelajaran IPS melatih keterampilan para peserta didik baik keterampilan fisik maupun kemampuan berpikirnya dalam mengkaji dan mencari pemecahan dari masalah sosial yang dialaminya.

3. Tujuan Pembelajaran IPS

Kosasi menjelaskan bahwa pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial membantu peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi sehingga akan menjadikan semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakat. Selain pendapat tersebut, Awan Mutakin mengemukakan bahwa tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mengembangkan peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan ketrampilan mengatasi setiap masalah terjadi sehari-hari dikehidupannya.

Mengenai tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), para ahli juga mengaitkannya dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan tersebut, Gross menyebutkan bahwa tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat, secara tegas ia mengatakan "*to prepare students to be well functioning citizens in a democratic society*". Tujuan lain dari pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya.³²

Pada dasarnya tujuan pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal peserta didik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Senada dengan hal tersebut, tujuan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) sebagaimana disebutkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006, bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan agar peserta didik memiliki

³² Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*, (Kencana Prenada Media Group, Jakarta) : 173

kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) seperti itu menuntut seseorang memiliki pemahaman yang tinggi dalam pembelajarannya. Dengan kata lain, seperti dikemukakan oleh Sapriya, yaitu “Untuk memahami masalah pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) seseorang hendaknya memiliki pemahaman yang baik tentang disiplin ilmu-ilmu sosial yang meliputi struktur, ide fundamental, pertanyaan pokok (*mode of inquiry*), metode yang digunakan dan konsep-konsep setiap disiplin ilmu, disamping pemahamannya tentang prinsip-prinsip kependidikan dan psikologis serta permasalahan sosial”³³

Berdasarkan beberapa pandangan mengenai tujuan IPS di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan IPS adalah untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik, dapat mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat.

D. Hasil Penelitian yang Relevan

Sebagai bahan pertimbangan dan pembandingan pada penelitian ini perlu menelaah penelitian-penelitian sebelumnya, antara lain penelitian yang dilakukan oleh Rahmalina dengan judul “Metode Bermain Peran Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 4-6 tahun”. Penelitian ini mempunyai tujuan

³³ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya) : 12-13

untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kreativitas anak usia dini yang berumur antara 4-6 Tahun. Dalam penelitian ini terdapat beberapa persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti antara lain pada variabel yang dibahas yaitu membahas tentang metode bermain peran. Namun demikian juga ada beberapa perbedaan yaitu pada objek penelitiannya, penelitian yang dilakukan Rahmalina meneliti pada anak usia dini (AUD) atau pra sekolah, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah pada pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan. Selain itu penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif asosiatif sedangkan penelitian yang akan kami lakukan menggunakan metode kualitatif deskriptif.

Berikutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Putu Desy dan kawan-kawan dengan judul “Pengaruh Implementasi Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Dan Kreativitas Peserta didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi menggunakan metode pembelajaran bermain peran terhadap kemampuan berbicara dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Ada kemiripan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada metode pembelajaran bermain peran, namun secara esensi lebih banyak perbedaan yang tampak antara lain pada pokok bahasan yang dipilih lebih spesifik yaitu tentang kemampuan berbicara dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah pada mata pelajaran tematik. Perbedaan lain juga terlihat pada metode yang digunakan, penelitian ini menggunakan eksperimen semu dengan nonequivalent control group design.

Berikutnya adalah penelitian yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kartika 1-4 Pekanbaru”, dengan peneliti Henik Srihayati tahun 2016 yang diterbitkan Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau

(Shinta 5).³⁴ Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang tujuannya adalah untuk mengukur sejauh mana efektivitas penerapan metode bermain peran dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak usia dini yaitu 5-6 tahun di TK Kartika 1-4 Pekanbaru dan diperoleh hasil kemampuan anak di TK Kartika 1-4 Pekanbaru meningkat setelah menerapkan metode bermain peran. Ada kemiripan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada metode pembelajaran bermain peran, akan tetapi secara esensinya lebih banyak perbedaan yang nampak yang di antaranya adalah penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian kualitatif. Perbedaan lainnya juga nampak pada objek penelitian ini adalah peserta didik TK sedangkan objek penelitian yang dilakukan adalah peserta didik tingkatan MI, serta lokasi penelitian juga merupakan tempat yang berbeda.

Berikutnya adalah penelitian yang berjudul “Pengaruh Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini”, dengan penelitiannya adalah Choirun Nisak Aulina pada tahun 2014 dan diterbitkan oleh Jurnal PG-PAUD Trunojoyo³⁵. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas atau pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap peningkatan kemampuan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil yang lebih baik pada kemampuan sosial anak dengan ditunjukkan nilai rata-rata mencapai 7,1105 yang sebelumnya hanya 6,4625. Untuk mengetahui efektivitas metode bermain guna meningkatkan kemampuan sosial anak peneliti dengan menerapkan 2 siklus. Dalam penelitian ini terdapat kesamaan yaitu pada treatment yang dilakukan yaitu sama-sama menggunakan metode

³⁴ Henik Srihayati, “Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kartika 1-4 Pekanbaru”, *Jurnal Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, Vol. 5, No.1 (2016)

³⁵ Choirun Nisak Aulina, “Pengaruh Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini, *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, Vol. 1, No. 1 (2014)

bermain peran, akan tetapi secara keseluruhan lebih banyak perbedaan yang nampak yang di antaranya adalah metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode penelitian kualitatif. Selain itu terdapat perbedaan lainnya yaitu pada lokasi penelitian dan objek penelitian yang juga berbeda.

Berikutnya adalah penelitian yang berjudul “Penggunaan Metode Bermain Peran Sebagai Metode Pembelajaran Dalam Pengajaran PKN”, dengan penelitiannya adalah M. Fadiluddin Thohir pada tahun 2019 dan diterbitkan oleh Jurnal Pendidikan Berkarakter.³⁶ Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis penerapan metode bermain peran sebagai metode pembelajaran dan untuk mengetahui hambatan penerapan metode bermain peran di SDN Pangongseyan 3 Sampang. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah 6 orang guru PKN dari kelas 1 sampai kelas 6 SDN Pangongseyan 3 Sampang. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi dan wawancara. Pada saat yang sama data dianalisis melalui reduksi data, representasi data, verifikasi data dan tiga triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua guru berusaha menggunakan metode bermain peran sebagai salah satu variasi metode pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh. Karena keterbatasan waktu tingkat intensitasnya masih kurang dan sebagai solusinya adalah menugaskan guru untuk berpartisipasi dalam seminar, pelatihan dan karyawisata. Pada penelitian ini terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama metode yang digunakan dalam penelitian yaitu metode kualitatif. Selain itu persamaan lainnya yaitu pada metode yang akan dideskripsikan sama-sama metode pembelajaran bermain peran. Namun walaupun ada kesamaan akan tetapi tentunya lebih banyak terdapat perbedaan antara lain sasaran metode pembelajaran pada penelitian ini adalah Pengajaran PKN sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah pada pembelajaran IPS,

³⁶ M. Fadiluddin Thohir, “Penggunaan Metode Bermain Peran Sebagai Metode Pembelajaran dalam Pengajaran PKN”, *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, Vol. 2, No.2 (2019)

selain itu juga terdapat perbedaan pada tempat penelitian yaitu penelitian ini berlokasi di SD sedangkan penelitian yang akan dilakukan berlokasi di MI.

Berikutnya adalah penelitian yang berjudul “Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar”, yang diteliti oleh Sri Hastati pada tahun 2019 dan diterbitkan oleh DIKDAS MATAPA : Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar³⁷. Penelitian ini diawali dari rendahnya hasil belajar murid dalam memecahkan masalah sosial. Kemudian atas dasar itulah peneliti menawarkan solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut yakni dengan menggunakan metode bermain peran dalam meningkatkan hasil IPS. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang berdaur ulang/siklus selama dua siklus. Hasil dari penelitian ini setelah melakukan dua kali siklus pada siklus ke dua didapati adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS yang berarti penerapan metode bermain peran bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. Terdapat persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama penggunaan atau penerapan metode bermain peran dan juga sama-sama penelitian kualitatif. Akan tetapi selain persamaan, pada penelitian ini lebih nampak perbedaannya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada jenis penelitian dan juga objek yang diterapkan metode bermain peran serta pada lokasi penelitian.

Penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) pada Peserta didik Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Purworejo”, yang diteliti oleh Yustinus Untardi yang merupakan Mahapeserta didik Magister Manajemen STIE Widya Wiwaha Yogyakarta pada tahun

³⁷ Sri Hastati, “Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar”, *DIKDAS MATAPA : Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No.1 (2019)

2016.³⁸ Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan minat peserta didik setelah dilakukan tindakan menggunakan metode bermain peran (role playing) pada peserta didik Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Purworejo Tahun Pelajaran 2016/2017. Rancangan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan pada peserta didik SMA Negeri 3 Purworejo dengan objek penelitian kelas XI IPS yang berjumlah 95 anak. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi terhadap minat awal peserta didik. Selanjutnya dengan bermain peran untuk mengetahui tingkat perkembangan minat peserta didik. Hasil dari penelitian ini disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap pelajaran sejarah. Pada penelitian ini terdapat kesamaan yaitu sama-sama mengangkat tema tentang metode bermain peran akan tetapi juga terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada jenis penelitian ini di mana penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian lapangan atau *field research*, selain itu juga terdapat pada lokasi tempat penelitian di mana penelitian ini berlokasi di SMA sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah di Madrasah Ibtidaiyah.

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Implementasi Metode Pembelajaran Bermain Peran terhadap Kemampuan Berbicara dan Kreativitas Peserta didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”, penelitian ini dilakukan oleh Putu Desy Krisnayanti, I Nyoman Sudiana, dan A.A.I.N Marhaeni yang diterbitkan oleh E-Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar, Volume 3 pada tahun 2013.³⁹ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi metode pembelajaran bermain peran terhadap kemampuan berbicara dan kreativitas peserta didik

³⁸ Yustinus Untardi, “Upaya Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Peserta didik Kelas XI IPS Sama Negeri 3 Purworejo”, *Tesis*, (Yogyakarta, STIE Widya Wiwaha Yogyakarta), 2016

³⁹ Putu Desy Krisnayanti, I Nyoman Sudiana, dan A.A.I.N Marhaeni, “Pengaruh Implementasi Metode Pembelajaran Bermain Peran terhadap Kemampuan Berbicara dan Kreativitas Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”, *E-Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar*, Vol. 3 (2013)

dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan eksperimen semu dengan design *nonequivalent control group design*. Sebanyak 62 peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja dipilih sebagai sampel. Pengumpulan data menggunakan tes kemampuan berbicara dan kuesioner kreativitas. Data dianalisis dengan menggunakan MANOVA. Hasil penelitian disimpulkan adanya perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran secara konvensional, terdapat kreativitas yang signifikan serta kemampuan berbicara dan kreaitvas peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia meningkat setelah mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran. Pada penelitian ini ada kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu kesamaan metode pembelajaran yang dibahas yaitu sama-sama mengangkat tema tentang metode bermain peran. Namun selain persamaan lebih banyak terdapat perbedaan yang nampak dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu antara lain terdapat pada objek yang diterapkan metode bermain peran pada penelitian ini adalah kemampuan berbicara dan kreativitas dalam pembelajaran bahasa Indonesia sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah metode bermain peran pada pembelajaran IPS, selain itu juga terdapat perbedaan pada lokasi penelitian, dan juga tingkatan sekolah yang diteliti.

Penelitian yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Aktivitas Membaca Peserta didik pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 14 Temalullu Kota Palopo”, yang diteliti oleh Yunita Mahasiswi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cokroaminoto Palopo pada Tahun 2020.⁴⁰ Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas membaca peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 14 Temalullu Kota Palopo. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 17 peserta didik

⁴⁰ Yunita, “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Aktivitas Membaca Peserta didik pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 14 Temalullu Kota Palopo”, *Tesis*, (Palopo, Universitas Cokroaminoto Palopo), 2020

dan objek penelitiannya adalah peningkatan aktivitas membaca peserta didik. Desain penelitian menggunakan model Kemmis dan MC. Taggart. Teknik penumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes bacaan observasi, dan dokumentasi. Data hasil penelitian ini dianalisis secara deskriptif kualitatif. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah setelah diterapkan metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas membaca peserta didik, peningkatan terjadi dalam segi proses dan hasil. Peningkatan proses dapat dilihat dari hasil pengamatan yang menunjukkan bahwa peserta didik terlihat lebih aktif bertanya dan merasa senang bermain peran dalam aktivitas membaca sehingga hasil aktivitas membaca peserta didik kelas V menjadi lebih baik. Ada kesamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama mengangkat tema metode pembelajaran bermain peran (*role playing*). Selain persamaan yang ada pada penelitian ini juga terdapat beberapa perbedaan yang nampak yaitu jenis penelitian ini, dan juga sasaran dan penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) dan juga pada lokasi penelitian.

Penelitian terakhir yang sebagai rujukan pada penelitian ini adalah penelitian yang berjudul “Pemberdayaan Bermain Peran untuk Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Al-Moestafa Kota Jambi”. Penelitinya adalah Tuti Wiarti Handayani seorang mahasiswi Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi pada tahun 2021.⁴¹ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ; bagaimana perencanaan kegiatan bermain peran dalam pengembangan kecerdasan sosial emosional anak, untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan kegiatan bermain peran di Taman Kanak-Kanak Al-Moestofa Kota Jambi, dan untuk mengetahui bagaimana penerapan kegiatan bermain peran dalam pengembangan kecerdasan sosial emosional anak di Taman Kanak-Kanak Al-Moestafa Kota Jambi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan perkembangan sosial emosional

⁴¹ Tuti Wiarti Handayani, “Pemberdayaan Bermain Peran untuk Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Al-Moestafa Kota Jambi”, *Tesis* (Jambi, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi), 2021

melalui kegiatan pemberdayaan bermain peran di Taman Kanak-Kanak Al-Moestafa Jambi yaitu dapat dilihat dari maksimalnya perencanaan pembelajaran pada kegiatan bermain peran sehingga terdapat adanya peningkatan. Pada penelitian ini terdapat persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu persamaan pada tema yang diangkat sama-sama tentang metode pembelajaran bermain peran. Selain persamaan pada penelitian ini lebih nampak akan perbedaannya yaitu ; objek yang menjadi penelitian, dan juga lokasi tempat penelitian dilakukan.

Berdasarkan kesepuluh penelitian yang diuraikan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa belum ditemukan penelitian yang memiliki kesamaan secara keseluruhan baik fokus penelitian, lokasi penelitian, dan tempat penelitian dengan penelitian yang akan dilakukan.

E. Kerangka Berpikir

Hasil penelitian yang sesuai tujuan dibutuhkan adanya kerangka konseptual yang akan digunakan sebagai pengarah untuk landasan teori sebelumnya. Menurut Sugiyono, kerangka berpikir sebagai model terkait bagaimana keterkaitan teori dengan beberapa faktor yang teridentifikasi sebagai permasalahan penting.⁴²

Penelitian ini membahas tentang “Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga”. Pada mulanya metode pembelajaran yang konvensional seperti ceramah mungkin sangat efektif dan paling sering diterapkan oleh guru dalam pembelajarannya. Namun seiring dengan berkembangnya waktu dan pengetahuan, metode konvensional dirasa belum atau masih kurang maksimal dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran dengan keberagaman latar belakang peserta didik, untuk itu diperlukan metode pembelajaran yang lebih efektif yaitu salah satunya adalah metode pembelajaran bermain peran.

⁴² Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, (Bandung: Alfabeta, 2010), 91

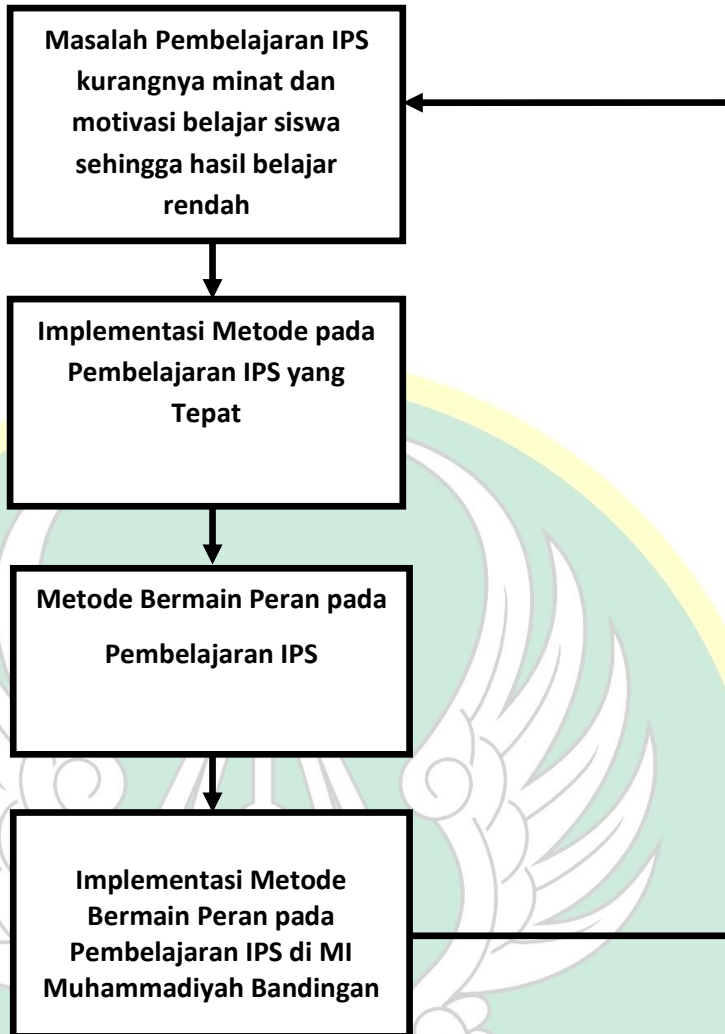
Berdasarkan deskripsi di atas, maka metode bermain peran adalah bagian yang sangat penting dan tidak terpisahkan dari proses pembelajaran, terutama untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Peserta didik harus diberi keleluasaan belajar dalam kondisi yang menyenangkan. Karena itu, guru harus mampu mengelola sumber belajar yang variatif dan inovatif agar diperoleh informasi yang aktual.

Berdasarkan observasi di lapangan dan hasil wawancara dengan guru pada pembelajaran IPS Kelas 5 di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga, selama ini perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru sangat rendah apalagi untuk muatan pelajaran IPS berisi materi yang cukup banyak dan kompleks yang memaksa guru lebih cenderung menerapkan metode ceramah karena dirasa lebih efektif waktu. Hal tersebut menjadikan peserta didik merasa bosan sehingga mengurangi daya tarik mereka terhadap materi pembelajaran.

Dari permasalahan tersebut, maka guru akan mengoptimalkan penerapan metode pembelajaran lainnya yang dirasa cukup efektif yaitu metode bermain peran. Dengan adanya pengoptimalan penggunaan metode pembelajaran tersebut diharapkan minat dan perhatian peserta didik bertambah sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar dan permasalahan yang ada selama ini terpecahkan solusinya.

Penelitian akan mengumpulkan data mengenai Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, di mana penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai latar belakang Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga.

Dari penjelasan di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

BAB III

METODE PENELITIAN

Untuk mengidentifikasi keilmiahan penelitian ini, maka pada bab ini akan diuraikan rangkaian sistematis kegiatan ilmiah melalui metode yang digunakan. Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.⁴³ Metode penelitian merupakan hal yang sangat krusial dalam melakukan penelitian, karena metode adalah strategi yang digunakan dalam melaksanakan penelitian. Demikian halnya dalam penelitian ini membutuhkan metode yang dapat mendukung tercapainya tujuan yang diharapkan. Berikut skema uraian metode penelitian yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan.

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah berupa penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dll., secara holistic dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.⁴⁴

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan atau *field research*. Penelitian lapangan merupakan penelitian yang mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang dan interaksi suatu unit sosial, individu, kelompok, lembaga dan masyarakat.⁴⁵

Di dalam penelitian kualitatif dikenal memiliki beberapa ciri-ciri yang membedakan dengan penelitian jenis lainnya yang di antaranya :

1. Penelitian kualitatif melakukan penelitian pada latar alamiah atau konteks dari suatu keutuhan.

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2014), :2.

⁴⁴ Prof. Dr. Lexy J. Moleong, M.A, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung; Remaja Rosdakarya, 2017) : 6

⁴⁵ Husaini Usman dkk., *Metodologi Penelitian Sosial* .(Jakarta : PT Bumi Aksara, 2006) :5

2. Dalam penelitian kualitatif, peneliti sendiri atau dengan bantuan orang lain merupakan alat pengumpul data utama.
3. Penelitian kualitatif menggunakan metode kualitatif yaitu pengamatan, wawancara dan dokumentasi.
4. Penelitian kualitatif menggunakan analisis data secara induktif.
5. Penelitian kualitatif lebih menghendaki arah bimbingan penyusunan teori substantif yang berasal dari data.
6. Data-data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka.
7. Penelitian kualitatif lebih mementingkan proses daripada hasil.
8. Adanya batas yang ditentukan oleh focus.⁴⁶

Prosedur-prosedur kualitatif dalam pengumpulan, analisis dan interpretasi data serta penulisan hasil penelitian memang berbeda dengan prosedur kuantitatif tradisional. Pengambilan sampel secara sengaja, pengumpulan data terbuka, analisis teks atau gambar, penyajian informasi dalam bentuk gambar dan tabel, serta interpretasi pribadi atas temuan-temuan semuanya mencerminkan prosedur-prosedur kualitatif.⁴⁷

Dalam penelitian kualitatif dikenal memiliki beberapa pendekatan, dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan fenomenologi. Pendekatan fenomenologi yaitu jenis pendekatan pada penelitian kualitatif yang diaplikasikan dengan melihat dan mendengar lebih dekat dan terperinci penjelasan dan pemahaman individual tentang pengalaman-pengalamannya. Pendekatan fenomenologi memiliki tujuan untuk menginterpretasikan serta menjelaskan pengalaman-pengalaman yang dialami seseorang dalam kehidupannya termasuk pengalaman saat berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan sekitar.

Dalam konteks kualitatif kehadiran suatu fenomena dapat dimaknai sebagai sesuatu yang ada dan muncul dalam kesadaran peneliti dengan menggunakan cara serta penjelasan tertentu bagaimana proses sesuatu menjadi

⁴⁶ Prof. Dr. Lexy J. Moleong, M.A, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung; Remaja Rosdakarya, 2017) : 8-12

⁴⁷ John W. Creswell, *Research Design*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 14

terlihat jelas dan nyata. Pada penelitian fenomenologi lebih tertuju pada mencari, mempelajari dan menyampaikan arti fenomena, peristiwa yang terjadi dan hubungannya dengan orang-orang biasa dalam situasi tertentu. Pada dasarnya ada dua hal utama yang menjadi focus dalam penelitian fenomenologi yaitu :⁴⁸

1. *Textural description*

 Apa yang dialami oleh subjek penelitian tentang sebuah fenomena.

 Apa yang dialami adalah aspek objektif, data yang bersifat factual dan hal yang terjadi secara empiris.

2. *Structural description*

 Bagaimana subjek mengalami dan memaknai pengalamannya. Deskripsi ini berisi aspek subjektif, yang menyangkut pendapat, penilaian, perasaan, harapan dan respons subjektif lainnya dari subjek penelitian yang berkaitan dengan pengalamannya itu.

 Dengan metode penelitian kualitatif melalui pendekatan fenomenologi maka peneliti dapat memberikan gambaran yang jelas terhadap hasil penelitian yang telah didapatkan saat peneliti berada di lapangan dengan beberapa teknik pengumpulan data. Selain pemilihan metode dan pendekatan kualitatif juga merujuk pada tujuan penelitian ini yaitu yang bertujuan untuk mendeskripsikan Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS Kelas V semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022 di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat atau Lokasi Penelitian

 Tempat penelitian ini dilaksanakan adalah di MI Muhammadiyah Bandingan yang beralamat di Desa Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga. Pemilihan tempat penelitian di MI Muhammadiyah

⁴⁸ Hasbiansyah, "Pendekatan Fenomenologi Penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi", *Jurnal Mediator*, Vol 9, No 1(2008) :165

Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga ini, didasari atas beberapa pertimbangan, yang di antaranya sebagai berikut:

- a. MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga merupakan MI di wilayah Kecamatan Kejobong yang cukup berprestasi dan memiliki jumlah peserta didik yang juga cukup banyak dibandingkan dengan sekolah lainnya baik MI maupun SD.
- b. Memiliki nilai akademis khususnya Mata Pelajaran IPS yang cukup tinggi khususnya kelas V.
- c. Lokasi sekolah cukup strategis sehingga dapat menghemat waktu, tenaga, dan biaya karena jarak lokasi tempat penelitian dengan lokasi peneliti tidak terlalu jauh yaitu masih dalam 1 kecamatan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian tentang Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga dilaksanakan selama tiga bulan yaitu terhitung dari bulan Maret sampai dengan Juni tahun 2022 atau pada semester genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

C. Data dan Sumber Data

1. Data Penelitian

Data atau informasi merupakan suatu hal yang paling penting untuk dikumpulkan atau dikaji. Dalam penelitian ini, informasi digali dari berbagai sumber. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli atau dengan kata lain tidak melalui media perantara. Data primer itu sendiri dapat berupa opini subyek (orang), kejadian atau kegiatan, dan hasil pengujian.

Dalam penelitian ini yang menjadi data primer adalah hasil observasi dan hasil wawancara. Sedangkan data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara atau dengan kata lain diperoleh dan dicatat oleh pihak

lain. Data sekunder itu sendiri umumnya berupa bukti, catatan, atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter) yang dipublikasikan maupun tidak dipublikasikan. Dalam penelitian ini yang menjadi data sekunder adalah dokumentasi MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga seperti profil madrasah, keadaan guru, keadaan peserta didik, sarana dan prasarana dan lain-lain.

2. Sumber Data Penelitian

Sumber data adalah sumber subjek dari tempat di mana data bisa didapatkan. Sumber data atau subjek dalam penelitian ini yaitu guru kelas, kepala madrasah dan peserta didik. Adapun sumber data atau subyek penelitian dalam penelitian ini adalah orang-orang yang memiliki relevansi dengan rumusan masalah penelitian ini. Dalam penelitian ini, adapun yang dijadikan subjek penelitian terdapat dua sumber data, yaitu sebagai berikut:

a. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung. Dalam penelitian ini diperoleh dalam cara observasi dan wawancara. Data primer dalam penelitian ini adalah Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga melalui observasi dan wawancara pada peserta didik, guru, dan kepala sekolah.

b. Data sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari pihak kedua atau sumber-sumber lainnya yang telah ada sebelum penelitian dilaksanakan. Dalam penelitian ini data sekunder diperoleh dari dokumentasi yang berupa buku, surat kabar, berita, dan lain sebagainya terkait proses Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga.

Sedangkan objek penelitian merupakan situasi sosial di mana penelitian itu dilakukan.⁴⁹ Obyek penelitian merupakan situasi sosial di mana penelitian itu dilakukan, dan yang menjadi objek penelitian dalam penelitian ini tentang implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga.

3. Narasumber

Dalam penelitian kualitatif kehadiran narasumber (informan) sangat penting, karena dari merekalah peneliti akan memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan terkait dengan penelitian ini. Jumlah narasumber atau informan dalam penelitian kualitatif ini ditentukan berdasarkan pertimbangan informasi yang artinya jumlah narasumber tidak terbatas selama masih bisa digali atau didapatkan informasi-informasi baru, dan akan dihentikan apabila data atau informasi yang didapatkan dirasa sudah cukup.

Subjek penelitian ini adalah sumber utama dari penelitian yang memiliki data mengenai variabel-variabel yang diteliti.⁵⁰ Pada penelitian ini narasumbernya adalah Kepala Madrasah, Guru dan Peserta didik di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga.

D. Teknik Pengumpulan Data

Guna mendapatkan data-data yang dibutuhkan peneliti dalam penelitian ini maka digunakanlah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dengan standar tertentu.⁵¹ Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tentang Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga adalah melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B* (Bandung: Alfabeta, 2017), : 297.

⁵⁰ C. Saefudin Azwar, *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011) :8

⁵¹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung,: Alfabeta, 2009) :299

1. Observasi

Observasi dilakukan melalui pengamatan terhadap objek yang diteliti. Penelitian ini menggunakan teknik observasi yang bertujuan untuk dapat melihat dan mengamati secara langsung Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga guna mendapatkan data-data yang sebenarnya yang dibutuhkan dalam penelitian ini sehingga memudahkan peneliti mendeskripsikan data-data yang diperoleh dalam penelitian. Peneliti menggunakan jenis observasi partisipasi pasif, dimana peneliti hanya melihat dan mengawasi objek yang diteliti. Peneliti menggunakan panduan observasi agar dapat menjadi acuan dalam melakukan pengamatan sehingga dapat mencapai tujuan penelitian.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dalam proses pengumpulan data yaitu dengan melakukan komunikasi secara langsung antara peneliti dengan informan atau responden melalui tanya jawab yang dilakukan dengan mengacu pada tujuan penelitian, serta dilakukan secara sistematis.⁵² Penggunaan teknik wawancara dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi lebih lanjut mengenai Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS. Dalam wawancara peneliti telah mempersiapkan konsep yang jelas terkait dengan hal-hal apa saja yang akan digali dari para informan.

Guna mendapatkan data atau informasi terkait penelitian tentang Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan ini, ada beberapa pihak yang dijadikan informan dalam penelitian yaitu kepala madrasah, guru dan peserta didik.

⁵² Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis*, (Bandung: PT. Rosdakarya, 2016), 93

Tabel 1. Subjek Penelitian

No	Narasumber	Data
1.	Kepala Sekolah	Proses pembelajaran dan kebijakan selama Pembelajaran IPS
2.	Guru	Metode yang diterapkan dalam proses pembelajaran IPS dan langkah-langkahnya.
3.	Peserta didik	Respon peserta didik terhadap metode yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran IPS

3. Dokumentasi

Pada metode ini, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang ada di lokasi penelitian seperti catatan, buku dan lainnya yang memang dapat dijadikan sebagai sumber informasi tercatat. Pada bagian ini, data yang dikumpulkan diperoleh dari pihak madrasah sesuai prosedur yang ada. Dokumen-dokumen tersebut diantaranya tentang visi, misi dan tujuan madrasah, dokumen kurikulum yang digunakan, profil MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, buku-buku penunjang, gambar-gambar dan dokumen yang terkait dengan implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori dan menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Langkah analisis data yang dilakukan dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung. Pengumpulan data atau analisis data dalam penelitian ini dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu.

1. Reduksi Data

Data dalam penelitian kualitatif umumnya berupa narasi deskriptif kualitatif. Data tersebut perlu dicatat setiap melakukan penelitian dan dianalisis. Tahap reduksi data merupakan tahap menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, memilah dan mengorganisasikan data yang diperoleh sehingga diperoleh simpulan-simpulan yang dapat ditarik dan diverifikasi. Melalui reduksi data, data penelitian yang diperoleh dapat disederhanakan melalui seleksi data sehingga diperoleh informasi-informasi penting dari penelitian yang dilakukan. Pada tahap reduksi data harus dirampingkan, dipilih mana yang penting, disederhanakan, dan diabstraksikan. Dengan demikian pada tahap reduksi data terdapat data yang digunakan dan data yang tidak terpakai. Reduksi data juga dapat berarti merangkum. Proses ini dilakukan dengan mengutamakan pada bagian yang lebih penting dan mengidentifikasi pola yang ada. Demikian, banyaknya data yang diperoleh cukup banyak. Peneliti berupaya untuk membuang hal yang tidak penting dan memilih yang dibutuhkan atau diperlukan saja. Dengan begitu, data tersebut dapat memiliki gambaran dengan jelas dan menyederhanakan proses penelitian berikutnya.

2. Display Data

Penyajian data yang dimaksud Miles dan Huberman merupakan sekumpulan informasi tersusun yang kemungkinan akan dilakukan penarikan simpulan dan pengambilan tindakan. Data yang sudah dilakukan proses reduksi, berikutnya data ditampilkan dengan penyajian. Penyajian dilakukan untuk disusun, diorganisasikan dan diidentifikasi pola hubungannya sehingga dapat dikenali dan dibentuk dengan uraian.

3. Menarik Kesimpulan

Penarikan kesimpulan menjadi langkah selanjutnya dalam penelitian ini, kemudian dilakukan proses validasi. Kesimpulan awal masih memiliki sifat yang tentatif, dan dapat memiliki perubahan saat terdapat data atau bukti yang mendukung. Kesimpulan akhir dari penelitian ini adalah mengenai Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandungan.

F. Pemeriksaan Keabsahan Data

Keabsahan sebagai validitas data menjadi hal yang harus dilakukan untuk meminimalisir data yang tidak absah atau tidak valid. Hal ini untuk meminimalisir jawaban dari informan yang tidak jujur. Uji validitas atau uji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan uji kredibilitas data. Uji kredibilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi dalam pengujian validitas atau keabsahan data antara lain dengan melakukan pengecekan data dari berbagai sumber, berbagai teknik dan berbagai waktu.⁵³ Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data tersebut untuk keperluan pengecekan atau sebagai perbandingan terhadap data itu.⁵⁴ Pada penelitian ini, triangulasi dilakukan dengan pengecekan data atau informasi yang didapat dari berbagai sumber yang sama dengan cara yang berbeda. Selanjutnya yang peneliti lakukan adalah melakukan triangulasi waktu, di mana kedua triangulasi di atas diulang pada waktu yang berbeda, sehingga hasil dan atau informasi yang didapat teruji kredibilitasnya. Berikut penjabaran tentang triangulasi :

Menurut Denzin dalam Lexy J. Moleong, membedakan empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, teknik dan teori.⁵⁵

⁵³ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 373-374

⁵⁴ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), :330

⁵⁵ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, : 330

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mendeskripsikan dan mengkategorikan mana yang berbeda dan mana yang spesifik dari jawaban yang diperoleh dari berbagai sumber.

2. Triangulasi Metode

Adapun usaha untuk mengecek keabsahan data, atau mengecek keabsahan temuan penelitian. Triangulasi data menurut Bachri dalam Imam Gunawan dapat dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang sama. Pelaksanaannya dapat juga dengan cek dan ricek. Dengan demikian triangulasi dengan metode terdapat dua strategi yaitu :

- a. Pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian beberapa teknik pengumpulan data,
- b. Pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode yang sama.⁵⁶

Triangulasi metode dalam penelitian ini dilakukan dengan mengecek dan membandingkan data mengenai Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS dari berbagai teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu : observasi, wawancara, dan dokumentasi.

3. Triangulasi Teknik

Triangulasi ini adalah untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.⁵⁷

4. Triangulasi Teori

Triangulasi ini adalah memanfaatkan teori lebih dari satu untuk diadu dan dipadu. Untuk itu diperlukan rancangan penelitian, pengumpulan data,

⁵⁶ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013) :220

⁵⁷ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik, ...* : 220

dan analisis data yang lengkap dengan demikian akan dapat memberikan hasil yang lebih komprehensif.⁵⁸

Peneliti dalam memvalidasi keabsahan data pada penelitian yang akan dilakukan dengan menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber dilakukan kepada kepala sekolah, guru, dan peserta didik. Sedangkan triangulasi teknik dilakukan melalui kegiatan observasi, wawancara.



⁵⁸ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Prakti*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016) : 221

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Wilayah Penelitian.

Penelitian ini dilakukan di MI Muhammadiyah Bandingan atau sering disingkat MIM Bandingan. Madrasah ini merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat dasar yang dalam kedudukannya bernaung di bawah Kantor Kementerian Agama Kabupaten Purbalingga (Kemenag Purbalingga). Wilayah atau lokasi MI Muhammadiyah Bandingan termasuk pada wilayah yang cukup strategis karena berada jalur jalan raya dan juga dekat dengan pusat keramaian yaitu Pasar Desa (Pasar Klagung), dengan akses lokasi yang cukup mudah memungkinkan menjadi salah satu daya tarik tersendiri dari madrasah ini.

2. Gambaran Umum MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga adalah sebagai berikut :

a. Profil MI Muhammadiyah Bandingan, Kecamatan Kejobong, Kabupaten Purbalingga

- 1) Nama Madrasah : MI Muhammadiyah Bandingan
- 2) Nomor Statistik Madrasah: 111233030045
- 3) NPSN : 60710601
- 4) Status Madrasah : Swasta
- 5) Alamat Madrasah : Desa Bandingan RT.21 RW.09
- 6) Kecamatan : Kejobong
- 7) Kabupaten : Purbalingga
- 8) Propinsi : Jawa Tengah
- 9) Akreditasi : B
- 10) Luas tanah : 1205 m²
- 11) Luas bangunan : 907 m²
- 12) Status tanah : Wakaf
- 13) Nama Kepala Madrasah : Kartika Megantara, S.Pd.I

b. Profil Kepala Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Bandingan
Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga

- 1) Nama : Kartika Megantara, S.Pd.I
- 2) NIP : 198304302007101001
- 3) Pangkat Gol./Ruang : Penata Muda Tk. 1/IIIb
- 4) Jenis Kelamin : Laki-laki
- 5) Tempat/Tanggal Lahir: Purbalingga
- 6) Pendidikan Terakhir : S1
- 7) Status Kepegawaian : PNS
- 8) Alamat : Desa Bandingan, Kecamatan Kejobong,
Kabupaten Purbalingga

c. Sejarah Berdirinya MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong
Purbalingga

MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga didirikan pada tanggal 18 Agustus 1959 oleh Yayasan Muhammadiyah Cabang Bandingan dengan tokoh pendirinya adalah Mbah Ranasuta dan H. Hadiatmojo yang merupakan tokoh Muhammadiyah di wilayah Desa Bandingan. Salah satu alasan didirikannya madrasah ini adalah karena merupakan salah satu program dari Yayasan Muhammadiyah Cabang Bandingan untuk mendirikan minimal satu Amal Usaha Muhammadiyah di bidang pendidikan tingkat dasar atau MI yang kebetulan waktu itu di Cabang Bandingan belum ada dan hanya ada satu SD. Kemudian muncullah gagasan untuk mendirikan MI Muhammadiyah Bandingan yang dipelopori oleh Mbah Ranasuta dan H. Hadiatmojo serta didukung oleh semua lapisan warga Muhammadiyah dan warga sekitar. Kemudian akhirnya dibangunlah MI Muhammadiyah Bandingan dengan modal utama dari para donator tokoh Muhammadiyah dan juga kas Cabang Muhammadiyah Bandingan.

Madrasah ini berdiri di lahan dengan luas tanah 854 M² dan luas bangunan 412M². Dan Status madrasah adalah MI Swasta dan terakreditasi B, nomor Piagam Kw.11.4/4/PP.03.2/623.3.36/2006, dan

Nomor Statistik Madrasah (NSM) MI Muhammadiyah Bandingan adalah 112330303059.⁵⁹

Kepala madrasah yang pernah menjabat di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga adalah sebagai berikut:

Tabel 2
Data Kepala Madrasah MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga dari Tahun 1969 s.d. sekarang

No	Nama	Periode
1	Hadi Sunaryo	1969-1976
2	Atmo Suwiryo	1977-1978
3	Sugeng	1979-1988
4.	Karyono	1989-1999
5	Ismangil, A. Ma	2000– 2010
6	Hasti Nur'aeni, S.Pd.I	2010 – 2019
7	Kartika Megantara, S.Pd.I	2019 – Sekarang

d. Letak Geografis MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga

Berdasarkan data yang peneliti peroleh letakgeografis MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga terletak di daerah dataran rendah yang berada di pedesaan dan merupakan salah satu lembaga pendidikan formal swasta yang terletak di tepi Jalan Raya Desa Bandingan, Desa Bandingan RT 21 RW 09 Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah. Terletak di lokasi yang penduduknya mayoritas beragama Islam

⁵⁹“Dokumentasi KTSP MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga Tahun Pelajaran 2021/2022.”.

yang sangat memungkinkan potensi besar untuk mereka bisa menyekolahkan putra putrinya di MI Muhammadiyah Bandingan.

Adapun batas-batas wilayah yang membatasi MI Muhammadiyah Bandingan Purbalingga dengan daerah di sebelahnya adalah sebelah utara berbatasan dengan MTs Muhammadiyah 03 Bandingan Kejobong Purbalingga, sebelah selatan berbatasan dengan desa Lamuk kecamatan Kejobong kabupaten Purbalingga, Sebelah barat berbatasan dengan perumahan warga desa Bandingan, dan sebelah timur berbatasan dengan perumahan warga desa Bandingan.⁶⁰

e. Visi dan Misi MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga

1) Visi

Visi Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabuapten Purbalingga adalah “ **Cerdas, Berprestasi, Berakhlak Islami** “. Adapun indikatornya adalah sebagai berikut:⁶¹

Indikator Visi:

a) Cerdas Berprestasi

- 1) Menguasai materi pembelajaran ditandai dengan perolehan nilai B minimal 90% dalam laporan hasil belajar peserta didik
- 2) Mengikuti dan menjuarai kejuaraan baik akademik maupun non akademik

b) Berakhlak Islami

- 1) Hafal dan fasih bacaan sholat, gerakan sholat, dan keserasian gerakan dan bacaan
- 2) Hafal dan fasih do'a setelah sholat
- 3) Hafal dan fasih do'a-do'a harian muslim
- 4) Tertib menjalankan sholat fardhu
- 5) Tertib menjalankan sholat sunah rowatib
- 6) Mampu menghafal Al Qur'an Juz 30
- 7) Membaca Al Quran dengan baik dan benar

⁶⁰“Dokumentasi, Profil MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, Tahun Pelajaran 2021/2022.”

⁶¹“Dokumentasi KTSP MI Muhmmadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga Tahun Pelajaran 2021/2022.,”.

- 8) Bersikap sopan, santun, dan menghargai terhadap orang tua, guru, teman, dan orang lain
- 9) Bersikap sesuai dengan ajaran Islam

2) Misi Madrasah

- a) Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas dalam menanamkan iman dan takwa.
- b) Mewujudkan pembelajaran dan pembiasaan dalam mempelajari Alqur'an dan menjalankan ajaran agama Islam.
- c) Mewujudkan pembentukan karakter bangsa yang mampu mengaktualisasikan diri dalam masyarakat.
- d) Meningkatkan pengetahuan dan profesionalisme tenaga kependidikan sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan.
- e) Mewujudkan pembelajaran yang aktif inovatif kreatif menyenangkan dalam mencapai prestasi dan berdaya saing.
- f) Menyelenggarakan tata kelola madrasah yang baik.
- g) Menyelenggarakan kegiatan rutin keagamaan.
- h) Mengikutsertakan dan membina peserta didik dalam kegiatan perlombaan baik akademik maupun non akademik.

3) Tujuan MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga

Secara umum, tujuan pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga adalah meletakkan dasar keimanan, ketaqwaan, kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.⁶²

Bertolak dari tujuan umum pendidikan dasar tersebut, Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Bandingan mempunyai tujuan sebagai berikut : ” Terwujudnya Manusia Muslim Berakhlak Mulia, Cakap pada diri sendiri, Berguna bagi masyarakat dan negara, Beramal menuju terwujudnya masyarakat utama, adil, dan makmur

⁶² “Dokumentasi, Profil MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, Tahun Pelajaran 2021/2022.”

yang diridhoi Allah SWT. Memajukan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan keterampilan untuk pembangunan masyarakat Indonesia yang berazaskan Pancasila dan UUD 1945”

4) Target Madrasah

Berangkat dari tujuan umum pendidikan dasar Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Bandingan mempunyai target madrasah sebagai berikut:⁶³

- a) Madrasah dapat memperoleh akreditasi A
 - b) Madrasah mencapai nilai rata-rata UM yaitu 80,00
 - c) Madrasah dapat meningkatkan jumlah peserta didik 10%
 - d) Madrasah memiliki tenaga pendidik dan kependidikan bersertifikasi
 - e) Madrasah mengembangkan berbagai wadah/program penghayatan dan pengamalan agama Islam
 - f) Peserta Didik mampu membaca Al Quran secara tartil
 - g) Peserta didik mampu menghafalkan Al Quran Juz 30
- f. Struktur Kurikulum 2013 (Ilmu Pengetahuan Sosial) di Tingkatan Madrasah Ibtidaiyah

⁶³ “Dokumentasi, Profil MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, Tahun Pelajaran 2021/2022.”

Tabel. 3

Struktur Kurikulum Madrasah Ibtidaiyah

Mata Pelajaran		Alokasi Waktu Perpekan					
Kelompok A		I	II	III	IV	V	VI
1.	Pendidikan Agama Islam						
	a. Al-Qur'an Hadis	2	2	2	2	2	2
	b. Akidah Akhlak	2	2	2	2	2	2
	c. Fiqih	2	2	2	2	2	2
	d. Sejarah Kebudayaan Islam	-	-	2	2	2	2
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	5	5	6	4	4	4
3	Bahasa Indonesia	8	9	10	7	7	7
4	Bahasa Arab	2	2	2	2	2	2
5	Matematika	5	6	6	6	6	6
6	Ilmu Pengetahuan Alam	-	-	-	3	3	3
7	Ilmu Pengetahuan Sosial	-	-	-	3	3	3
Kelompok B							
1	Seni Budaya dan Prakarya	4	4	4	5	5	5
2	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	4	4	4	4	4	4
3	Muatan Lokal	-	-	-	-	-	-
Jumlah		34	36	40	42	42	42

Sesuai dengan tabel tersebut di atas terdapat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkatan MI yaitu di kelas 4, 5 dan 6 dengan alokasi waktu masing-masing tiga jam pelajaran per minggunya.⁶⁴

g. Sumber Daya Manusia MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga

1) Tenaga Edukatif

Jumlah seluruhnya ada 8 orang. Terdiri dari guru laki-laki berjumlah 3 orang dan guru perempuan berjumlah 5 orang, dengan uraiannya sebagai berikut :⁶⁵

- a) Kartika Megantara : Kepala Madrasah
- b) Dra. Suhantini : Guru Kelas VI
- c) Sugirno, S.Pd.I : Guru Kelas V
- d) Khikmawati, S.Pd.I : Guru Kelas IV
- e) Suratno, S.Pd.I : Guru Kelas III

⁶⁴ "Dokumentasi, Profil MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, Tahun Pelajaran 2021/2022."

⁶⁵ "Dokumentasi, Profil MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, Tahun Pelajaran 2021/2022."

- f) Siti Mahmudah, S.Pd.I : Guru Kelas II
- g) Ambar Fitriana, S.Pd.I : Guru Kelas I
- h) Nuraningsih, S.Pd.I : Guru Penjas

2) Karyawan / karyawan

Jumlah seluruhnya ada dua orang yang merupakan Pembina keagamaan yaitu Wagito, dan bagian kebersihan lingkungan/penjaga madrasah adalah Sudarmi.

3) Peserta Didik

Jumlah seluruh peserta didik pada tahun pelajaran 2021/2022 sebanyak 196 peserta didik dengan perincian sebagai berikut :⁶⁶

Tabel 4

Data Peserta didik MIM Bandingan Tahun Pelajaran 2021/2022

No	Kelas	Jumlah Rombel	L	P	Jml
1	I	2	20	14	34
2	II	1	18	10	29
3	III	1	17	14	31
4	IV	1	23	18	41
5	V	1	15	13	28
6	VI	1	17	18	35
Jumlah		7	110	85	198

Adapun jumlah peserta didik 3 tahun sebelumnya adalah :

- 1) Tahun pelajaran 2020-2021 adalah 193 peserta didik
- 2) Tahun pelajaran 2019-2020 adalah 191 peserta didik
- 3) Tahun pelajaran 2018-2019 adalah 181 peserta didik

h. Daftar Peserta didik Kelas V

Data daftar peserta didik kelas V yang juga merupakan subjek dari penelitian ini, tersaji dalam tabel daftar peserta didik kelas V MI Muhammadiyah Bandingan Tahun Pelajaran 2021/2022 di bawah ini.⁶⁷

⁶⁶ "Dokumentasi, Profil MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, Tahun Pelajaran 2021/2022."

Tabel. 5

Daftar Nama Peserta Didik Kelas V MI Muhammadiyah Bandingan
Tahun Pelajaran 2021/2022

No	Nama Peserta didik	Jenis Kelamin	
		L	P
1	Adelita Estika Rizky		P
2	Anindya Zivana Belani		P
3	Areta Mirza Ukail		P
4	Ayra Salsabila		P
5	Azaqi Izan Nahendra	L	
6	Bayu Candra Wibisono	L	
7	Bunayya Ahnaf Faizul Haq	L	
8	Dennis Janu Sumbaga	L	
9	Desna Angelni Nur Setia P.		P
10	Favian Putra Leksana	L	
11	Intan Octa Nurani		P
12	Kanza Nabila		P
13	Khoerul Fata	L	
14	Lutfiano Alanza	L	
15	Muhammad Rizky Zainur R.	L	
16	Novita Setianingsih		P
17	Rafael Nur Rizki	L	
18	Rafael Tri Anggoro	L	
19	Rasya Aditya	L	
20	Rasyiiq Althaf Ghaazali	L	
21	Sahid Abdullah	L	
22	Shahifah Hayyu Arjanti		P

⁶⁷ "Dokumentasi, Daftar Siswa Kelas V MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, Tahun Pelajaran 2021/2022."

23	Sholeh Nur Aiman	L	
24	Salwa Pratiwi		P
25	Syaiful Maulana	L	
26	Thalita Latifa Putri		P
27	Wilda Nur Cahya		P
28	Yuliana Dewi		P
Jumlah		15	13

i. Struktur MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga

1) Komite Madrasah

Ketua Komite : Isma'il, A.Ma
 Bendahara : Ikmawati, S.Pd.I
 Sekretaris : Wagito
 Anggota : 1. Amron
 2. Torik Ansori
 3. Soim Sayafaat
 4. Agusyar
 5. Lukman Hakim
 6. Soderi, S.Pd.I

2) Pengurus MI Muhammadiyah Bandingan :

Ketua : Mizani Syuja, S.Pd.I, M.Pd (Majelis Dikdasmen)
 Sekretaris : Hanan Muhtarom, S.Pd
 Bendahara : Waryoto
 Anggota : 1. Narsan
 2. Heri Nur Fauzy
 3. Suratno

j. Sarana dan Prasarana MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga⁶⁸

Tabel. 6

Daftar Sarana Prasarana MI Muhammadiyah Bandingan Tahun Pelajaran 2021/2022

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kelas 1	1	Baik
2	Ruang Kelas 2	1	Baik
3	Ruang Kelas 3	1	Baik
4	Ruang Kelas 4	1	Baik
5	Ruang Kelas 5	1	Baik
6	Ruang Kelas 6	1	Baik
7	Tempat Cuci Tangan	11	Baik
8	Ruang Guru	1	Baik
9	Ruang Tamu	1	Baik
10	Ruang UKS	1	Baik
11	Ruang Kepala	1	Baik
12	Perpustakaan	1	Baik
13	Mushola	1	Baik
14	Kamar Mandi	6	Baik
15	Dapur	1	Baik
16	Kantin	1	Baik
17	Gudang	1	Baik
18	Ruang TU	1	Baik
19	Halaman	1	Baik
20	Televisi 32 inchi	3	Baik

⁶⁸ "Dokumentasi, Profil MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, Tahun Pelajaran 2021/2022."

21	LCD Proyektor	2	Baik
22	Monitor 32 inchi	3	Baik
23	Komputer	7	Baik
24	Laptop	13	Baik
25	Alat Marchingband	1	Baik
26	Alat Musik Rebana	1	Baik
27	Sound System	1	Baik
28	Telpon	1	Baik
29	Kipas Angin	7	Baik
30	Printer	4	Baik
31	Speaker Ruangan	7	Baik
31	Amplifier	2	Baik

k. Prestasi MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga

MI Muhammadiyah Bandingan merupakan salah satu lembaga pendidikan di wilayah Kecamatan Kejobong yang memiliki sejumlah prestasi yang bisa dibanggakan dan menjadi salah satu factor yang membuat madrasah ini mendapat kepercayaan yang cukup tinggi dari masyarakat untuk menyekolahkan anaknya di sini. Berikut daftar prestasi yang sudah diraih oleh MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga selama 3 tahun terakhir :⁶⁹

- 1) Juara 1 Pesta Siaga Kwarran Kejobong Tahun 2021
- 2) Juara 2 Kompetisi Sains Madrasah Tingkat Kabupaten Purbalingga Tahun 2021
- 3) Juara 1 Duta Pandu HW Putra Tk. Kwarda Jateng Tahun 2021
- 4) Juara 1 Duta Pandu HW Putra Tk. Kwardcab Purbalingga Tahun 2021
- 5) Peserta Duta Pandu HW Putri Tk. Kwarda Jateng Tahun 2021

⁶⁹ "Dokumentasi, Buku Daftar Prestasi MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, Tahun Pelajaran 2021/2022."

- 6) Juara 2 POPDA SD/MI Pencak Silat Kategori Laga Kelas F Tk. Kecamatan Kejobong Tahun 2020
- 7) Juara 2 POPDA SD/MI Pencak Silat Kategori Laga Kelas G Tk. Kecamatan Kejobong Tahun 2020
- 8) Juara 1 Bulu Tangkis Putra POPDA SD/MI Tk. Kabupaten Purbalingga Tahun 2020
- 9) Juara 2 Bulu Tangkis Putra POPDA SD/MI Tk. Kabupaten Purbalingga Tahun 2020
- 10) Juara 2 Kelas E Kejuaraan Pencak Silat Piala Bupati Purbalingga Tahun 2019
- 11) Juara 2 Kelas C Kejuaraan Pencak Silat Piala Bupati Purbalingga Tahun 2019
- 12) Juara 2 Kelas A Kejuaraan Pencak Silat Piala Bupati Purbalingga Tahun 2019
- 13) Juara 2 Kelas J Kejuaraan Pencak Silat Piala Bupati Purbalingga Tahun 2019
- 14) Medali Emas Takhfidz Kelas I dan 2 Lomba Festival Milad PM Assalam Temanggung

B. Deskripsi Data

Seorang guru dalam kegiatan proses belajar mengajar harus bisa selektif dalam menentukan metode yang akan digunakan/diterapkan dalam pembelajarannya sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan melibatkan semua aspek yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran IPS dengan muatan materi yang cukup banyak dan kompleks serta membutuhkan hapalan peserta didik yang cukup banyak pula, maka sudah barang tentu peran atau factor guru dalam pemilihan metode yang tepat dalam pembelajarannya akan menjadi salah satu factor penentu keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran.

Kemampuan dan potensi peserta didik akan bisa lebih tergal dengan proses pembelajaran yang dirasa nyaman dan menyenangkan. Dengan kondisi

yang demikian tentunya peserta didik akan lebih membuka pikirannya untuk bisa menerima ilmu yang ditransfer oleh guru. Salah satu metode yang cukup efektif diterapkan dalam pembelajaran IPS adalah metode bermain peran. Terutama di kelas V semester II dengan muatan materi banyak terkait dengan peristiwa – peristiwa sejarah yang terjadi di masa lampau, yang banyak melibatkan nama tokoh-tokoh sejarah maka dengan melibatkan secara langsung peserta didik mempraktikkan peristiwa tersebut akan menjadikan peserta didik lebih terkesan dan lebih mudah mengingat akan nama-nama tokoh tersebut.

Berangkat dari hal-hal tersebut di atas maka minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan harus terus dikembangkan terutama di tingkat MI. Di antara cara yang bisa dikembangkan guna meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik yang akan berimplikasi pada lebih mudahnya tercapainya tujuan pembelajaran adalah dengan menerapkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran IPS. Dengan metode pembelajaran tersebut diharapkan akan berdampak positif bagi hasil belajar peserta didik di tingkat MI.

Dalam pengimplementasian metode bermain peran pada pembelajaran IPS membutuhkan dukungan dan peran aktif dari peserta didik sebagai pelaku utama dalam bermain peran, dan juga tidak bisa dikesampingkan peran guru dalam mengelola pemeranan materi menjadi sebuah adegan sangat dibutuhkan. Ketika semua aspek yang terlibat dan berperan dalam adegan siap dan terpenuhi maka tentunya konsep metode bermain peran dalam pembelajaran IPS akan dapat diimplementasikan dengan optimal.

Berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan, baik melalui observasi, wawancara maupun dokumentasi, di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga dalam proses pembelajarannya khususnya pembelajaran IPS di kelas V telah menerapkan/ mengimplementasikan metode pembelajaran bermain peran, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan efektif.

1. Karakteristik Informan

Guna mendapatkan data, peneliti melakukan wawancara dengan beberapa informan. Dalam menentukan informan, peneliti sengaja memilih informan dengan memperhatikan syarat kesesuaian dan juga kebutuhan akan data yang peneliti butuhkan. Berikut ini data informan yang telah peneliti pilih guna keperluan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini :

- | | |
|------------------------------|-------------------------|
| a. Kartika Megantara, S.Pd.I | : Kepala Madrasah |
| b. Sugirno, S.Pd.I | : Guru Kelas V |
| c. Nuraningsih, S.Pd.I | : Guru Kelas V |
| d. Hikmawati, S.Pd.I | : Guru Kelas IV |
| e. Bunaya Ahnaf Faizul Haq | : Peserta didik Kelas V |
| f. Syaiful Maulana | : Peserta didik Kelas V |
| g. Rafael Nur Riski | : Peserta didik Kelas V |
| g. Favian Putra Leksana | : Peserta didik Kelas V |
| h. Ayra Salsabila | : Peserta Didik Kelas V |
| i. Sahid Abdullah | : Peserta Didik Kelas V |
| j. Kanza Nabila | : Peserta Didik Kelas V |
| k. Azaqi Izan Mahendra | : Peserta Didik Kelas V |
| l. Denis Janu Sumbaga | : Peserta Didik Kelas V |
| m. Novita Setaningsih | : Peserta Didik Kelas V |

2. Deskripsi Implementasi Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan.

Setelah dilakukan penelitian melalui metode penelitian yang sistematis terkait dengan implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga diperoleh hasil bahwa MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga telah mengimplementasikan metode bermain peran pada pembelajaran IPS khususnya kelas V di semester II.

Dengan melakukan pengamatan yang cermat menunjukkan bahwa pengimplementasian metode bermain peran pada pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga dengan hasil yang baik meskipun tetap masih ada catatan yang perlu dipertimbangkan sebagai bahan evaluasi sehingga ke depannya bisa lebih baik. Untuk materi atau pokok bahasan pada pembelajaran IPS yang peneliti amati ada tiga yakni Peristiwa Perumusan Naskah Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia, Pembacaan Naskah Proklamasi/Hari Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia dan Cara Mempertahankan Kemerdekaan Republik Indonesia.

a) Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di Kelas V Materi Perumusan Naskah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kartika Megantara selaku Kepala Madrasah diperoleh informasi bahwa guru kelas V sudah menerapkan pembelajaran dengan metode bermain peran.

“Ketika saya melakukan supervisi ke kelas V pada saat guru sedang melaksanakan proses pembelajaran saya dapati guru sedang membimbing peserta didik untuk memainkan pemeranan sesuai materi pelajaran yang sedang dipelajari.”⁷⁰

Hal tersebut juga diperkuat data yang peneliti peroleh ketika melakukan wawancara dengan salah satu peserta didik kelas V MI Muhammadiyah Bandingan.

“... ya saya sudah pernah mengikuti pembelajaran dengan cara peserta didik memerankan tokoh sesuai materi yang sedang diajarkan pak guru”⁷¹

Untuk menguatkan informasi atau data yang dibutuhkan, peneliti juga melakukan observasi berkesinambungan terkait implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS di kelas V yaitu dengan mengamati langsung ke kelas V ketika proses

⁷⁰ Hasil wawancara dengan Kartika Megantara, Kepala MI Muhammadiyah Bandingan pada tanggal 20 April 2022.

⁷¹ Hasil wawancara dengan Bayu Candra Wibisono, peserta didik kelas V MI Muhammadiyah Bandingan pada tanggal 20 April 2022.

pembelajaran IPS sedang berlangsung dan dokumentasi hasil pengamatan pada kegiatan ini terdapat pada lampiran.

Selanjutnya Pada tanggal 25 April 2022, peneliti melakukan observasi, salah satu yang didapatkan dalam pengamatan tersebut adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) kelas V yaitu yang di dalamnya menjelaskan langkah-langkah pembelajaran pada materi peristiwa perumusan naskah proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia sebagai berikut:

1) Perencanaan

- Indikator

Dalam menentukan indikator dan tema disesuaikan dengan kurikulum tematik yang ada antara lain : peserta didik dapat mendeskripsikan peristiwa perumusan naskah proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia, peserta didik dapat menyebutkan tokoh-tokoh yang terlibat dalam perumusan naskah proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia dan peserta didik dapat menjelaskan peran masing-masing tokoh yang terlibat dalam perumusan naskah Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia.

- Penentuan kegiatan

Menurut guru kelas V Sugirno, S.Pd.I, Beliau menjelaskan bahwa penentuan kegiatan dilakukan dengan mempertimbangkan indikator sesuai materi, situasi kondisi, sarana dan prasarana, media, dan daya dukung lain, yaitu ditentukan pembelajaran dengan metode bermain peran pada materi perumusan naskah proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia.

- Tujuan Pembelajaran

Tujuan pada pembelajaran ini dilaksanakan adalah : dengan bermain peran peserta didik dapat mendeskripsikan peristiwa perumusan naskah proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia,

menjelaskan tokoh-tokoh yang terlibat dan perannya masing-masing.

- Media

Media yang digunakan adalah laptop, daftar nama, bendera merah putih, peci, kertas dan alat tulis.

- Metode dan strategi pembelajaran

Metode yang digunakan adalah metode bermain peran dengan strategi pembelajaran inkuiri.

2) Pelaksanaan

- Kegiatan Pendahuluan

a) Dalam kegiatan ini guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam, sapa, dan mengecek kehadiran peserta didik, setelah itu berdo'a bersama.

b) Mengaitkan materi yang akan diberikan dengan materi sebelumnya (Apersepsi)

c) Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

d) Memberikan gambaran tentang manfaat materi yang akan dipelajari

- Kegiatan Inti

a) Guru memperkenalkan jenis cerita yang akan diperankan yaitu di mana mereka akan memerankan para tokoh yang terlibat dalam merumuskan naskah proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia.

b) Guru menjelaskan beberapa pelaku/tokoh yang akan diperankan di antaranya ada Ir. Sukarno, Mohamad Hatta, Sayuti Melik, Ahmad Subarjo, Ibu fatmawati dan lain-lain. Dan kondisi cerita yaitu dalam kondisi yang mendesak untuk secepatnya bisa dilaksanakan sampai semua peserta didik paham cerita yang akan mereka bawaikan.

c) Guru mengatur sesi-sesi peran yang akan dimainkan serta guru menegaskan kembali peran masing-masing peserta didik

yang nantinya akan ditunjuk agar pemeranan sesuai atau mendekati situasi yang sebenarnya.

d) Guru selanjutnya memilih peserta didik yang bertugas memerankan tokoh-tokoh sesuai dengan materi yang akan diperankan. Dalam memilih peserta didik guru menyesuaikan dengan karakter yang ada pada tokoh yang akan diperankan baik secara fisik maupun wataknya, peserta didik yang akan memerankan adalah sebagai berikut :

- Ir Sukarno : Azaqi Izan Nahendra
- Mohammad Hatta : Bunayya Ahnaf Faizul Haq
- Ahmad Subarjo : Bayu Candra Wibisono
- Sayuti Melik : Khoerul Fata
- Sukarni : Syaiiful Maulana
- Fatmawati : Kanza Nabila

e) Bersama dengan peserta didik guru melakukan penataan tempat secara sederhana yang bisa sedikit memberi gambaran situasi dan kondisi yang sebenarnya seperti yang ada dalam materi tentang perumusan naskah proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia. Disampaikan pula scenario yang nanti akan diperankan oleh masing-masing peserta didik yang sudah ditunjuk memerankan tokoh sesuai cerita dan scenario yang telah dibuat oleh guru, dan skenarionya yaitu :

Awal diceritakan bahwa perumusan naskah proklamasi bertempat di rumah Laksamana muda Tadashi Maeda pada tanggal 16 Agustus 1945. Peserta didik yang memerankan tokoh langsung menempati tempat yang sudah diatur dan pada tempatnya masing-masing sesuai petunjuk daftar nama, pemeranan diawali dengan Ir. Sukarno yang memimpin musyawarah.

Sukarno : “ Saudaraku sekalian hari ini kita harus selesai merumuskan teks proklamasi, karena kondisi sekarang yang sangat mungkin kita untuk segera memproklamasikan kemerdekaan RI.”

Hatta : “ Ya betul Pak Karno, kita juga sudah didesak oleh golongan muda untuk segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.”

Sukarno : “Baiklah mari kita mulai merumuskan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia.”

(Kemudian semua peserta musyawarah bersama-sama merumuskan teks proklamasi, dan kemudian setelah beberapa saat Sukarno membacakan rumusan teks proklamasinya)

Sukarno : “ Baiklah saya akan membacakan hasil rumusan teks proklamasi silahkan disimak dengan seksama, *Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan kemerdekaan Indonesia. Hal-hal mengenai pemindahan kekuasaan dan lain-lain diselenggarakan dengan seksama dan dalam tempo yang sesingkat-singkatnya.* Bagaimana apakah kalian setuju dengan naskah tersebut ?”

Hatta : “ Setuju !”

Subarjo : “ Setuju !”

Sukarni : “ Setuju !”

Sukarno : “ Baiklah jika semuanya sudah setuju maka naskah proklamasi ini akan diketik.”

(Sukarno memberikan kertas yang berisi naskah proklamasi kepada Sayuti Melik untuk diketik, lalu mendekati istrinya Ibu Fatmawati)

Sukarno : “ Bu minta tolong jahitkan bendera merah putih untuk dikibarkan besok ketika pembacaan teks proklamasi !”

Fatmawati : “ Baik Pak.”

Sukarni : “ Saya usul nanti yang menandatangani teks proklamasinya adalah cukup diwakili Pak Sukarno dan Pak Hatta bagaimana ?”

(Semua peserta musyawarah menyatakan setuju, dan setelah teks proklamasi selesai diketik kemudian ditandatangani oleh Sukarno Hatta atas nama bangsa Indonesia)

Sukarno : “ Alhamdulillah naskah proklamasi sudah siap untuk kita proklamasikan besok, mari kita akhiri musyawarah hari ini dengan membaca hamdalah. “

f) Guru menunjuk atau memilih beberapa peserta didik sebagai pengamat yang bertugas mengamati jalannya adegan apakah sesuai dengan scenario atau tidak. Meski demikian, disampaikan pula bahwa pengamat di sini juga terlibat aktif dalam permainan peran. Jadi, walaupun mereka ditugaskan menjadi pengamat, guru juga memberikan tugas peran terhadap mereka namun bukan peran utama, agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut namun tetap bisa melaksanakan tugas mengamati jalani adegan, dan peserta didik yang bertugas sebagai pengamat adalah sebagai berikut :

- Pengamat 1 : Rasya Aditya
- Pengamat 2 : Rafael Nur Rizki

g) Memulai jalannya permainan peran dengan guru memberikan arahan dan bimbingan kepada peserta didik sesuai perannya masing-masing.

- h) Setelah adegan permainan peran selesai guru bersama peserta didik mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang diperagakan, yaitu sejauh mana permainan peran yang telah diperagakan sesuai petunjuk dan arahan atau tidak yang menghasilkan adanya usulan perbaikan pada bagian-bagian yang belum sesuai rencana yang memungkinkan peserta didik untuk bisa berganti peran yang lebih sesuai. Namun apapun hasil dari diskusi dan evaluasi tersebut tidak jadi masalah, hanya untuk perbaikan ke depannya saja.
- i) Permainan ulang bisa dilaksanakan bila permainan peran belum terlaksana sesuai rencana, setelah disepakati hasil diskusi. Dengan harapan permainan ulang yang kedua ini lebih baik. Peserta didik dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan scenario setelah dilakukan evaluasi.
- j) Guru membimbing diskusi dan evaluasi yang lebih diarahkan pada realita, karena mungkin saat peran dimainkan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya salah satu peserta didik ada memainkan peran sebagai seorang Ir Sukarno, namun ia malah berperilaku seperti bukan halnya Ir Sukarno sehingga hal seperti ini yang menjadi bahan diskusi.
- k) Guru mengajak peserta didik berbagi pengalaman tentang tema permainan peran tentang perumusan naskah proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya peserta didik akan berbagi pengalaman tentang bagaimanaia memerankan tokoh Mohammad Hatta. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya peserta didik memerankan peran tersebut.

- Kegiatan Akhir

Dalam kegiatan akhir guru mengklarifikasi hal-hal yang belum sesuai dengan harapan antara lain adanya peserta didik yang adanya peserta didik yang memerankan perannya namun belum bisa menghayati sesuai perannya, serta ada juga yang belum sesuai scenario yang diberikan di awal persiapan, kemudian guru memberikan arahan yang sesuai dan juga penguatan. Dan terakhir guru menyimpulkan isi materi yang terdapat dalam pemerannan tersebut.

- Evaluasi

Guru memberikan soal-soal materi tentang perumusan naskah proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia kepada peserta didik untuk evaluasi.

Setelah melakukan observasi pada kegiatan ini peneliti mewawancarai Sugirno, S.Pd.I pada waktu istirahat,

“ ya memang metode bermain peran kelihatan menyenangkan dan mengasyikan, peserta didikpun cukup antusias, tadi Pak Ari juga lihat sendiri saking semangatnya sampai ada yang dialognya melenceng dari skenario heee heee, dan peserta didik yang lainnya juga menyaksikan dengan seksama”⁷²

Kemudian peneliti juga mewawancarai salah satu peserta didik kelas V, ananda Bunayya Ahnaf Faizul Haq, ia menuturkan

“ Tadi saya yang memerankan Bapak Mohammad Hatta, saya seneng dan jadi lebih ingat Bapak Mohamad Hatta, walaupun saya baru pertama kali pakai kacamata supaya mirip Bapak Hatta dan diketawain teman-teman hee hee..”⁷³

Dan peneliti juga mewawancarai salah satu peserta didik yang bertugas menjadi pengamat yaitu ananda Rafael Nur Rizki, ia menuturkan :

⁷² Wawancara dengan Sugirno Guru Kelas V MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, dikutip pada tanggal 25 April 2022.

⁷³ Wawancara dengan Bunayya Ahnaf Faizul Haq, peserta Didik Kelas V MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, dikutip pada tanggal 25 April 2022.

“ Saya tadi bertugas jadi pengamat, sebenarnya saya tadi bingung mau ngamati apa, tapi setelah diberitahu pak guru jadi agak tidak bingung, malah akhirnya saya juga menjadi lebih paham dengan materinya”.⁷⁴

Kesimpulan dengan bermain peran peserta didik dapat mendeskripsikan peristiwa perumusan naskah proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia, menjelaskan tokoh-tokoh yang terlibat dan perannya masing-masing.

Hasil dokumentasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti lampirkan di lampiran penelitian ini.

b) Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di Kelas V Materi Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Sugirno selaku guru kelas V diperoleh informasi bahwa materi pembacaan teks proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia ini juga menerapkan pembelajaran dengan metode bermain peran, Beliau mengatakan bahwa :

“Seperti materi sebelumnya tentang perumusan naskah proklamasi Republik Indonesia, pada materi kali ini juga menerapkan metode bermain peran agar peserta didik lebih paham dengan materi tersebut, karena kemarin juga anak-anak lebih paham dengan materi yang sedang dipelajari terutama mengingat nama-nama tokohnya”⁷⁵

Untuk menguatkan informasi atau data yang dibutuhkan, peneliti juga melakukan observasi lanjutan terkait implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS di kelas V materi ini dengan mengamati langsung ke ruangan kelas V, salah satu yang diamati adalah dokumen berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) kelas V yang menjelaskan langkah-langkah pembelajaran IPS sebagai berikut:

⁷⁴ Wawancara dengan Rafael Nur Rizki, peserta didik Kelas V MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, dikutip pada tanggal 25 April 2022

⁷⁵ Hasil wawancara dengan Sugirno, S.Pd.I, Guru Kelas V MI Muhammadiyah Bandingan pada tanggal 9 Mei 2022.

1) Perencanaan

- Indikator

Dalam menentukan indikator dan tema disesuaikan dengan kurikulum tematik yang ada antara lain : peserta didik dapat mendeskripsikan peristiwa pembacaan naskah proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia, peserta didik dapat mengetahui tokoh yang terlibat dalam peristiwa pembacaan teks proklamasi Indonesia, serta peserta didik dapat mengetahui isi teks proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia.

- Penentuan kegiatan

Menurut guru kelas V Sugirno, S.Pd.I, Beliau menjelaskan bahwa penentuan kegiatan dilakukan dengan mempertimbangkan indikator sesuai materi, situasi kondisi, sarana dan prasarana, media, dan daya dukung lain, yaitu ditentukan pembelajaran dengan metode bermain peran pada materi pembacaan naskah proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia.

- Tujuan Pembelajaran

Tujuan dari pembelajaran ini adalah: dengan bermain peran peserta didik dapat mendeskripsikan peristiwa pembacaan naskah proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia, dapat mengetahui tokoh yang terlibat dalam peristiwa pembacaan teks proklamasi Indonesia, peserta didik dapat mengetahui isi teks proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia.

- Media

Media yang digunakan adalah daftar nama tokoh, tiang bendera, bendera merah putih, naskah proklamasi, kertas dan alat tulis.

- Metode dan strategi pembelajaran

Metode yang digunakan adalah metode bermain peran dengan strategi pembelajaran inkuiri.

2) Pelaksanaan

- Kegiatan Pendahuluan

- a) Dalam kegiatan ini guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam, sapa, dan mengecek kehadiran peserta didik, setelah itu berdo'a bersama.
- b) Apersepsi
- c) Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- d) Memberikan gambaran tentang manfaat materi yang akan dipelajari
- e) Memberikan gambaran alur cerita yang akan dilakukan
- f) Memberikan gambaran tentang peran yang akan dimainkan

- Kegiatan Inti

- a) Guru memperkenalkan jenis cerita yang akan diperankan yaitu di mana mereka akan memerankan para tokoh yang terlibat dalam peristiwa pembacaan naskah proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia.
- b) Guru menjelaskan beberapa pelaku/tokoh yang akan diperankan yang di antaranya ada Ir. Sukarno, Mohamad Hatta, Suhud, Latif Hendraningrat, S.K. Trimurti dan lain-lain. Dan juga dijelaskan kondisi cerita yaitu dalam kondisi semua yang terlibat penuh haru dan suka cita sampai semua peserta didik paham cerita yang akan mereka bawakan.
- c) Guru mengatur sesi-sesi peran yang akan peserta didik perankan dari diawali pembacaan teks proklamasi, kemudian pengibaran bendera dan menyanyikan lagu Indonesia Raya sampai mereka benar-benar memahaminya.
- d) Guru selanjutnya memilih peserta didik yang bertugas memerankan tokoh-tokoh sesuai dengan materi yang akan diperagakan yaitu sebagai berikut :

- Ir Sukarno : Denis Janu Sumbaga
- Mohammad Hatta : Bunayya Ahnaf Faizul Haq

- Suhud Sastro Kusumo : Favian Putra Leksana
- Surastri Karma Trimurti : Novita Setianingsih
- Abdul Latif Hendraningrat : Rafael Tri Anggoro

Dalam memilih peserta didik guru menyesuaikan dengan karakter yang ada pada tokoh yang akan diperankan baik secara fisik maupun wataknya.

- e) Bersama dengan peserta didik guru melakukan penataan tempat secara sederhana yang bisa sedikit memberi gambaran situasi dan kondisi yang sebenarnya seperti yang ada dalam materi tentang peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia. Disampaikan pula skenario yang nanti akan diperagakan oleh masing-masing peserta didik yang sudah ditunjuk memerankan tokoh sesuai cerita dan skenario yang telah dibuat oleh guru, dengan skenarionya sebagai berikut :

Pemeranan diawali dengan menyampaikan terlebih dahulu bahwa peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia bertempat di Jalan Pegangsaan Timur Nomor 56 Jakarta. Kemudian para pemeran langsung menempatkan diri pada posisi masing-masing, dan pada pemeranan ini hanya Ir Sukarno yang melakukan pidato.

Sukarno : “ Seluruh warga masyarakat Indonesia yang saya sayangi Alhamdulillah hari ini sampailah pada hari yang kita tunggu selama bertahun-tahun, yaitu hari kemerdekaan Indonesia !” (kemudian semua yang ada di kelas bersorak gembira) “ Saya akan membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia : *Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan kemerdekaan Indonesia. Hal-hal mengenai pemindahan kekuasaan dan lain-lain diselenggarakan dengan seksama dan*

dalam tempo yang sesingkat-singkatnya. Jakarta 17 Agustus 1945 atas nama bangsa Indonesia Sukarno Hatta.”

(Kemudian setelah itu dilakukanlah pengibaran bendera Merah Putih dan menyanyikan lagu Indonesia Raya, kemudian setelah selesai semua bersorak riang gembira)

f) Guru menunjuk atau memilih beberapa peserta didik sebagai pengamat yang bertugas mengamati jalannya adegan apakah sesuai dengan scenario atau tidak dan yang dipilih sebagai pengamat yaitu :

- Pengamat 1 : Lutfiano Alanza
- Pengamat 2 : Ayra Salsabila

Meski demikian, disampaikan pula bahwa pengamat di sini juga terlibat aktif dalam permainan peran. Jadi, walaupun mereka ditugaskan menjadi pengamat, guru juga memberikan tugas peran terhadap mereka namun bukan peran utama, agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut namun tetap bisa melaksanakan tugas mengamati jalani adegan.

g) Memulai jalannya permainan peran dengan guru memberikan arahan dan bimbingan kepada peserta didik sesuai perannya masing-masing.

h) Setelah adegan permainan peran selesai guru bersama peserta didik mendiskusikan permainan tadi yang telah dipraktikan dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan yaitu sejauh mana permainan peran telah dipraktikan sesuai petunjuk dan arahan atau tidak yang menghasilkan adanya usulan perbaikan pada poi-poin yang belum sesuai rencana yang memungkinkan peserta didik untuk bisa berganti peran yang lebih sesuai. Namun apapun hasilnya diskusi dan

evaluasi tidak jadi masalah hanya untuk perbaikan ke depannya saja.

- i) Permainan ulang bisa dilaksanakan bila permainan peran belum terlaksana sesuai rencana, setelah disepakati hasil diskusi. Dengan harapan permainan ulang yang kedua ini lebih baik. Peserta didik dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan scenario setelah dilakukan evaluasi.
- j) Guru membimbing diskusi dan evaluasi yang lebih diarahkan pada realita, karena mungkin saat peran dimainkan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang peserta didik memainkan peran sebagai seorang Ir Sukarno, namun ia malah berperilaku seperti bukan halnya Ir Sukarno sehingga hal seperti ini yang menjadi bahan diskusi.
- k) Guru mengajak peserta didik berbagi pengalaman tentang tema permainan peran tentang perumusan naskah proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya peserta didik akan berbagi pengalaman tentang bagaimana memerankan tokoh Mohammad Hatta. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya peserta didik memerankan peran tersebut.

- Kegiatan Akhir

Dalam kegiatan akhir guru mengklarifikasi hal-hal yang belum sesuai dengan harapan antara lain adanya peserta didik yang adanya peserta didik yang memerankan perannya namun belum bisa menghayati sesuai perannya, serta ada juga yang belum sesuai scenario yang diberikan di awal persiapan, kemudian guru memberikan arahan yang sesuai dan juga penguatan. Dan terakhir guru menyimpulkan isi materi yang terdapat dalam pemerannan tersebut.

- Evaluasi

Guru memberikan soal-soal materi tentang pembacaan naskah proklamasi kepada peserta didik untuk Evaluasi.

Setelah melakukan observasi pada kegiatan ini peneliti mewawancarai Sugirno, S.Pd.I pada waktu istirahat,

“ dengan metode bermain peran ini peserta didik lebih mudah mengingat atau menghafal nama tokoh yang terlibat dalam peristiwa proklamasi, yang mereka perankan karena mereka terlibat langsung di dalamnya dan terbukti dari hasil evaluasi yang cukup memuaskan”.⁷⁶

Kemudian peneliti juga mewawancarai salah satu peserta didik kelas 5, ananda Favian Putra Leksana yang memerankan tokoh Suhud Sastro Kusumo, ia menuturkan

“ Tadi aku memerankan Suhud yang bertugas mengibarkan bendera Merah Putih, aku jadi lebih ingat tokoh pengibar merah putih, tapi sebenarnya aku juga juga kesulitan akan peran itu karena aku belum pernah menjadi pengibar bendera merah putih, tapi aku senang.”⁷⁷

Selain itu peneliti juga mewawancarai ananda Ayra Salsabila yang tadi bertugas sebagai pengamat 2, ia menuturkan :

“setelah saya amati jalannya pemeranan ternyata ada teman saya yang benar-benar menghayati perannya tapi ada juga yang kurang maksimal dan perannya, tapi secara keseluruhan teman-teman saya sudah baik dalam memerankan, dan saya juga senang jadi pengamat karena saya juga jadi lebih paham dan ingat tokoh-tokoh dalam materi ini”⁷⁸

Kesimpulan dengan bermain peran peserta didik dapat mendeskripsikan peristiwa pembacaan naskah proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia, dapat mengetahui tokoh yang terlibat dalam peristiwa pembacaan teks proklamasi Indonesia,

⁷⁶ Wawancara dengan Sugirno Guru Kelas V MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, dikutip pada tanggal 9 Mei 2022.

⁷⁷ Wawancara dengan Favian Putra Leksana peserta Didik Kelas V MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, dikutip pada tanggal 9 Mei 2022.

⁷⁸ Wawancara dengan Ayra Salsabila Peserta Didik Kelas V MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, dikutip pada tanggal 9 Mei 2022

peserta didik dapat mengetahui isi teks proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia.

Hasil dokumentasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti lampirkan di lampiran penelitian ini.

c) Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di Kelas V Materi Cara Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia (Perjanjian Linggarjati)

Berdasarkan hasil wawancara dengan Sugirno, S.Pd.I selaku Guru kelas V MI Muhammadiyah Bandingan diperoleh data sebagai berikut :

“ Dalam materi perjanjian Linggar Jati ini saya juga menerapkan metode bermain berperan karena menurut saya metode ini cocok dengan materi yang dipelajari peserta didik , dalam metode ini saya membagi peserta didik untuk berperan sebagai tokoh yang terlibat dalam perjanjian Linggarjati.”⁷⁹

Untuk mendukung informasi yang telah didapat peneliti dari guru, peneliti kemudian melakukan observasi pada saat pembelajaran berlangsung. Dari observasi tersebut peneliti mendapatkan data tentang proses pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain peran untuk materi Cara Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia (Perjanjian Linggarjati). Salah satu yang didapatkan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) kelas V yaitu dijelaskan langkah-langkah pembelajaran pada bagian kegiatan inti sebagai berikut

1) Perencanaan

- Indikator

Dalam menentukan indikator dan tema disesuaikan dengan kurikulum tematik yang ada antara lain : peserta didik dapat mendeskripsikan Cara Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia (Perjanjian Linggarjati), peserta didik dapat menyebutkan tokoh-tokoh yang terlibat dalam Perjanjian Linggarjati, dan peserta didik dapat menyebutkan isi perjanjian Linggarjati.

⁷⁹ Wawancara dengan Sugirno, S.Pd.I, Guru Kelas V MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, dikutip pada tanggal 12 Mei 2022

- Penentuan kegiatan

Menurut guru kelas V Sugirno, S.Pd.I, Beliau menjelaskan bahwa dalam penentuan kegiatan dilakukan dengan mempertimbangkan indikator dalam silabus, situasi kondisi, sarana dan prasarana, media, dan daya dukung lain, yaitu dengan bermain peran pada pokok bahasan Cara Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia (Perjanjian Linggarjati)

- Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran ini dilaksanakan adalah : dengan bermain peran peserta didik dapat mendeskripsikan peristiwa Perjanjian Linggarjati, menyebutkan tokoh yang terlibat serta isi dari perjanjian Linggarjati

- Media

Media yang digunakan adalah daftar nama, meja, kursi, kertas dan alat tulis.

- Metode dan strategi pembelajaran

Metode yang digunakan adalah metode bermain peran dengan strategi pembelajaran inkuiri.

1) Pelaksanaan

- Kegiatan Pendahuluan

a) Dalam kegiatan ini guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam, sapa, dan mengecek kehadiran peserta didik, setelah itu berdo'a bersama.

b) Mengaitkan materi yang akan diberikan dengan materi sebelumnya (Apersepsi)

c) Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

d) Memberikan gambaran tentang manfaat materi yang akan dipelajari

- Kegiatan Inti

- a) Guru memperkenalkan jenis cerita yang akan diperankan oleh mereka yaitu di mana mereka akan memerankan para tokoh perjanjian Linggarjati.
- b) Guru menjelaskan beberapa pelaku/tokoh dalam perjanjian Linggarjati sebagai upaya pemerintah Indonesia memperjelas status kenegaraan, kemerdekaan dan Wilayah Indonesia.

Tokoh-tokoh tersebut anantara lain :

- Sutan Syahrir sebagai ketua
 - A.K. Gani, Susanto Tirto Projo, dan Mohammad Roem sebagai wakil delegasi Indonesia.
 - Win Scher Merhorn sebagai ketua delegasi Belanda
 - Max Vont Poll, H.J. Van Mook dan F. De Baer, sebagai perwakilan delegasi Belanda.
- c) Guru berupaya memperkenalkan peserta didik tentang hal-hal yang melatar belakangi dilaksanakannya Perjanjian Linggarjati.
 - d) Guru selanjutnya memilih peserta didik yang bertugas memerankan tokoh-tokoh sesuai dengan materi yang akan diperagakan. Dalam memilih peserta didik guru menyesuaikan dengan karakter yang ada pada tokoh yang akan diperankan baik secara fisik maupun wataknya.

- Sutan Syahrir : Sahid Abdullah
- A.K. Gani : Muhammad Rizky
- Susanto Tirto Projo : Rasyiq Althaf Ghazali
- Mohammad Roem : Sholeh Nur Aiman
- Win Scher Merhorn : Bunayya Ahnaf Faizul Haq
- Max Vont Poll : Syaiful Maulana
- H.J. Van Mook : Khoerul Fata
- F. De Baer : Dennis Janu Sumbaga
- Lord Killearn : Bayu Candra Wibisono

e) Bersama dengan peserta didik guru melakukan penataan tempat secara sederhana yang bisa sedikit memberi gambaran situasi dan kondisi yang sebenarnya seperti yang ada dalam materi perjanjian Linggarjati. Disampaikan pula skenario yang nanti akan diperagakan oleh masing-masing peserta didik yang sudah ditunjuk memerankan tokoh sesuai cerita dan scenario yang telah dibuat oleh guru, dengan scenario sebagai berikut :

Pemeran diawali dengan menceritakan bahwa perjanjian Linggarjati terjadi pada tanggal 11-13 November 1947 dan disahkan pada tanggal 15 November 1947 di Desa Linggarjati, Kuningan, Jawa Barat antara pemerintah Indonesia dengan Belanda dan ditengahi/mediator oleh Inggris. Skenario kali ini hanya sederhana yaitu peserta didik yang sudah ditunjuk menjadi pemeran tokoh langsung duduk ditempat yang sudah diatur sesuai situasi perundingan, kemudian Lord Killearn membacakan hasil perundingan.

Lord Killearn : “ Saya akan membacakan isi dari hasil perundingan Linggarjati, yang antara lain sebagai berikut : (1) Pengakuan Belanda secara De Facto atas eksistensi Indonesia yang meliputi Sumatra, Jawa dan Madura, (2) RI dan Belanda akan bekerjasama dalam membentuk Negara Indonesia Serikat yang salah satu Negara bagiannya adlah Indonesia, (3) Dibentuk Uni Belanda Indonesia dengan ratu Belanda sebagai ratu Uni (semua terdiam kemudian terlihat wakil dari Indonesia kasak kusuk kelihatan tidak puas, tapi kemudian menerima hasil perundingan tersebut, kemudian semua perwakilan

menyatakan setuju dan dilanjutkan penandatanganan oleh masing – masing wakil delegasi dari Indonesia dan Belanda)

f) Guru menunjuk atau memilih beberapa peserta didik sebagai pengamat yang bertugas mengamati jalannya adegan apakah sesuai dengan scenario atau tidak. Meski demikian, disampaikan pula bahwa pengamat disini juga terlibat aktif dalam permainan peran. Jadi, walaupun mereka ditugaskan menjadi pengamat, guru juga memberikan tugas peran terhadap mereka namun bukan peran utama, agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut namun tetap bisa melaksanakan tugas mengamati jalani adegan.

- Pengamat 1 : Intan Okta Nuraeni

- Pengamat 2 : Salwa Pratiwi

g) Memulai jalannya permainan peran dengan guru memberikan arahan dan bimbingan kepada peserta didik sesuai perannya masing-masing.

h) Setelah adegan permainan peran selesai guru bersama peserta didik mendiskusikan permainan tadi yang telah dipraktikan dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan yaitu sejauh mana permainan peran telah dipraktikan sesuai petunjuk dan arahan atau tidak yang menghasilkan adanya usulan perbaikan pada poin-poin yang belum sesuai rencana yang memungkinkan peserta didik untuk bisa berganti peran yang lebih sesuai. Namun apapun hasilnya diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah hanya untuk perbaikan ke depannya saja.

i) Permainan ulang bisa dilaksanakan bila permainan peran belum terlaksana sesuai rencana, setelah disepakati hasil diskusi. Dengan harapan permainan ulang yang kedua ini

lebih baik. Peserta didik dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan scenario setelah dilakukan evaluasi.

- j) Guru membimbing diskusi dan evaluasi yang lebih diarahkan pada realita. Karena mungkin saat peran dimainkan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang peserta didik memainkan peran sebagai seorang Sutan Syahrir, namun ia malah berperilaku seperti bukan halnya Sutan Syahrir sehingga hal seperti ini yang menjadi bahan diskusi.
- k) Guru mengajak peserta didik berbagi pengalaman tentang tema permainan peran tentang perumusan naskah proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

- Kegiatan Akhir

Dalam kegiatan akhir guru mengklarifikasi hal-hal yang belum sesuai dengan harapan antara lain adanya peserta didik yang adanya peserta didik yang memerankan perannya namun belum bisa menghayati sesuai perannya, serta ada juga yang belum sesuai skenario yang diberikan di awal persiapan, kemudian guru memberikan arahan yang sesuai dan juga penguatan. Dan terakhir guru menyimpulkan isi materi yang terdapat dalam pemeranan tersebut.

- Evaluasi

Setelah melakukan observasi pada kegiatan ini peneliti mewawancarai Sugirno, S.Pd.I pada waktu istirahat,

“ untuk materi kali ini walaupun sedikit dialog akan tetapi justru tidak terlalu memakan waktu dan anak-anak tetap semangat”⁸⁰.

⁸⁰ Wawancara dengan Sugirno Guru Kelas V MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, dikutip pada tanggal 14 Mei 2022.

Kemudian peneliti juga mewawancarai salah satu peserta didik kelas V, ananda sahid Abdullah, ia menuturkan

“Tadi aku jadi Sutan Syahrir, aku seneng memerankan tokoh tersebut nu Cuma duduk doing dan aku juga jadi lebih paham isi perjanjian Linggarjati, he..he...”⁸¹

Kesimpulan dengan bermain peran peserta didik dapat mendeskripsikan peristiwa Perjanjian Linggarjati, menyebutkan tokoh yang terlibat serta isi dari perjanjian Linggarjati

Hasil dokumentasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti lampirkan di lampiran penelitian ini.

3. Kelebihan Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan

Berdasarkan wawancara dengan guru Kelas V Sugirno, S.Pd.I peneliti mendapatkan informasi sebagai berikut :

“Dengan bermain peran anak-anak dapat terpacu untuk bertindak dan berpikir secara kreatif, metode ini juga menjadikan anak sangat senang dan bersemangat mengikuti pelajaran. Metode ini juga menjadikan anak-anak dapat berperan aktif untuk saling bekerjasama dengan sesama teman, pembelajaran juga menjadi lebih berkesan.”⁸²

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Bunayya Ahnaf Faizulhaq peserta didik kelas V, peneliti mendapatkan informasi sebagai berikut :

“jadi mudah memahami pelajaran, belajarnya juga asyik jadi *nggak* bosan. Waktu itu aku jadi Bung Hatta”⁸³

Menurut peserta didik lainnya yaitu Kanza Nabila, yang juga peserta didik kelas V, peneliti mendapatkan informasi sebagai berikut :

⁸¹ Wawancara dengan Sahid Abdullah peserta Didik Kelas V MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, dikutip pada tanggal 14 Mei 2022.

⁸² Wawancara dengan Sugirno Guru Kelas V MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, dikutip pada tanggal 17 Mei 2022.

⁸³ Wawancara dengan Bunayya Ahnaf Faizul Haq peserta Didik Kelas V MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, dikutip pada tanggal 17 Mei 2022.

“belajar sama Pak Girno asyik banget materi mudah dipahami karena belajarnya sambil bermain drama, aku waktu itu jadi Ibu Fatmawati”⁸⁴

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Khikmawati, S.Pd.I guru kelas IV dimana ruang kelas IV bersebelahan dengan ruang kelas V, dari wawancara ini didapatkan informasi sebagai berikut :

“saya pernah melihat suasana pembelajaran di kelas V yang diampu oleh Bapak sugirno, pada saat itu suasana kelas terlihat hidup karena anak-anak terlihat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dalam bentuk seperti bermain drama, saya juga tertarik dengan metode yang diterapkan di kelas V”⁸⁵

Peneliti juga mewawancarai peserta didik yang kebetulan tidak ikut menjadi pemeran dalam permainan drama yaitu ananda Intan Octa Nuraeni, ia mengatakan :

“ Meskipun aku tidak ikut menjadi pemeran aku juga memperhatikan dengan sungguh-sungguh, dan setelah melihat teman-teman bermain peran aku jadi kebayang jaman dulu, ternyata para pahlawan begitu besar jasanya, dan aku harus meneruskan perjuangannya”.⁸⁶

Dan sebelumnya berdasarkan beberapa observasi yang dilakukan peneliti didapatkan data yang dapat dideskripsikan sebagai berikut, saat dilaksanakan observasi peserta didik sedang mengikuti pembelajaran IPS dengan materi peristiwa perumusan naskah proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia dengan menggunakan metode bermain peran. Peserta didik memerankan beberapa tokoh yang terlibat dalam peristiwa tersebut. Ada yang bereperan sebagai Bung Karno, Bung Hatta, Ahmad Subarjo dan beberapa tokoh lainnya. Pada saat pembelajaran terlihat peserta didik memerankan tokoh yang telah ditentukan oleh guru dalam hal ini Bapak Sugirno, S.Pd.I dengan menggunakan atribut pendukung yang telah

⁸⁴ Wawancara dengan Kanza Nabila peserta Didik Kelas V MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, dikutip pada tanggal 17 Mei 2022.

⁸⁵ Wawancara dengan Hikmawati, S.Pd.I, Guru Kelas IV MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, dikutip pada tanggal 19 Mei 2022.

⁸⁶ Wawancara dengan Intan Octa Nuraeni, peserta Didik Kelas V MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, dikutip pada tanggal 12 Mei 2022.

disiapkan, mereka terlihat sangat antusias dalam mengikuti pelajaran dan aktif dengan peran yang mereka dapatkan. Sese kali peserta didik tertawa dan terlihat sangat gembira dalam mengikuti pembelajaran, walaupun demikian masih terdapat beberapa peserta didik terlihat malu-malu dan kurang serius dalam mengikuti kegiatan. Ketika pembelajaran telah selesai guru memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang telah mereka pelajari, peserta didik terlihat aktif menjawab pertanyaan yang diberikan. Dari data di atas peneliti dapat mendeskripsikan bahwa dalam implementasi metode bermain peran terdapat beberapa kelebihan di mana peserta didik dapat terpacu untuk berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, metode ini juga dapat mendorong peserta didik untuk memupuk rasa solidaritas untuk membangun kerjasama dengan sesama peserta didik. Metode bermain peran juga dapat menjadikan materi lebih bermakna dan berkesan.

4. Kelemahan Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 25 April 2022 tentang pelaksanaan metode pembelajaran IPS didapatkan kelemahan yang terjadi pada saat pembelajaran, antara lain:

Guru kesulitan untuk memilih peserta didik yang mempunyai bakat untuk peran yang sesuai, selain itu kebanyakan peserta didik juga malu dan kurang serius dalam memerankan peran yang dimainkan. Hal ini juga diungkap oleh guru Kelas V Sugirno, S.Pd.I, pada saat pembelajaran selesai peneliti berhasil mewawancarai Beliau, dan Beliau mengatakan:

“Kekurangan dari metode yang saya terapkan ini di antaranya memang anak-anak masih banyak yang merasa malu, mereka juga ada yang kurang serius dan kelihatan sedikit canggung untuk memerankan peranya”.⁸⁷

⁸⁷ Wawancara dengan Sugirno, S.Pd.I, Guru Kelas V MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, dikutip pada tanggal 25 April 2022.

Setelah melakukan wawancara dengan guru kelas V kemudian peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa peserta didik yang menjadi pemeran. Pada materi pembelajaran peristiwa perumusan naskah proklamasi yaitu ananda Denis Janu Sumbaga, ia mengatakan :

“ ...iya tadi malu soalnya temen-temen lain ada ketawa jadi aku malu”.⁸⁸

Azaqi Izan Mahendra juga mengatakan :

“ iya aku juga malu karena ada yang ketawa”.⁸⁹

Selanjutnya pada saat materi pembelajaran Peristiwa pembacaan teks proklamasi, ananda Novita Setianingsih, ia mengatakan

“ kadang-kadang aku juga malu kalau ada yang ketawa”.⁹⁰

5. Analisis data

a) Analisis Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di Kelas V Materi Perumusan Naskah Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia.

Pengimplementasian metode bermain peran di MI Muhammadiyah Bandingan dilakukan secara sistematis yang diawali dengan perencanaan. Perencanaan berfungsi untuk memastikan bahwa metode bermain peran sesuai dengan materi yang akan dipelajari, perencanaan juga merupakan pedoman bagi guru dalam mengimplmentasikan metode peran sehingga metode ini dapat berjalan dengan tepat dan sesuai dengan teori yang terkait dengan metode ini. Hal selaras dengan pengertian dari implementasi itu sendiri di mana implementasi dipahami sebagai pelaksanaan dari suatu rancangan yang sudah matang.

⁸⁸ Wawancara dengan Denis Janu Sumbaga, peserta Didik Kelas V MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, dikutip pada tanggal 25 April 2022.

⁸⁹ Wawancara dengan Azaqi Izan Mahendra, peserta Didik Kelas V MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, dikutip pada tanggal 25 April 2022.

⁹⁰ Wawancara dengan Novita Setianingsih, peserta Didik Kelas V MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga, dikutip pada tanggal 9 Mei 2022.

Pengimplementasian metode bermain peran di kelas V muatan pelajaran IPS, dilakukan dengan membuat cerita berdasarkan materi yang akan dipelajari, guru membagi peserta didik untuk memerankan tokoh tertentu dalam hal ini terkait dengan peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia, guru juga menyediakan beberapa perlengkapan sebagai properti guna mendukung pelaksanaan. Pengimplementasian metode bermain peran selaras dengan pendapat Ginnot di mana bermain peran merupakan seperangkat prosedur. Apa yang dilakukan digunakan untuk melakukan konseling dengan anak melalui penggunaan secara sistematis dari metode bermain, permainan, dan alat permainan.

Pembelajaran menggunakan metode bermain peran di kelas V MI Muhammadiyah Bandingan dilakukan dengan prosedur atau langkah-langkah yang sistematis dan ini sesuai dengan pendapat Fannie Shaftel di mana ia menjelaskan beberapa langkah yaitu : Pemanasan, Memilih atau menyeleksi pemain, Pengaturan Setting, Permainan bermain peran, pembahasan, diskusi dan evaluasi.

Salah satu teori belajar yang sesuai dengan penerapan metode bermain peran adalah teori Piaget. Dalam teori ini menekankan pentingnya interaksi dengan teman sebaya lebih bermanfaat dibandingkan interaksi dengan orang dewasa, karena ada negosiasi sosial. Hal ini tentunya sesuai dengan metode bermain peran di mana dalam pengimplmentasiannya meniscayakan adanya interaksi dan komunikasi antar peserta didik kelas V di MI Muhammadiyah Bandingan.

b) Analisis Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di Kelas V Materi Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Pengimplementasian metode bermain peran di MI Muhammadiyah Bandingan dilakukan secara sistematis yang diawali dengan perencanaan. Perencanaan berfungsi untuk memastikan bahwa

metode bermain peran sesuai dengan materi yang akan dipelajari, perencanaan juga merupakan pedoman bagi guru dalam mengimplmentasikan metode peran sehingga metode ini dapat berjalan dengan tepat dan sesuai dengan teori yang terkait dengan metode ini. Hal selaras dengan pengertian dari implementasi itu sendiri di mana implementasi dipahami sebagai pelaksanaan dari suatu rancangan yang sudah matang.

Pengeimplementasian metode bermain peran di kelas V muatan pelajaran IPS, dilakukan dengan membuat cerita berdasarkan materi yang akan dipelajari, guru membagi peserta didik untuk memerankan tokoh tertentu dalam hal ini terkait dengan peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia, guru juga menyediakan beberapa perlengkapan sebagai properti guna mendukung pelaksanaan. Pengimplementasian metode bermain peran selaras dengan pendapat Ginnot di mana bermain peran merupakan seperangkat prosedur. Apa yang dilakukan digunakan untuk melakukan konseling dengan anak melalui penggunaan secara sistematis dari metode bermain, permainan, dan alat permainan.

Pembelajaran menggunakan metode bermain peran di kelas V MI Muhammadiyah Bandingan dilakukan dengan prosedur atau langkah-langkah yang sistematis dan ini sesuai dengan pendapat Fannie Shaftel di mana ia menjelaskan beberapa langkah yaitu : Pemanasan, Memilih atau menyeleksi pemain, Pengaturan Setting, Permainan bermain peran, pembahasan, diskusi dan evaluasi.

Salah satu teori belajar yang sesuai dengan pengimplementasian metode bermain peran adalah teori Piaget. Dalam teori ini menekankan pentingnya interaksi dengan teman sebaya lebih bermanfaat dibandingkan interaksi dengan orang dewasa, karena ada negosiasi sosial. Hal ini tentunya sesuai dengan metode bermain peran di mana dalam pengimplmentasiannya meniscayakan adanya interaksi

dan komunikasi antar peserta didik kelas V di MI Muhammadiyah Bandingan.

Salah satu teori belajar yang juga sesuai adalah teori dari Gross yang menyebutkan bahwa tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat, hal ini sesuai dengan hasil dari pembelajaran IPS dengan bermain peran khususnya materi peristiwa proklamasi di mana peserta didik mempunyai sedikit gambaran tentang sejarah masa lalu yang menjadikan peserta didik lebih menghargai jasa para pahlawan dan juga lebih mencintai negaranya.

c) Analisis Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di Kelas V Materi Cara Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia (Perjanjian Linggarjati)

Pengimplementasian metode bermain peran di MI Muhammadiyah Bandingan dilakukan secara sistematis yang diawali dengan perencanaan. Perencanaan berfungsi untuk memastikan bahwa metode bermain peran sesuai dengan materi yang akan dipelajari, perencanaan juga merupakan pedoman bagi guru dalam mengimplmentasikan metode peran sehingga metode ini dapat berjalan dengan tepat sesuai dengan teori yang terkait dengan metode ini. Hal selaras dengan pengertian dari implementasi itu sendiri dimana implementasi dipahami sebagai pelaksanaan dari suatu rancangan yang sudah matang.

Pengeimplementasian metode bermain peran di kelas V muatan pelajaran IPS, dilakukan dengan membuat cerita berdasarkan materi yang akan dipelajari, guru membagi peserta didik untuk memerankan tokoh tertentu dalam hal ini terkait dengan peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia, guru juga menyediakan beberapa perlengkapan sebagai properti guna mendukung pelaksanaan. Pengimplementasian metode bermain peran selaras

dengan pendapat Ginnot di mana bermain peran merupakan seperangkat prosedur. Apa yang dilakukan digunakan untuk melakukan konseling dengan anak melalui penggunaan secara sistematis dari metode bermain, permainan, dan alat permainan.

Pembelajaran menggunakan metode bermain peran di kelas V MI Muhammadiyah Bandingan dilakukan dengan prosedur atau langkah-langkah yang sistematis dan ini sesuai dengan pendapat Fannie Shaftel dimana ia menjelaskan beberapa langkah yaitu : Pemanasan, Memilih atau menyeleksi pemain, Pengaturan Setting, Permainan bermain peran, dan Pembahasan diskusi dan evaluasi.

Salah satu teori belajar yang sesuai dengan pengimplementasian metode bermain peran adalah teori Vigotsky. Dalam teori ini Vigotsky mengatakan bahwa anak-anak belum dapat berpikir abstrak, makna dan objek masih bercampur menjadi satu, anak-anak masih berpikir pada tahapan operasional kongkrit. Peristiwa Perjanjian Linggarjati merupakan peristiwa masa lalu, yang bersifat abstrak dan membutuhkan metode yang tepat untuk meng gambarkannya secara lebih jelas pada peserta didik. Metode bermain peran adalah metode yang masih menggunakan cara berpikir sederhana yaitu pada tahapan operasional kongkrit yaitu bermain, dengan bermain diharapkan dapat merangsang kreatifitas peserta didik untuk berekspresi, percaya diri, dan mengungkapkan sesuatu di depan orang.

d) Analisis tentang kelebihan Metode Bermain peran di MI Muhammadiyah Bandingan

Berdasarkan data yang telah didapatkan oleh peneliti bahwa dalam mengimplmentasikan metode bermain peran ditemukan beberapa kelebihan di antaranya peserta didik menjadi lebih aktif, dapat menumbuhkan sikap kerjasama, dan menjadikan pembelajaran menjadi berkesan. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Aswan Zain Djamarah dkk dalam bukunya yang berjudul Strategi

Belajar Mengajar, dijelaskan terdapat beberapa kelebihan yang terdapat dalam metode bermain peran di antaranya : peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi hal ini karena pada saat bermain peran para peserta dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia. Kelebihan selanjutnya adalah bahwa bermain peran dapat menumbuhkan dan mengembangkan kerja sama anggota kelompok dapat dibina dengan sebaik-baiknya dalam hal ini adalah peserta didik.

e) Analisis tentang Kelemahan

Setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik pasti mempunyai kekurangan atau kelemahan, sejauh analisis peneliti kelemahan yang terdapat pada implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandungan.

Kelemahan yang pertama adalah Guru kesulitan untuk memilih peserta didik yang mempunyai bakat untuk peran yang sesuai, hal ini terlihat lumrah terjadi karena setiap peserta didik mempunyai kemampuan yang berbeda-beda, selain itu memerankan suatu peran juga membutuhkan keterampilan tersendiri dan tidak semua peserta didik dapat melakukannya dengan baik. Namun bagi peneliti hal ini bukan sesuatu yang harus dikuasai oleh peserta didik namun bagaimana dengan bermain peran ini dapat menjadikan pengalaman belajar dalam pembelajaran. Kekurangan selanjutnya adalah kebanyakan peserta didik juga malu untuk memerankan peran yang dimainkan. Hal ini juga menurut peneliti adalah hal yang wajar karena setiap orang kebanyakan mempunyai sifat pemalu apalagi anak-anak. Dan kelemahan yang ketiga adalah adanya peserta didik yang kurang serius dalam tugas pemerannya. Kelemahan-kelemahan yang muncul ini sesuai yang apa yang disampaikan oleh Juzeri bahwa salah satu kelemahan dari metode bermain peran adalah guru mempunyai kesulitan untuk memilih anak-anak yang betul-betul

berwatak cemerlang untuk memecahkan permasalahan dan kadang-kadang anak tidak mau memerankan sesuai adegan karena malu.



BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan maka diperoleh makna yang terungkap dari penelitian ini. Setelah seluruh tahapan penelitian ini dilakukan, diawali dari observasi pendahuluan, pengkajian teori dan penelitian di lapangan, serta pengolahan analisis hasil penelitian. Maka peneliti menyimpulkan implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga dalam beberapa hal yaitu antara lain sebagai berikut :

Sebagai bentuk implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan adalah dengan membuat perencanaan pembelajaran IPS khususnya pada materi perumusan naskah proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia, peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia dan cara mempertahankan kemerdekaan Republik Indonesia dengan metode bermain peran. Implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS diterapkan dengan langkah-langkah ; pemanasan suasana (guru memaparkan masalah atau cerita), memilih peserta didik yang akan memerankan materi, mengatur sesi-sesi peran, memilih peserta didik yang bertugas sebagai pengamat, memulai proses pemeranan dengan metode bermain peran dari awal sampai selesai pemeranan, melakukan diskusi dan evaluasi dari pemeranan yang sudah dilakukan, pemeranan kembali apabila dimungkinkan karena beberapa pertimbangan, diskusi dan evaluasi untuk yang kedua kalinya, sharing atau berbagi pengalaman dari peserta didik yang sudahkan memerankan cerita.

Melalui metode bermain peran ini menjadikan suasana pembelajaran lebih hidup dengan indikasi peserta didik lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik juga terlihat lebih senang dan

berkesan dengan metode bermain peran ini, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa, karena materi yang dipelajari yaitu tentang perumusan naskah proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia, pembacaan naskah proklamasi dan cara mempertahankan kemerdekaan Republik Indonesia lebih mudah dipahami oleh peserta didik karena mereka terlibat langsung di dalamnya sekaligus memerankan tokoh-tokoh dan peristiwa yang ada dalam materi tersebut.

Tujuan utama dari penerapan metode bermain peran pada pembelajaran IPS ini adalah agar peserta didik lebih termotivasi dan menumbuhkan untuk mengikuti proses pembelajaran IPS di kelasnya sehingga nantinya akan berdampak pada penguasaan dan pemahaman materi yang sedang dipelajari yang dulunya cukup sulit dengan menggunakan metode konvensional. Setelah proses pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan harapan maka diharapkan adanya peningkatan hasil belajar pada pembelajaran IPS di kelas V.

Berdasarkan data-data yang telah diperoleh, dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi menunjukkan bahwa implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan telah diterapkan atau diimplementasikan. Hal tersebut ditandai dengan beberapa hal yaitu : (1) Kepala Madrasah sudah mengiyakan bahwa gurunya sudah menerapkan metode bermain peran pada saat proses pembelajaran berlangsung, (2) Guru kelas sudah membuat perencanaan pemeranan dan dilaksanankan sesuai perencanaan yang telah dipersiapkan, (3) Mengamati langsung proses pembelajaran dengan metode bermain peran di kelas V, dan didapati peserta didik yang sedang antusias memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam materi yang sedang dipelajari, dan (4) Mewawancarai berbagai sumber yang dapat memberikan informasi terkait yang dibutuhkan.

B. Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga. Beberapa implikasi dari penelitian ini antara lain :

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan oleh peneliti, dapat dikatakan bahwa hasil penelitian ini memberikan implikasi terhadap pengembangan kajian metode bermain peran untuk para guru atau peneliti selanjutnya untuk mengembangkan lebih dalam mengenai metode bermain peran ini. Hal ini juga dapat memberikan kontribusi positif dan memberikan kemudahan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga berdampak pada pembelajaran IPS yang efektif, selain itu juga dapat mengembangkan cakrawala pengetahuan tentang pendidikan dan metode bermain peran.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan oleh peneliti, penerapan metode bermain peran adalah terwujudnya pembelajaran yang efektif sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar. Penelitian ini memberikan dampak positif bagi para pendidik terutama pada guru yang selama ini kurang memperhatikan tentang betapa pentingnya metode pembelajaran. Dengan demikian akan tercipta suatu proses pembelajaran yang efektif, sehingga prestasi belajar dan tujuan pembelajaran yang diharapkan bisa tercapai.

C. Saran

1. Saran Teoritik

Secara teoritik hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam khasanah keilmuan dalam dunia pendidikan terutama dalam hal penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran di lembaga pendidikan dasar khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

2. Saran Praktis

Beberapa saran praktis yang dapat peneliti berikan kepada pihak MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga, yaitu :

a. Kepada Madrasah

- 1) Untuk mengefektifkan pembelajaran IPS, hendaknya madrasah melengkapi fasilitas penunjang setiap kegiatan pembelajaran IPS dengan mengadakan fasilitasi berupa buku-buku bacaan yang lebih banyak lagi di perpustakaan.
- 2) Tetap memberikan masukan kepada para guru untuk terus mengembangkan metode pembelajaran khususnya metode bermain peran pada mata pelajaran yang lainnya dengan tetap mengedepankan ketepatan metode dan materi pembelajaran.
- 3) Kepala Madrasah diharapkan bisa memberikan atau menemukan solusi terkait dengan kendala-kendala yang muncul dalam pengimplementasian metode bermain peran dalam pembelajaran IPS.

b. Guru

- 1) Kepada guru khususnya guru kelas V disarankan untuk membuat perencanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Perencanaan tersebut sebaiknya disesuaikan dengan fasilitas dan waktu yang tersedia di sekolah masing-masing.
- 2) Guru kelas disarankan untuk senantiasa menambah pengetahuan, kemampuan dan keterampilan dalam penerapan metode di kelasnya.
- 3) Guru diharapkan bisa lebih memaksimalkan waktu dalam pembelajarannya dengan menerapkan metode yang lebih efektif salah satunya yaitu dengan bermain peran.

c. Peserta didik

- 1) Peserta didik diharap bisa lebih semangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Peserta didik hendaknya untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran di madrasah
- 3) Peserta didik hendaknya terus berlatih untuk mengembangkan minat dan kreativitas dalam mengikuti proses pembelajaran secara aktif.

d. Peneliti

- 1) Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi para peneliti untuk merancang penelitian yang berkaitan dengan metode bermain peran yang belum terjangkau dalam penelitian ini.
- 2) Penelitian ini hendaknya membuka paradigma baru, bahwa sangat terbuka kemungkinan topik yang sama dapat dilakukan dengan pendekatan penelitian yang berbeda, sehingga akan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan yang bersumber dari hasil .
- 3) Penelitian ini diharapkan dapat lebih menyempurnakan penelitian ini baik dengan cara melengkapi, mengembangkan, atau melakukan penelitian yang sejenis dari sudut pandang yang berbeda terkait dengan pengeimplementasian metode bermain peran pada pembelajaran IPS.

Daftar Pustaka

- Abd.Muhith, 2018.*Problematika Pembelajaran Tematik Terpadu di MIN III Bondowoso*, Indonesian Journal of Islamic Teaching, Vol. 1, No. 1, Juni
- Abdurrahman An Nahlawi, 1995. *Pendidikan Islam Di Rumah, Sekolah, Dan Masyarakat*, Gema Insani, Jakarta,
- Aprida Pane dkk, *Belajar Dan Pembelajaran, Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*
- Asmuni. 2020. “*Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya*”, Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Oktober 2020. Vol. 7 No. 4
- “Dokumen Madrasah”, t.t
- Erwin. 2015. *Masalah-masalah peserta didik dalam kelas dan solusinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hernita Ulfatihmah, 2020 . “*Implementasi Tabungan Baitullah iB Hasanah dan Variasi Akad pada PT. BNI Syariah Kantor Cabang Pekanbaru*” Skripsi; Riau Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau 2020
- Metta Ariyanto, 2016. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble*, Profesi Pendidikan Dasar, Vol. 3, No. 2, Desember 2016:
- Nana Syaodih Sukmadinata, 2007, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung,
- Sugiyono.*Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta. 2017)
- Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*, (Jakarta: Grasindo, 2002)
- Purwanto dan Sulistyastuti, *Analisis Kebijakan dari Formulasi ke Implementasi Kebijakan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1991.)
- E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*,(Jakarta: Bumi Aksara, 2013.)
- Guntur Setiawan, *Impelemntasi dalam Birokrasi Pembangunan*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2004.)
- Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Rineka Cipta, Jakarta, 2008)
- Prof. Dr. H. Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013)

Muhamad Kaulan Karima dan Ramadhani, “Permasalahan Pembelajaran IPS dan Strategi Jitu Pemecahannya”, *Jurnal Ittihad*, Vol. 11, No.1

Awaludin, A, “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Plus Al-Kautsar Malang, *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*. 2018

E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013)

Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*, (Jakarta; Grasindo, 2002)

Guntur Setiawan, *Impelemntasi dalam Birokrasi Pembangunan*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2004)

Suprihatiningrum, Jamil, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta : Ar Ruzz Media, 2013)

Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2014)

Dana Graciun, “Role Playing As A Creative Method In Science Education”*Journal of Science and Arts* Year 10, No. 1(12), 2010.175(diakses 14 Maret 2022)

Dana Graciun, Dana Graciun, “Role Playing As A Creative Method In Science Education”*Journal of Science and Arts* Year 10, No. 1(12), 2010.175(diakses 14 Maret 2022)

Masganti Sit dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016)

Dea Indah Tyastuti, “ Pengembangan Karakter dan Kreativitas Peserta didik melalui Model Pembelajaran Role Playing”, *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan*, UNY. (diakses 8 Maret 2022).

Rahmalina, “Metode Bermain Peran Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 4-6 Tahun”*Jurnal Pendidikan PAUD*, Vol. 02, No. 1, Januari 2017, 12. (diakses 8 Maret 2022)

Kokom Komalasari, *PembelajaranKontekstual*, (Bandung: Refika Aditama, 2011)

Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010)

Roestiyah, *StrategiBelajarMengajar*, (Jakarta :RinekaCipta.2007)

Dirdjosoemartodkk.,*StrategiBelajar Mengajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya.2008)

Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung, Tarsito, 2005)

Miftahul Huda, M.Pd, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Jakarta: Pustaka Pelajar.2017)

Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang: RasailMediaGroup, 2008)

J.J Hasibuan dan Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2009)

Aswan Zain Djamarah, Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta:RienekaCipta,2006)

Yuliani Nuraini Sujiono dan BambangSujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* , (Jakarta: PTIndeks, 2010)

[https:// sites.google.com/site/sketsadamai/home/pend/ips-1/filsafat/definisi-ips](https://sites.google.com/site/sketsadamai/home/pend/ips-1/filsafat/definisi-ips)
(diakses pada tanggal 18 Maret 2022)

KMA Nomor 184 Tahun 2019 Tentang *Pedoman Implementasi Kurikulum Pada Madrasah*, BAB II

Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*, (Kencana Prenada Media Group, Jakarta)

Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya)

Henik Srihayati, “Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kartika 1-4 Pekanbaru”, *Jurnal Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, Vol. 5, No.1 (2016)

Choirun Nisak Aulina, “Pengaruh Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini, *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, Vol. 1, No. 1 (2014)

M. Fadiluddin Thohir, “Penggunaan Metode Bermain Peran Sebagai Metode Pembelajaran dalam Pengajaran PKN”, *Jurnal Pendidikan Berkarakte*, Vol. 2, No.2 (2019)

Sri Hastati, “Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar”, *DIKDAS MATAPA : Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No.1 (2019)

Yustinus Untardi, “Upaya Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Peserta didik Kelas XI IPS Sama Negeri 3 Purworejo”, *Tesis*, (Yogyakarta, STIE Widya Wiwaha Yogyakarta), 2016

Putu Desy Krisnayanti, I Nyoman Sudiana, dan A.A.I.N Marhaeni, “ Pengaruh Implementasi Metode Pembelajaran Bermain Peran terhadap Kemampuan Berbicara dan Kreativitas Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia, *E-Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar*, Vol. 3 (2013)

Yunita, “Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Aktivitas Membaca Peserta didik pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 14 Temalullu Kota Palopo”, *Tesis*, (Palopo, Universitas Cokroaminoto Palopo), 2020

Tuti Wiarti Handayani, “Pemberdayaan Bermain Peran untuk Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Al-Moestafa Kota Jambi”, *Tesis* (Jambi, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi), 2021

Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, (Bandung: Alfabeta, 2010)

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2014)

Prof. Dr. Lexy J. Moleong, M.A, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung; Remaja Rosdakarya, 2017)

Husaini Usman dkk., *Metodologi Penelitian Sosial* .(Jakarta : PT Bumi Aksara, 2006)

Prof. Dr. Lexy J. Moleong, M.A, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung; Remaja Rosdakarya, 2017)

John W. Creswell, *Research Design*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016)

Hasbiansyah, “Pendekatan Fenomenologi Penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi”, *Jurnal Mediator*, Vol 9, No 1(2008)

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B* (Bandung: Alfabeta, 2017)

C. Saefudin Azwar, *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011)

Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung,: Alfabeta, 2009)

Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013)

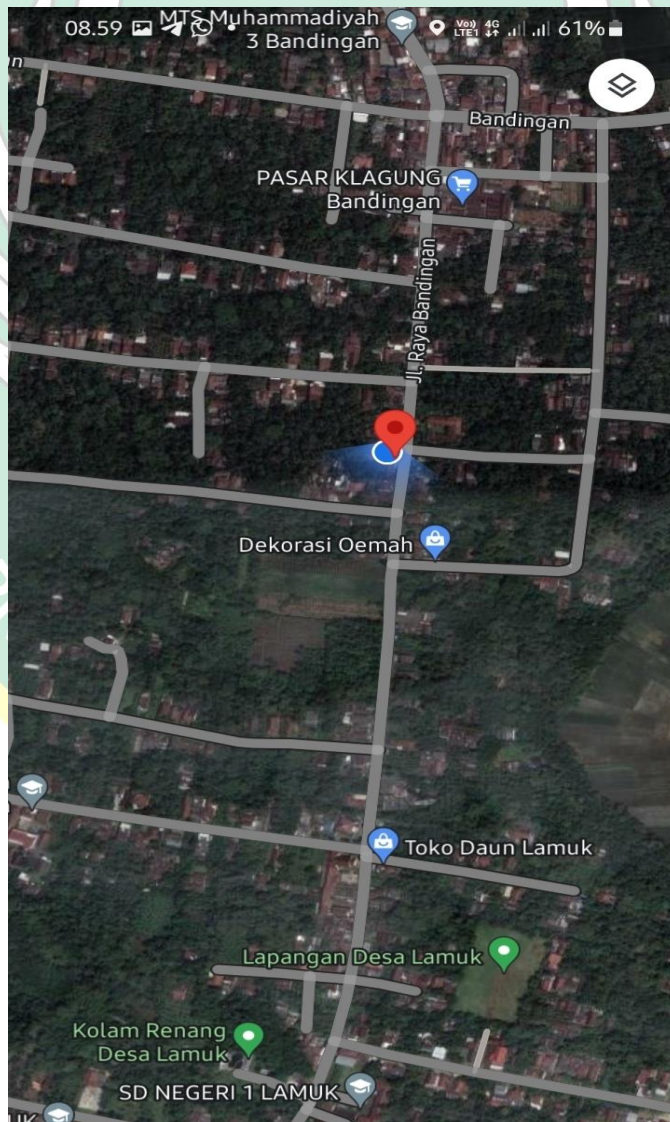
PEDOMAN OBSERVASI

No	Aspek yang diobservasi
1	Observasi keadaan lingkungan madrasah
2	Observasi muatan kurikulum
3	Observasi pembelajaran IPS di kelas V
4	Observasi kegiatan pembelajaran di kelas V
5	Observasi kegiatan pembelajaran IPS di kelas V materi perumusan naskah proklamasi dengan metode bermain peran
6	Observasi langkah-langkah pembelajaran IPS di kelas V materi perumusan naskah proklamasi dengan metode bermain peran
7	Observasi kegiatan pembelajaran IPS di kelas V materi pembacaan naskah proklamasi dengan metode bermain peran
8	Observasi langkah-langkah pembelajaran IPS di kelas V materi pembacaan naskah proklamasi dengan metode bermain peran
9	Observasi kegiatan pembelajaran IPS di kelas V materi cara menjaga kemerdekaan dengan metode bermain peran
10	Observasi langkah-langkah pembelajaran IPS di kelas V materi perumusan naskah proklamasi dengan metode bermain peran
11	Observasi kelebihan dan kelemahan metode bermain peran
12	Observasi pengaruh metode bermain peran terhadap peserta didik

PEDOMAN WAWANCARA

No	Informan	Indikator
1	Kepala Madrasah	Bagaimana upaya yang dilakukan agar guru kreatif dan inovatif
		Muatan kurikulum IPS
		Proses pembelajaran guru
		Profil Madrasah
2	Guru Kelas V	Penggunaan metode dalam pembelajaran
		Implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS
		Langkah-langkah metode bermain peran
		Kelebihan dan kelemahan metode bermain peran
3	Peserta Didik Kelas V	Kondisi peserta didik
		Respon terhadap metode pembelajaran yang diterapkan
		Yang menarik dari metode bermain peran
		Yang menyebabkan pemeranan kurang maksimal
		Kegiatan pemeranan yang telah dipraktikkan
4	Guru Kelas lain	Situasi dan kondisi proses pembelajaran di kelas V

1. Foto dokumentasi lokasi MI Muhammadiyah Bandingan



2. Foto Dokumentasi wawancara dengan Kepala Madrasah



3. Foto Dokumentasi implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS materi Perumusan Naskah Proklamasi



4. Foto Dokumentasi implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS materi Perumusan Naskah Proklamasi



5. Foto Dokumentasi implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS materi Perumusan Naskah Proklamasi



6. Foto Dokumentasi implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS materi Pembacaan Naskah Proklamasi



7. Foto Dokumentasi implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS materi Pembacaan Naskah Proklamasi



8. Foto Dokumentasi implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS materi Perundingan LInggarjati



9. Foto Dokumentasi implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS materi Perundingan Linggarjati





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
PASCASARJANA**

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553
Website : www.pps.uinsaizu.ac.id Email : pps@uinsaizu.ac.id

**SURAT KEPUTUSAN DIREKTUR PASCASARJANA
NOMOR 394 TAHUN 2022
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING TESIS**

**DIREKTUR PASCASARJANA UNIVERSTAS ISLAM NEGERI PROFESOR KIAI HAJI
SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**

- Menimbang : a. Bahwa dalam rangka pelaksanaan penelitian dan penulisan tesis, perlu ditetapkan dosen pembimbing.
b. Bahwa untuk penetapan dosen pembimbing tesis tersebut perlu diterbitkan surat keputusan.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Undang-Undang Nomor 12 tahun 2012 tentang Perguruan Tinggi.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
4. Permenristekdikti Nomor 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
5. Peraturan Presiden RI Nomor 41 tahun 2021 tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto menjadi Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan :
Pertama : Menunjuk dan mengangkat Saudara **Dr. Nurfuadi, M.Pd.I.** sebagai Pembimbing Tesis untuk mahasiswa **Ariyanto NIM 201763027** Program Studi **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**.
- Kedua : Kepada mereka agar bekerja dengan penuh tanggungjawab sesuai bidang tugasnya masing-masing dan melaporkan hasil tertulis kepada pimpinan.
- Ketiga : Proses Pelaksanaan Bimbingan dilaksanakan paling lama 2 (dua) semester.
- Keempat : Semua biaya yang timbul sebagai akibat keputusan ini, dibebankan pada dana anggaran yang berlaku.
- Kelima : Keputusan ini akan ditinjau kembali apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapannya, dan berlaku sejak tanggal ditetapkan.



Ditetapkan di : Purwokerto
Pada tanggal : 19 April 2022
Direktur,

Sunnaji

TEMBUSAN:

1. Wakil Rektor I
2. Kabiro AUPK

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



I. Data Pribadi

- Nama : ARIYANTO
- Tempat Tanggal Lahir : Purbalingga, 26 Juli 1983
- Alamat : Langgar RT 02/01, Kejobong, Purbalingga
Kode Pos 53392
- Jenis Kelamin : Laki-Laki
- Agama : Islam
- Kewarganegaraan : Indonesia
- No HP : 085291179006
- Email : ariyantokejobong@gmail.com

II. Keluarga

- Orang Tua
 - Ayah : Umar Sukamdi
 - Ibu : Mariyem
- Istri : Siti Rejeki
- Anak : 1. Fahreza Maulana Nur Isnansyah
2. Wilda Nur Syifa
3. Fadlan Nur Hafiz

III. Data Pendidikan

No	Tingkat	Sekolah	Tahun
1.	SD	SD Negeri 1 Langgar	1990-1996
2.	SLTP	MTs Muhammadiyah 07 Kejobong	1996-1999
3.	SLTA	SMK Muhammadiyah 1 Purbalingga	1999-2002
4.	D2	STAIN Purwokerto	2004-2006
5.	S1	IAIN Purwokerto	2010-2014

IV. Riwayat Pekerjaan

No	Pekerjaan	Instansi	Tahun
1.	Guru WB	MI Muhammadiyah Langgar	2004-2009
2.	Guru PNS	MI Muhammadiyah Langgar	2009-sekarang

V. Pengalaman Organisasi

- Anggota PGRI Ranting Khusus Kecamatan Kejobong
- Anggota KKG MI Kecamatan Kejobong
- Ketua KKG MI Kecamatan Kejobong
- Pengurus Kwartir Ranting Kejobong
- Sekretaris BPD Desa Langgar

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Purbalingga, 14 Juni 2022

Hormat saya,



Ariyanto