

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*  
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL(IPS)  
KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYYAH MA'ARIF NU TELUK  
KECAMATAN PURWOKERTO SELATAN  
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**



**SKRIPSI**

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

**IAIN PURWOKERTO**

Oleh :

**DHIAN AMAL HAYATI**

**1223305022**

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

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) KELAS V DI MI MA'ARIF NU TELUK  
KECAMATAN PURWOKERTO SELATAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Dhian Amal Hayati  
NIM. 1223305022

**ABSTRAK**

Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang optimal diperlukan adanya metode untuk memudahkan tujuan pencapaian pembelajaran tersebut. Dalam hal ini guru dituntut untuk menguasai segala macam metode, sedangkan penggunaan metode juga harus mempertimbangkan situasi dan kondisi siswa pada saat pembelajaran. Penggunaan metode ceramah dan hafalan merupakan hal yang lazim digunakan oleh sebagian guru, hal tersebut sering kali membuat siswa menjadi jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran, sehingga diperlukan adanya metode yang dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, seperti metode *role playing*. MI Ma'arif NU Teluk merupakan salah satu madrasah yang menerapkan metode *role playing* khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V dan madrasah tersebut merupakan satu-satunya madrasah di wilayah Kecamatan Purwokerto Selatan yang menerapkan metode *role playing*. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang mengkaji tentang penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V di MI Ma'arif NU Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Bagaimana Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V di MI Ma'arif NU Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016?”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V di MI Ma'arif NU Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif yaitu peneliti turun langsung ke lapangan/ lokasi penelitian untuk memperoleh data terkait penerapan metode *role playing*. Subjek penelitian ini adalah guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan siswa kelas V di MI Ma'arif NU Teluk. Metode pengumpulan datanya yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan adalah pendekatan Miles and Huberman yaitu mulai dari Reduksi Data (*Data Reduction*), Penyajian Data (*Data Display*) hingga Verifikasi ( *Conclusion Drawing*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam menerapkan metode *role playing*, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan, yakni mulai dari pembuatan RPP dan naskah, pembentukan kelompok, latihan, pementasan drama, evaluasi dan pemberian reward. Selain itu, para siswa terlihat lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing* tersebut serta hal lain yang menarik dalam penggunaan metode *role playing* di MI Ma'arif NU Teluk adalah adanya pemberian *reward* untuk kelompok yang melakukan perannya dengan baik.

Kata Kunci: Penerapan, Metode *Role Playing*, dan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN .....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	iv
ABSTRAK .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Definisi Operasional.....	7
C. Rumusan Masalah.....	10
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	10
E. Kajian Pustaka .....	11
F. Sistematika Pembahasan.....	13
<b>BAB II METODE <i>ROLE PLAYING</i> PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)</b>	
A. Metode <i>Role Playing</i> .....	15

1. Pengertian Metode <i>Role Playing</i> .....	15
2. Tujuan Metode <i>Role Playing</i> .....	19
3. Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i> .....	21
4. Kelebihan dan Kelemahan Metode <i>Role Playing</i> .....	25
5. Pola Organisasi Metode <i>Role Playing</i> .....	28
B. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) .....	29
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) .....	29
2. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) .....	31
3. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) .....	31
4. Konsep Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) .....	34
5. Macam – Macam Metode Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) .....	36
C. Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial .....	46
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	50
B. Sumber Data .....	51
C. Metode Pengumpulan Data.....	53
D. Metode Analisis Data .....	55
<b>BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN</b>	
A. Penyajian Data .....	57
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	57

2. Tujuan Metode <i>Role Playing</i> Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	65
3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas V Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) .....	66
4. Gambaran Umum Suasana Pada Saat Pembelajaran IPS ...	67
5. Tahapan Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) .....	68
B. Analisis Data .....	75
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran.....	87
C. Kata Penutup.....	87

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IAIN PURWOKERTO

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah pilar utama dalam pembentukan mental dan sikap seorang manusia. Dalam kehidupan manusia, pendidikan merupakan hal yang penting, karena dengan adanya pendidikan manusia akan mengalami beberapa perubahan yang membentuk pola pikir dan sikap manusia itu sendiri ke arah yang lebih baik. Pendidikan sering disebut ilmu normatif. Ilmu normatif tidak ingin sekedar mendeskripsikan atau menjelaskan, melainkan ingin memberitahukan perlu dan harusnya mencapai sesuatu yang dilihat atau diuji dari nilai hidup memang baik. Sesuatu yang disebut normatif baik itu mempunyai tiga ragam, yaitu: (a) berupa nilai hidup yang memang dapat diterima sebagai nilai hidup yang baik, (b) berupa perkembangan atau pertumbuhan memang baik, dan (c) berupa suatu alat untuk mencapai tujuan.<sup>1</sup>

Tujuan umum dari pendidikan ialah tujuan didalam pendidikan yang harusnya menjadi tujuan orang tua atau pendidik lain yang telah diharapkan oleh pendidik dan selalu dihubungkan dengan kenyataan-kenyataan yang ada. Selain itu, pada siswa itu sendiri dan dihubungkan dengan syarat-syarat dan alat-alat untuk mencapai tujuan umum itu.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Noeng Muhadjir, *Ilmu Pendidikan dan Perubahan Sosial Suatu Teori Pendidikan*, (Yogyakarta: Rake Sarasin, 1993), hlm. 2.

<sup>2</sup> Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoretis dan Praktis* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 20.

Selain itu tujuan pendidikan juga dapat disampaikan oleh Binti Maunah, bahwa tujuan pendidikan merupakan masalah yang sangat fundamental dalam pelaksanaan pendidikan,<sup>3</sup> hal ini dikarenakan dari dasar pendidikan inilah yang akan menentukan corak dan isi pendidikan, dan dari tujuan pendidikan itu juga akan menentukan ke arah mana anak didik dibawa.

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>4</sup>

Selain itu, pendidikan akan memudahkan manusia untuk berpikir secara kritis dan realistis dari yang semula tidak tahu menjadi tahu karena manusia tersebut mendapatkan ilmu pengetahuan yang mereka peroleh di sekolah atau madrasah melalui pembelajaran di sekolah. Pembelajaran akan berjalan dengan lancar jika ada komunikasi yang baik antara seorang guru dan siswa. Karena, tugas seorang guru berkewajiban memberikan pendidikan yang maksimal untuk siswanya agar kelak menjadi seseorang yang bermanfaat karena telah mengenal pendidikan di masa sekolah. Namun faktor pendukung pembelajaran bukan hanya dari komunikasi yang baik, melainkan juga dari cara guru itu mengajar didalam kelas. Seperti penggunaan metode yang tepat dengan situasi dan kondisi siswa sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan.

---

<sup>3</sup> Binti Maunah, *Landasan Pendidikan* (Yogyakarta: Teras, 2009) hlm.9

<sup>4</sup> Tim Penyusun, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011) hlm.3

Pembelajaran merupakan aktivitas yang utama. Ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran berlangsung secara efektif. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa sering kali dihadapkan dengan berbagai macam hambatan, baik itu berkaitan dengan proses pembelajaran ataupun masalah sosial lainnya. Salah satu permasalahan yang sering muncul yaitu pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa kurang memperhatikan dengan apa yang disampaikan oleh guru dan terkadang siswa merasa jenuh dengan pembelajaran yang biasa-biasa saja atau dengan kata lain guru belum bisa menarik minat belajar siswa. Hal ini menjadikan evaluasi untuk guru agar bisa memberikan inovasi yang lebih dalam pembelajaran khususnya dengan menggunakan metode pembelajaran yang baik dan tepat agar peserta didik dapat belajar secara maksimal dan terhindar dari rasa jenuh pada saat pembelajaran berlangsung.

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam membelajarkan siswa.<sup>5</sup> Dalam pembelajaran, banyak macam-macam metode yang dapat digunakan, seperti: metode ceramah, tanya jawab, diskusi, pemberian tugas, dan sebagainya. Namun dalam memilih metode pembelajaran yang baik dan tepat, paling tidak guru harus mempertimbangkan terlebih dahulu beberapa hal berikut, yaitu: Pertimbangan yang berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai, pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi

---

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

pembelajaran, pertimbangan dari sudut siswa dan pertimbangan-pertimbangan lainnya.<sup>6</sup>

Dalam menggunakan metode terkadang guru harus menyesuaikan dengan kondisi dan suasana kelas. Jumlah siswa juga dapat mempengaruhi penggunaan metode. Penggunaan metode ceramah dan hafalan merupakan hal yang lazim digunakan oleh sebagian besar guru, khususnya untuk menyampaikan materi pada sebagian besar mata pelajaran dan tidak terkecuali pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terutama yang berkaitan dengan sejarah baik berupa tanggal suatu peristiwa maupun kejadian. Hal tersebut seringkali membuat peserta didik menjadi jenuh dan bosan karena terkadang guru menggunakan metode hafalan dan ceramah untuk menyampaikan materi tersebut. Sehingga mereka kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran IPS bukan hanya bersifat teoritis semata, tetapi juga praktis, yakni berupa pemecahan masalah-masalah sosial dalam masyarakat.

Soemantri menjelaskan sebagaimana yang dikutip oleh Sapriya bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial atau biasa yang disingkat dengan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.<sup>7</sup>

Kajian IPS meliputi materi ilmu-ilmu sosial yang berhubungan dengan masyarakat, gejala, masalah, sejarah dan peristiwa tentang kehidupan bersosial.

---

<sup>6</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Predana Media, 2006), hlm. 128

<sup>7</sup>Sapriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm.11

Pembelajaran IPS diharapkan berguna untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mencari alternatif pemecahan masalah-masalah sosial dalam masyarakat. Dalam pembelajaran IPS, guru seyogyanya memilih variasi metode yang menarik agar siswa lebih tertarik dan memiliki semangat belajar yang tinggi.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas, peneliti menemukan sebuah madrasah yakni MI Ma'arif NU Teluk di mana salah seorang guru di madrasah tersebut ketika beliau menyampaikan pembelajaran IPS khususnya materi sejarah tidak sekedar menggunakan metode ceramah ataupun hafalan, namun beliau menerapkan sebuah metode yang bernama *role playing*. Metode *role playing* juga belum tentu diterapkan di madrasah lain khususnya wilayah kecamatan purwokerto selatan. Metode *role playing* adalah metode yang sengaja dirancang untuk memecahkan masalah yang diawali dengan kasus, lalu akan berperan sesuai kasus untuk menyelesaikan masalah tersebut.<sup>8</sup>

Metode *role playing* atau bermain peran juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung kepada apa yang akan diperankan.<sup>9</sup>

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Martinis Yamin bahwa metode *role playing* atau bermain peran itu sendiri merupakan metode yang melibatkan

---

<sup>8</sup> Hamzah & Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014) hlm. 100

<sup>9</sup> A Lusita, *Menjadi Guru Kreatif, Inspiratif dan Inovatif* (Yogyakarta: Araska, 2012), hlm. 72

interaksi antara siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Metode ini menuntut guru untuk mencermati kekurangan dari peran yang diperagakan siswa.<sup>10</sup>

Dari paparan di atas dapat dipahami bahwa metode *role playing* adalah sebuah proses pembelajaran di mana para siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan memerankan dan mempraktikkan kisah ataupun kejadian yang ada pada materi pembelajaran tersebut. Hal ini juga bertujuan untuk mengembangkan imajinasi siswa dan belajar menghayati tokoh yang diperankan sehingga para siswa dapat melaksanakan proses belajar mengajar dengan merasakan dan mempraktikkan kejadian yang ada dalam materi.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan Ibu Arsiyah selaku guru kelas V dan sekaligus guru pengampu mata pelajaran IPS di MI Ma'arif NU Teluk pada tanggal 14 Maret 2016, beliau menjelaskan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran IPS beliau menggunakan metode *role playing* di mana metode tersebut belum banyak digunakan oleh sebagian besar guru atau madrasah lain. Karena sebagian guru kelas V khususnya di wilayah kecamatan purwokerto selatan, dalam menyampaikan materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih menggunakan metode ceramah, diskusi, resitasi dan demonstrasi. Hal tersebut menurut penuturan beliau dapat membuat para siswa menjadi bersemangat, aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terutama pada materi sejarah yang biasanya pada sebagian besar siswa materi sejarah dalam mata pelajaran IPS merupakan hal yang membosankan. Selain itu

---

<sup>10</sup> Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: GP Press Group, 2012) hlm.75

juga tercapainya Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) hal ini di buktikan dengan rata-rata nilai siswa 8,00 dimana ketentuan KKM untuk materi IPS adalah 75.

Dari wawancara tersebut juga diperoleh data bahwa jumlah siswa putra 19 anak dan putri 21 anak serta pelaksanaan pelajaran IPS dilaksanakan pada hari Senin pukul 09.15 – 11.00 dan Rabu pukul 09.15 – 11.00 WIB. Kemudian metode *role playing* ini telah diterapkan oleh Ibu Arsiyah sejak tahun pelajaran 2014/2015 untuk materi sejarah pada mata pelajaran IPS. Ibu Arsiyah juga menyampaikan bahwa penggunaan metode *role playing* diterapkan pada materi akhir karena metode *role playing* membutuhkan waktu yang tidak sebentar dan tidak semua materi IPS dapat diterapkan dengan metode *role playing*. Menurut Ibu Arsiyah, bermain peran dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan antusias saat penyampaian materi sejarah berlangsung. Sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat lebih mudah tercapai.<sup>11</sup>

## **B. Definisi Operasional**

Judul dalam penelitian ini adalah “Penerapan Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V di Madrasah Ibtidaiyyah Ma’arif NU Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016”. Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap judul diatas, maka berikut peneliti pertegas terhadap judul tersebut.

---

<sup>11</sup>Hasil wawancara dengan Ibu Arsiyah Guru Kelas V (pada hari Sabtu, 14 Maret 2016) pada pukul 10.30 WIB

## 1. Penerapan Metode *Role Playing*

Penerapan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai perbuatan menerapkan, mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi penerapan adalah aplikasi, pelaksanaan, pengalaman, mempraktekkan terhadap suatu hal dalam mencapai tujuan. Atau dapat diartikan Implementasi atau penerapan adalah pengenalan, perihal, mempraktekkan.<sup>12</sup>

Metode atau *methoda* berasal dari bahasa Yunani yaitu *metha* dan *hodos*. *Metha* berarti melalui atau melewati sedangkan *hodos* berarti jalan atau cara. Metode berarti jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu,<sup>13</sup> sedangkan *role playing* merupakan metode bermain peran di mana dalam pembelajaran guru menugaskan siswa untuk memerankan peran tertentu dengan tujuan memudahkan siswa dalam menguasai pembelajaran yang sudah diberikan oleh guru khususnya metode *role playing* yang diterapkan di MI.

Dari paparan diatas yang dimaksud metode *role playing* adalah pelaksanaan suatu pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Karena, metode dalam sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Keberhasilan Penerapan strategi pembelajaran sangat tergantung pada guru yang menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya dapat diimplementasikan melalui metode pembelajaran.

---

<sup>12</sup>Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka,1993) hlm.1059

<sup>13</sup>Umar Bukhari, *Ilmu Pendidikan Islam*,(Jakarta: Amzah, 2010), hlm. 180.

## 2. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Soemantri sebagaimana yang dikutip oleh Sapriya mengatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial atau biasa yang disingkat dengan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.<sup>14</sup> Materi pelajaran IPS yang peneliti maksud dalam penelitian ini yang dapat menggunakan metode *role playing* khususnya Kelas V semester II, karena kelas V dianggap mudah diatur dan sudah dapat memahami tentang metode bermain peran. Materi yang dapat digunakan antara lain menjelaskan peristiwa yang terjadi menjelang proklamasi, menyebutkan tokoh-tokoh yang berperan dalam mempersiapkan kemerdekaan, dan menjelaskan tentang peristiwa proklamasi. Dengan standar kompetensi yaitu menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Dari paparan di atas, maksud dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana proses penerapan metode *role playing* khususnya yang berkaitan dengan langkah-langkah dalam menerapkan metode tersebut, yakni untuk materi IPS kelas V tentang menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

---

<sup>14</sup>Sapriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm.11

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah peneliti paparkan , maka rumusan masalah penelitian ini adalah“ Bagaimana Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V di Madrasah Ibtidaiyyah Ma’arif NU Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016?”

### **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### 1. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran IPS kelas V di MI Ma’arif NU Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Tahun pelajaran 2015/2016 yang dilakukan oleh guru kelas dalam proses kegiatan belajar mengajarnya.

#### 2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

##### a. Manfaat Praktis

- 1) Memberikan informasi tentang penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V di MI Ma’arif NU Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan.
- 2) Memberi informasi tentang alternatif metode pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya Metode *Role Playing*.

b. Manfaat Teoritis

- 1) Memberikan gambaran bagi guru untuk dapat meningkatkan pembelajaran IPS dengan baik dan menyenangkan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
- 2) Memberikan informasi tentang pelaksanaan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS di MI Ma'arif NU Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan.
- 3) Menambah khasanah keilmuan yang berkaitan dengan metode pembelajaran di IAIN Purwokerto.
- 4) Menambah pengetahuan bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya tentang metode *role playing* pada mata pelajaran IPS di MI Ma'arif NU Teluk.
- 5) Sebagai bentuk aplikasi terhadap ilmu yang peneliti tekuni selama mengikuti perkuliahan di IAIN Purwokerto.

**E. Kajian Pustaka**

Kajian pustaka merupakan salah satu rangkaian penelitian yang mendukung terhadap pentingnya penelitian yang relevan dengan masalah yang sedang diteliti berdasarkan teori-teori dan konsep yang dijadikan sebagai landasan teori bagi penelitian yang akan dilakukan, serta mencegah duplikasi penelitian orang lain. Selain itu, juga memberikan pemahaman dan wawasan yang dibutuhkan untuk menempatkan topik penelitian yang dilakukan dalam kerangka logis.

Adapun yang menjadi bahan Kajian Pustaka penelitian ini diantaranya adalah :

Skripsi karya Atik Kamala Dewi<sup>15</sup> yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 MI Istiqomah Sambas Purbalingga Tahun Ajaran 2013/2014”. Dalam penelitian ini, peneliti dan peneliti sebelumnya yaitu Atik Kamala Dewi membahas satu tema yang sama yaitu metode pembelajaran dan jenis penelitiannya juga sama. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran, lokasi dan kelas yang diteliti. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pada mata pelajaran IPS kelas V di MI Ma’arif NU Teluk.

Skripsi yang ditulis oleh Ulfah Nur Hidayati<sup>16</sup> yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Play*) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Di MI Guppi Pakuncen Bobotsari Tahun Pelajaran 2010/2011”. Persamaan dalam penelitian yang dilakukan peneliti dengan skripsi Ulfah Nur Hidayati adalah sama-sama membahas tentang metode Bermain peran (*Role Play*). Adapun perbedaannya yaitu, jenis penelitian, mata pelajaran, kelas, dan lokasi.

Skripsi lain karya Retnowati<sup>17</sup> tentang “Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Peta dan Kelengkapannya

---

<sup>15</sup> Atik Kamala Dewi, “Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Matematika kelas 1 Di MI MA’arif Lemah Duwur Kuwarasan Kebumen Tahun Pelajaran 2013/2014”

<sup>16</sup> Ulfah Nurul Hidayati, “Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Play*) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Di MI Guppi Pakuncen Bobotsari Purbalingga Tahun Pelajaran 2010/2011”

<sup>17</sup> Retnowati, “Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Peta dan Kelengkapannya Melalui Media Globe Pada Kelas IV di MI Ma’arif Lemah Duwur Kuwarasan Kebumen Tahun Pelajaran 2013/2014”

Melalui Media Globe pada kelas IV di MI Ma'arif Lemah Duwur Kuwarasan Kebumen Tahun Pelajaran 2013/2014". Skripsi yang ditulis oleh Retnowati memiliki persamaan yaitu mengkaji tentang mata pelajaran IPS dan perbedaannya pada Obyek Penelitian, materi maupun tingkat kelasnya.

Dari berbagai kajian pustaka diatas, jelaslah sudah bahwa skripsi yang peneliti tulis berbeda dengan skripsi atau penelitian yang lain.

#### **F. Sistematika Pembahasan**

Agar bisa memberikan gambaran yang jelas dari skripsi ini, peneliti perlu mengembangkan bab per bab sehingga akan terlihat rangkuman dalam skripsi ini secara sistematis.

#### **BAB I PENDAHULUAN.**

Pada bab I ini peneliti akan membahas mulai dari Latar Belakang Masalah, Definisi Operasional, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Kajian Pustaka, dan Sistematika Pembahasan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI.**

Pada bab II ini peneliti beri judul Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pada sub bab pertama membahas tentang metode *role playing*, seperti pengertian, tujuan, langkah-langkah, kelebihan dan kelemahan Bentuk-bentuk *Role Playing*. Sedangkan pada sub bab kedua peneliti membahas tentang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

### BAB III METODE PENELITIAN.

Pada bab III peneliti membahas metode penelitian yang peneliti gunakan pada saat melakukan penelitian di antaranya meliputi, Jenis Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data.

### BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pada Bab IV peneliti memaparkan hasil pembahasan penelitian yang sudah dilakukan terdiri dari, Penyajian Data dan Analisis Data, yang menjabarkan tentang penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V MI Ma'arif NU Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Tahun 2015/2016.

### BAB V PENUTUP.

Pada Bab akhir ini berisi tentang Kesimpulan, Saran, Penutup, Daftar Pustaka, Lampiran-lampiran dan Daftar Riwayat Hidup.

IAIN PURWOKERTO

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Sebagai bagian akhir dari uraian dan akhir penjelasan penelitian ini, peneliti akan menyampaikan beberapa hal berupa kesimpulan, saran, dan penutup.

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian yang peneliti telah lakukan di MI Ma'arif NU Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan mengenai penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* melalui langkah-langkah sebagai berikut: Persiapan Awal meliputi pembuatan RPP dan naskah drama, tahap kedua yaitu tahap pemanasan, tahap pemilihan pemain, tahap menentukan tempat, tahap latihan, tahap menunjuk siswa menjadi pengamat (*observer*), tahap permainan dimulai, tahap evaluasi, tahap kesimpulan dan pemberian *reward*.

Dari tahapan langkah tersebut, hal yang menarik dari langkah-langkah penerapan metode *role playing* adalah tahap pemberian *reward*, karena tahap ini dapat membuat siswa lebih bersemangat lagi pada saat bermain peran.

Dalam menerapkan metode *role playing* tentunya tidak terlepas dari faktor pendukung dan penghambat yang dapat mempengaruhi jalannya metode *role playing* pada saat pelajaran. Kemudian guru melakukan evaluasi setelah menggunakan metode *role playing*, evaluasi dilakukan dengan cara pemberian soal essay kepada setiap siswa. Kemudian guru mengevaluasi pembelajarannya.

## **B. Saran**

Ada beberapa hal yang masih harus mendapatkan perhatian dari pihak sekolah, mengenai:

1. Meningkatkan rasa percaya diri siswa serta mengembangkan bakat anak dengan seringnya tampil di depan umum.
2. Meningkatkan sarana dan prasarana sekolah, sehingga pembelajaran dapat dilakukan dengan nyaman.
3. Untuk siswa agar tetap mempertahankan dan lebih meningkatkan lagi prestasinya.

## **C. Kata Penutup**

Syukur alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini dengan penuh perjuangan. Dalam skripsi ini peneliti telah berusaha semaksimal mungkin dengan kemampuan yang dimiliki, dan sadar jika skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi sempurnanya skripsi ini.

Peneliti juga mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak yang sudah membantu dan mendampingi dengan sabar sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.

Purwokerto, 11 Oktober 2016

Peneliti



**Dhian Amal Hayati**  
NIM. 1223305022

## DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2007. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka
- Aqib, Zainal. 2015. *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran (INOVATIF)*. Bandung: YRAMA WIDYA
- Aziz Wahab, Abdul. 2012. *Metode dan Model- model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta
- B. Uno, Hamzah. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Bukhari, Umar. 2010. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Amzah
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Emzir. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Hamalik, Oemar. 2009. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Huda, Miftahul. 2014. *Model – Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- J. Moelong, Lexy. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Kurniasih, Imas. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Yogyakarta: Kata Pena
- Lusita, A. 2012. *Menjadi Guru Kreatif Inspiratif dan Inovatif*. Yogyakarta: Araska
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Muhadjir, Noeng. 1993. *Ilmu Pendidikan dan Perubahan Sosial*. Yogyakarta: Rake Sarasin
- Mulyasa, E. 2005. *Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- \_\_\_\_\_. 2009. *Kurikulum yang disempurnakan pengembangan standar kompetensi Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ngalimun,. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*.. Yogyakarta: Aswaja Persindo

- Nurdin Muhammad, Hamzah. 2014. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara
- Purwanto, Ngalim. 2011. *Ilmu Pendidikan Teoretis dan Praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Predana Media
- Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1993. Jakarta: Balai Pustaka
- Tim Penyusun UU Pendidikan Nasional. 2011. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Yamin, Martinis. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: GP Prass Group
- Zaini, Hisyam. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Zuriah, Nurul. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara

IAIN PURWOKERTO