

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING*
DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
DI MI MA'ARIF NU 1 KALIWANGI
KECAMATAN PURWOJATI KABUPATEN BANYUMAS**



SKRIPSI

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

**Oleh:
APRISIKHAN ANUGRAH
NIM. 1123305070**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PURWOKERTO
2015**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : APRISIKHAN ANUGRAH
NIM : 1123305070
Jenjang : S-1
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran
Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Mi Ma'arif NU 1
Kaliwangi Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas.

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil Penelitian/ karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

IAIN PURWO

Purwokerto, 11 Januari 2016

Saya yang menyatakan



Aprisikhan Anugerah
Aprisikhan Anugerah
NIM. 1123305070



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126
Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553,

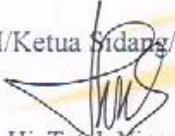
PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) DI MI MA'ARIF NU 1 KALIWANGI
KECAMATAN PURWOJATI KAB. BANYUMAS

yang disusun oleh saudara : Aprisikhan Anugrah, NIM : 1123305070 Jurusan :
Pendidikan Madrasah, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, telah
diujikan pada Hari : Jum'at, Tanggal : 29 Januari 2016 dan dinyatakan telah memenuhi
salah satu syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)** pada
sidang Dewan Penguji Skripsi.

Penguji I/Ketua Sidang/Pembimbing

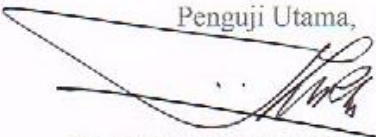

Dr. Hj. Tutik Ningsih, M.Pd.
NIP. 19640916 199803 2 001

Penguji II/Sekretaris Sidang,


Sumiarti, M.Ag.
NIP. 197301252000032001


Dewan Penguji

Penguji Utama,


Dr. H. M. Hizbul Muflihah, M.Pd.
NIP.: 19630302 199103 1 005



Mengetahui :
Dewan,


Cholid Mawardi, S.Ag., M.Hum.
NIP. 19740228 199903 1 005

NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 11 Januari 2016

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi
Sdr. Aprisikhan Anugrah
Lamp : 3 (tiga) eksemplar

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Purwokerto
Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah saya mengadakan bimbingan, koreksi dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Aprisikhan Anugrah
NIM : 1123305070
Judul : **Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Mi Ma'arif NU 1 Kaliwangi Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas**

Dengan ini kami mohon agar skripsi mahasiswa tersebut diatas dapat dimunaqosyahkan.

Demikian atas perhatian Bapak kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



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

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING*
DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
DI MI MA'ARIF NU 1 KALIWANGI
KECAMATAN PURWOJATI KABUPATEN BANYUMAS**

APRISIKHAN ANUGRAH
1123305070

Program Studi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi bahwa kelas III MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi, adalah kelas yang sudah menerapkan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang mengkaji tentang penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas III di MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi, Kecamatan Purwojati, Kabupaten Banyumas.

Rumusan masalah penelitian ini adalah “ Bagaimana Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi di kelas? ” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Implementasi Metode *Role Playing* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi apakah sudah sesuai dengan langkah-langkah pelaksanaan atautkah belum. Adapun manfaat yang dapat diambil adalah dari hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan teori pengajaran, khususnya mengenai implementasi metode *Role Playing* untuk meningkatkan mutu pendidikan dan menambah wacana mengenai pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*fieldresearch*) yaitu penulis terjun langsung ke lapangan untuk memperoleh informasi terkait implementasi metode *Role Playing*. Objek dalam penelitian ini adalah metode *Role Playing* pada implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Penulis menggunakan analisis data menggunakan teknik analisis model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, deskripsi data, display data dan verifikasi data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sudah sesuai dengan teori yang penulis paparkan di Bab II. Hal ini terlihat dengan nilai siswa yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pembelajaran dengan implementasi metode *Role Playing* di MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi meliputi kegiatan persiapan seperti penyusunan RPP, prota, promes dan lainnya sebelum melakukan pembelajaran. Kegiatan inti pembelajaran atau pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menggunakan metode *Role Playing* serta evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Semua rangkaian penerapan metode *Role Playing* tersebut sudah berjalan efektif terbukti dengan peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajarannya.

Kata Kunci: Metode *Role Playing*, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

MOTTO

Saya adalah saya, Kamu tidak harus seperti saya.

Belajarliah dari kesalahan orang,

Anda tak dapat hidup cukup lama untuk melakukan semua kesalahan itu.

(Elis widayati, 2010: 17)



IAIN PURWOKERTO

PERSEMBAHAN

Tiada kata yang mampu saya ucapkan selain mengucapkan puji syukur pada-Mu Ya Allah SWT, yang telah mempermudah segala urusanku dan senantiasa mengasihiku dan atas berkah dan hidayah-Mu skripsi ini bisa terselesaikan. Dengan rasa cinta kasih yang tulus, Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Bapakku Samingan dan Ibuku Takini tercinta yang selalu menyebut namaku dalam setiap do'a-do'anya. Terimakasih atas kasih sayang dan do'anya yang senantiasa mengalir tiada henti untukku.
2. Kakak-kakakku Ferianto dan Seprianto serta adiku Diah Maelina dan juga Julian Rakhmatul Aziz tercinta terimakasih atas dukungan dan motivasinya.
3. Untuk sahabat PGMI B tercinta angkatan 2011, yang selalu menyemangati saya, berbagi suka dan duka selama perkuliahan dan juga teman dalam berjuang.
4. Almamater tercinta IAIN Purwokerto.



IAIN PURWOKERTO

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis panjatkan Kehadirat Allah SWT yang maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul :“ Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Mi Ma’arif NU 1 Kaliwangi Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas”. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW semoga rahmat dan syafaatnya sampai pada kita semua. Dengan terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Kholid Mawardi, S. Ag., M. Hum., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto.
2. Dwi Priyanto, S. Ag., M. Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah IAIN Purwokerto.
3. H.M. Slamet Yahya, M.Ag, selaku pembimbing akademik penulis yang telah membimbing selama kuliah hingga skripsi.
4. Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd., pembimbing skripsi penulis yang telah mengarahkan dan membimbing penulis dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Segenap Dosen dan Karyawan IAIN Purwokerto, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pendidikan selama penulis *study* di IAIN Purwokerto.
6. Muhemin, S. Pd. I., Kepala MI Ma’arif NU 1 Kaliwangi, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

7. Soimah, S. Pd.I guru kelas III A di MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi yang telah meluangkan waktu dan memberikan arahan dan penyusunan skripsi ini.
8. Segenap guru dan karyawan MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi atas keramahan dan kerjasamanya dalam membantu proses penyusunan skripsi ini.
9. Huda, Ipin, Tofik, Rahman, Limbar, Iska, Nia, Farah, Ayu, Wong pitu (kasbol) dan semua teman-teman juga sahabatku sebagai tempat dalam berbagi rasa, keluh kesah dan juga memberikan semangat motivasi pendukung kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua Pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang penulis tidak dapat sebutkan satu-persatu.

Tidak ada kata yang dapat penulis ungkapkan untuk menyampaikan rasa terimakasih, melainkan hanya do'a semoga amal baiknya diterima oleh Allah SWT dan dicatat sebagai amal shaleh.

Akhirnya kepada Allah SWT, penulis kembalikan dengan selalu memohon hidayah, taufiq serta ampunan-Nya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.
Amin.

IAIN PURWOKERTO
Purwokerto, 11 Januari 2016
Penulis

Aprisikhan A
1123305070

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Definisi Operasional	9
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	12
E. Kajian Pustaka	14
F. Sistematika Penulisan	17
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Metode <i>Role Playing</i> dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	20
1. Pengertian Metode Pembelajaran	20

2. Jenis-Jenis Metode Pembelajaran	23
3. Metode <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran	25
a. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	25
b. Dasar dan Tujuan Pembelajaran Metode <i>Role Playing</i> ..	26
c. Prinsip-Prinsip Metode <i>Role Playing</i>	31
d. Langkah-Langkah Metode <i>Role Playing</i>	32
e. Kelebihan Metode <i>Role Playing</i>	36
f. Kelemahan Metode <i>Role Playing</i>	38
B. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	39
1. Pengertian Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	39
2. Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	42
3. Fungsi dan Peranan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	43
4. Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	44
5. Ruang Lingkup Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	47
6. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	48
C. Tahap Penerapan Metode <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	49
1. Perencanaan Pembelajaran Metode <i>Role Playing</i>	49
2. Pelaksanaan Pembelajaran Metode <i>Role Playing</i>	53
3. Evaluasi Pembelajaran Metode <i>Role Playing</i>	56

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	57
B. Sumber Data	57
C. Teknik Pengumpulan Data	60
D. Teknik Analisis Data	64

BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Penyajian Data.....	68
1. Gambaran umum MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi.....	68
2. Proses Implementasi Metode <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi	76
a. Persiapan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas III di MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi	77
b. Implementasi Metode <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas III di MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi	87
c. Evaluasi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi	110
B. Analisis data	112
1. Analisis Perencanaan	112
2. Analisis Pelaksanaan	113
3. Analisis Evaluasi	116
C. Faktor Pendukung dan Penghambat	118

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	123
B. Saran.....	124

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN – LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DAFTAR TABEL

Tabel 1	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi	48
Tabel 2	Susunan Komite Madrasah MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi	71
Tabel 3	Daftar Nama Guru dan Karyawan MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi .. .	72
Tabel 4	Keadaan Siswa MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi Tahun Pelajaran 2015/2016	73
Tabel 5	Daftar Nama Siswa Kelas III A MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi	74
Tabel 6	Daftar Perlengkapan Sarana dan Prasarana Pendukung Pembelajaran	75
Tabel 7	Daftar Perlengkapan Pendukung Lainnya	75



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Struktur Organisasi Kepengurusan MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi ... 71



DAFTAR LAMPIRAN

1. Materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas III semester 1 (gasal)
2. Foto kegiatan proses belajar mengajar
3. Pedoman dokumentasi, observasi, dan wawancara
4. Hasil Wawancara
5. Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran
6. Surat keterangan telah wawancara
7. Surat izin riset individual
8. Surat keterangan telah melakukan riset dari MI Diponegoro I Purwokerto Lor
9. Surat keterangan mengikuti seminar proposal skripsi
10. Surat permohonan persetujuan judul skripsi
11. Surat keterangan pembimbing skripsi
12. Surat bimbingan skripsi
13. Surat rekomendasi seminar rencana skripsi
14. Blangko pengajuan seminar proposal skripsi
15. Surat keterangan seminar proposal skripsi
16. Berita acara seminar proposal skripsi
17. Daftar hadir seminar proposal skripsi
18. Blangko bimbingan skripsi
19. Rekomendasi munaqosyah
20. Surat berita acara sidang munaqosyah
21. Surat keterangan lulus ujian komprehensif
22. Surat keterangan wakaf perpustakaan

23. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
24. Jadwal Pelajaran MI Diponegoro I Purwokerto Lor
25. Sertifikat Opak
26. Sertifikat komputer
27. Sertifikat BTA PPI
28. Sertifikat pengembangan bahasa Arab
29. Sertifikat pengembangan bahasa Inggris
30. Sertifikat PPL II
31. Sertifikat KKN
32. Ijazah Kursus Pembina Pramuka Mahir Tingkat Dasar (KMD) tahun 2013
33. Sertifikat Peserta Seminar Nasional Moslem Must Be Smat
34. Daftar Riwayat Hidup



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas diri

1. Nama Lengkap : **APRISIKHAN ANUGRAH**
2. NIM : 1123305070
3. Tempat, Tgl Lahir : Banyumas, 13 April 1993
4. Alamat Rumah : Klapasawit RT 02 / RW II no 03, Kecamatan Purwojati, Kabupaten Banyuams. Kode pos 53175
5. Jenis Kelamin : Laki-Laki
6. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : Samingan
 - b. Ibu : Takini
7. Status : Belum Kawin

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal

- a. TK Pertiwi Klapasawit, Tahun Lulus : 1998
- b. SD Negeri Klapasawit, Tahun Lulus : 2004
- c. SMP Negeri 1 Purwojati, Tahun Lulus : 2007
- d. SMA Negeri Jatilawang, Tahun Lulus : 2010
- e. S1 IAIN Purwokerto, Tahun Lulus Teori : 2016

2. Pendidikan Non Formal

Pondok Pesantren Darur Abror Purwanegara, Purwokerto 2011-2012

C. Pengalaman organisasi

1. Pramuka (Racana Sunan Kalijaga-Cut Nyak Dien IAIN Purwokerto)

Demikian Daftar riwayat Hidup ini Penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Purwokerto, 11 Januari 2016

Yang Mengajukan

APRISIKHAN ANUGRAH

NIM. 1123305070

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pendidikan sudah diberikan sejak masih dalam usia kandungan sampai nantinya tutup usia. Karena pendidikan merupakan proses seumur hidup dan sudah menjadi kebutuhan primer dan esensial bagi kehidupan manusia hingga saat ini. Proses pendidikan dapat diperoleh dari berbagai hal berupa pengalaman ataupun pengetahuan yang menjadikan seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti melalui proses tersebut.

Di sisi lain, masyarakat, baik organisasi maupun perseorangan, saat ini sedang berada dalam situasi yang serba berubah. Perubahan itu terutama bersumber dari kancangnya arus globalisasi sehingga berdampak pada munculnya ciri saling terkait antara satu situasi dengan situasi yang lain, dan pada akhirnya menciptakan hubungan yang sifatnya kompleks.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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 (Undang-Undang No. 20 Sisdiknas tahun 2003, pasal 1 ayat 1).

Pendidikan merupakan proses yang sangat menentukan untuk perkembangan siswa. Perkembangan siswa ditunjukkan dari pengetahuan,

keterampilan, kebiasaan dan pengalaman yang diperoleh dari proses pendidikan yang dilakukan. Baik dari pendidikan formal ataupun pendidikan nonformal, yang semuanya menggunakan proses belajar.

Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni *mengalami*. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan *perubahan kelakuan* (Oemar Hamalik, 2008: 36).

Belajar merupakan kegiatan dari siswa (pembelajar). Dalam hal ini, siswa menerima proses kegiatan belajarnya dari seorang guru. Dan dari situlah kegiatan belajar mengajar terjadi yang merupakan timbal balik antara guru dan siswa atau yang lebih dikenal dengan pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003). Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan siswa. Interaksi yang bernilai edukatif ini dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 1996: 1).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. Pengetahuan Sosial merupakan suatu pendekatan terhadap hal-hal yang berkenaan dengan manusia dan masyarakat serta lingkungannya. Untuk jenjang SD/MI pengorganisasian materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menganut

pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata (*factual/real*) siswa sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap dan perilakunya. Oleh karenanya, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MI/SD memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Arah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ini dilatarbelakangi oleh pertimbangan bahwa di masa yang akan datang siswa akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis (Sapriya, 2011: 194-195).

Proses belajar mengajar pada tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah membutuhkan kesabaran dan kreatifitas antara guru dan siswa, karena Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang bertujuan untuk mengembangkan sikap rasional tentang gejala-gejala sosial serta perkembangan kehidupan manusia pada masa lampau dan masa kini. Sulit

rasanya menyampaikan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kepada anak usia Madrasah Ibtidaiyah jika tidak dibarengi dengan ketekunan, keuletan, kesabaran serta strategi dan metode yang tepat.

Dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien mengenai tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu ialah harus menguasai teknik-teknik penyajian atau biasa disebut metode mengajar (Roestiyah, 2008: 1).

Dalam sistem pembelajaran, metode mengajar merupakan bagian integral yang tidak bisa dipisahkan, komponen-komponen pengajaran terjalin sebagai suatu sistem yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Metode dipilih sebagai jembatan atau media transformasi pelajaran terhadap tujuan yang ingin dicapai (Sunhaji, 2009: 38). Tugas guru adalah memilih berbagai metode yang tepat untuk menciptakan proses belajar mengajar. Ketepatan penggunaan metode mengajar sangat bergantung pada tujuan, isi proses belajar mengajar dan kegiatan belajar mengajar.

Dengan demikian, guru dituntut untuk profesional dalam memilih metode serta mengorganisasikan proses belajar mengajar. Banyak metode yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam mengajarkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ada banyak pula metode yang digunakan oleh guru agar dapat berlangsung secara efektif, salah satunya dengan metode *Role Playing*.

Metode *Role Playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa

sejarah, mengkreasikan peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Wina Sanjaya, 2014: 161). Metode *Role Playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.

Dalam proses metode *Role Playing* siswa nantinya akan mengandaikan suatu peran khusus, apakah sebagai mereka sendiri atau sebagai orang lain. Masuk kedalam suatu situasi yang bersifat simulasi atau skenario, yang dipilih berdasarkan relevansi dengan pengetahuan yang sedang dipelajari atau materi kurikulum. Bertindak persis sebagai mana pandangan mereka terhadap orang yang mereka perankan dalam situasi-situasi tertentu ini, dengan menyepakati untuk bertindak seolah-olah peran-peran tersebut adalah peran-peran mereka sendiri dan bertindak berdasarkan asumsi tersebut dan menggunakan pengalaman-pengalaman peran yang sama pada masa lalu untuk mengisi yang hilang dalam peran singkat yang ditentukan (Bermawy Munthe, Hisyam Zaini dan Sekar Ayu Aryani, 2008: 99).

Dengan metode *Role Playing* yang dilakukan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) itu sangat membantu pada proses pembelajaran, karena itu dilakukan dengan cara memberikan gambaran secara langsung mengenai keadaan yang sebenarnya, melalui permainan peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi (skenario).

Metode *Role Playing* ditekankan kepada setiap individu siswa dalam memerankan suatu tokoh pada drama yang bersangkutan. Dengan metode *Role*

Playing siswa diharapkan dapat memerankan berbagai figure dan menghayati dalam berbagai situasi. Jika metode *Role Playing* direncanakan dengan baik dapat menanamkan kemampuan bertanggung jawab dan bekerja sama dengan orang lain, menghargai pendapat orang lain dan mengambil keputusan dalam kerja kelompok. Melalui metode *Role Playing* ini juga dapat melibatkan tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif meliputi pemecahan masalah, aspek afektif meliputi sikap, mengembangkan empati atas dasar tokoh yang mereka perankan. aspek psikomotor saat siswa melakukan *Role Playing*.

Berdasarkan observasi pendahuluan yang telah penulis lakukan di MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi kelas III pada tanggal 16 Maret 2015, penulis mengamati proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada saat itu. Pada pembelajaran tersebut terlihat siswa menjadi aktif dan antusias mengikuti pembelajaran. Untuk mendapatkan informasi lebih mendalam lagi, penulis melakukan wawancara dengan wali kelas III sekaligus guru pengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tersebut, yaitu Ibu Soimah, S.Pd.I setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Diperoleh hasil bahwa siswa MI kelas III pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan cepat dapat memahami materi yang guru sampaikan, aktif serta hasil nilai dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tersebut siswa sudah mencapai diatas nilai KKM yaitu 70. Karena dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) guru tidak hanya menggunakan variasi metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan melainkan menggunakan metode *Role Playing*.

Dari beberapa variasi metode, metode *Role Playing* merupakan metode yang lebih ditekankan atau digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut guru, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memerlukan lebih banyak pengalaman dalam berinteraksi. Dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MI, pembelajarannya masih kurang memperhatikan karakteristik anak usia sekolah dasar, yakni terkait dengan perkembangan psikologis siswa. Peserta didik dalam kelompok usia SD/MI (6-12 tahun) berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya pada tingkatan konkrit operasional. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan adalah sekarang (konkrit) dan bukan masa depan yang belum bisa mereka pahami (abstrak). Padahal bahan materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan (continuity) arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang dalam program studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) harus dibelajarkan kepada peserta didik MI.

Selain itu model pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diimplementasikan saat ini masih bersifat konvensional yakni hanya dengan metode ceramah saja sehingga siswa sulit memperoleh pelayanan secara optimal. Dengan pembelajaran seperti itu maka perbedaan individual siswa di kelas tidak dapat terakomodasi sehingga sulit tercapai tujuan-tujuan spesifik

pembelajaran terutama bagi siswa berkemampuan rendah. Model pembelajaran saat ini juga lebih menekankan pada aspek kebutuhan formal dibanding kebutuhan *real* siswa sehingga proses pembelajaran terkesan sebagai pekerjaan administratif dan belum mengembangkan potensi anak secara optimal.

Jika hal ini dibiarkan terus, maka mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat menjadi mata pelajaran yang membosankan bagi siswa. Dan baik secara langsung maupun tidak akan berdampak pada tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diharapkan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukanlah model pembelajaran yang sesuai untuk materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MI dan memperhatikan karakteristik anak usia MI.

Oleh karena itu ada kecenderungan dewasa ini kembali pada pemikiran bahwa anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan sealamiah mungkin untuk menunjang pembelajaran. Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajarinya, bukan mengetahuinya. Pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi mengingat jangka pendek tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang.

Maka atas dasar inilah peneliti merasa tertarik untuk menjadikan penelitian dengan judul “Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MI Ma’arif NU 1 Kaliwangi Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka permasalahan yang muncul dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: “*Bagaimana Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MI Ma’arif NU 1 Kaliwangi Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas di Kelas ?*”

C. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman tentang judul penelitian tersebut diatas, maka penulis akan menjelaskan istilah-istilah yang terdapat dalam judul skripsi.

1. Implementasi Metode *Role Playing*

Implementasi adalah suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa perubahan, pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap (Mulyasa, 2003: 93).

Penulis berpendapat bahwa implementasi adalah aktivitas, tindakan, atau adanya mekanisme suatu system yang sedang berlangsung. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi juga suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai kegiatan. Sedangkan implementasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pelaksanaan, penerapan atau aktivitas guru dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Metode adalah suatu cara untuk mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan atau cara yang tepat dan cepat untuk meraih tujuan pendidikan sesuai dengan kebutuhan siswa (Moh. Roqib, 2009: 90).

Metode *Role Playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Dalam proses metode *Role Playing* siswa nantinya akan mengandaikan suatu peran khusus, apakah sebagai mereka sendiri atau sebagai orang lain. Masuk kedalam suatu situasi yang bersifat simulasi atau skenario, yang dipilih berdasarkan relevansi dengan pengetahuan yang sedang dipelajari atau materi kurikulum. Bertindak persis sebagai mana pandangan mereka terhadap orang yang mereka perankan dalam situasi-situasi tertentu ini, dengan menyepakati untuk bertindak seolah-olah peran-peran tersebut adalah peran-peran mereka sendiri dan bertindak berdasarkan asumsi tersebut dan menggunakan pengalaman-pengalaman peran yang sama pada masa lalu untuk mengisi yang hilang dalam peran singkat yang ditentukan (Bermawy Munthe, Hisyam Zaini dan Sekar Ayu Aryani, 2008: 99).

2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 20 menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Muhammad Zaini (2009: 4) juga menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan keseluruhan pertautan kegiatan yang memungkinkan dan berkenaan dengan terjadinya interaksi belajar-

mengajar. Jadi, pembelajaran merupakan suatu terjadinya proses belajar mengajar dalam sebuah lingkungan belajar antara guru dengan peserta didik.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media (Rusman, 2013: 144).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. Pengetahuan Sosial merupakan suatu pendekatan terhadap hal-hal yang berkenaan dengan manusia dan masyarakat serta lingkungannya. Untuk jenjang SD/MI pengorganisasian materi pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata (*factual/real*) siswa sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap dan perilakunya. Oleh karenanya, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Adapun pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu proses belajar mengajar yang didalamnya terdapat interaksi antara guru dengan siswa mengenai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang terjadi dilingkungan MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi.

3. MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU 1 Kaliwangi merupakan salah satu lembaga pendidikan formal setingkat sekolah dasar di bawah naungan Kementerian Agama yang lokasinya terletak di Jalan Raya Purwojati-Ajibarang RT 04 RW 02 Desa Kaliwangi Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas.

Dari definisi di atas maka yang dimaksud dalam penelitian ini dengan judul *“Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas”* adalah suatu penelitian tentang metode yang dilakukan oleh guru Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas III dalam menyampaikan materi mata pelajaran dengan melalui permainan peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi (skenario) yang memberikan gambaran secara langsung mengenai keadaan yang sebenarnya, sehingga siswa lebih dapat memahami dan menguasai materi yang disampaikan serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan melalui penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan, menyajikan data keadaan yang sebenarnya yang terjadi di MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas

dalam mengimplementasikan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan menganalisis dampak pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*, terhadap prestasi belajar siswa kelas III dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritik

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan atau informasi (referensi) dan bahan pertimbangan dalam proses kegiatan belajar mengajar khususnya dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan kualitas siswa pada pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan sebagai referensi dalam mengembangkan penggunaan metode yang lebih bervariasi dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

3) Bagi Madrasah

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan mendorong pihak madrasah agar bisa mengimplementasikan

metode dalam berbagai mata pelajaran sehingga pembelajaran lebih efektif.

4) Bagi Penulis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memberikan pengalaman, kemampuan serta ketrampilan peneliti dalam mengaplikasikan ilmu yang telah didapat di bangku kuliah.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan uraian sistematis tentang keterangan penelitian yang telah dikumpulkan dari pustaka-pustaka yang berhubungan dengan penelitian dan mendukung terhadap arti pentingnya penelitian itu dilakukan serta untuk melacak teori-teori dan konsep-konsep yang ada serta relevan dengan masalah penelitian yang sedang diteliti. Artinya, apakah objek penelitian ini sudah atau belum ada yang meneliti. Hal ini perlu ditegaskan agar suatu penelitian jelas arahnya bagi penulis akan membantu dalam penelitian ini. Karena itu diperlukan adanya penggunaan referensi atau kepustakaan yang ada relevansinya dengan objek penelitian yang sudah dirumuskan oleh penulis.

Adapun yang menjadi bahan tinjauan skripsi ini adalah:

Pertama adalah skripsi karya Ulfah Nur Hidayati (STAIN Purwokerto, 2011) 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 Purbalingga Tahun Pelajaran 2010/2011*". Dalam pembahasannya skripsi ini menitik beratkan pada

peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI karena hasil belajar mata pelajaran SKI cukup rendah dikarenakan guru lebih menekankan pada aspek kognitif saja sehingga siswa menjadi bosan dan malas belajar mata pelajaran SKI. Sebelum menggunakan metode role playing hasil belajar siswa rata-rata 63, dengan taraf serapnya 27%. Setelah melalui metode role playing yaitu pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 77 dengan taraf serapnya 81%, sedangkan pada siklus II diperoleh nilai dengan rata-rata 89 dan taraf serapnya menjadi 100%, hal ini menunjukkan metode *Role Playing* berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

Kedua adalah penelitian tentang metode *Role Playing* yang pernah dilakukan oleh Umi Khoirotun (UIN Sunan Kalijaga, 2012) skripsinya berjudul “*Efektifitas Metode Role Play dalam Pembelajaran PAI pada Anak Usia pra-Sekolah (Studi kasus di TK ABA Plus Al Firdous, Pandowoharjo, Sleman)*”. Dalam pembahasan skripsi saudari Umi Khoirotun menitikberatkan pada efektifitas penggunaan metode *Role Playing* pada pembelajaran mata pelajaran PAI. Metode *Role Playing* cukup efektif dalam pembelajarn PAI karena dapat memancing kreatifitas siswa dan membuat suasana pembelajaran jauh lebih menarik sehingga siswa tidak bosan dan cepat menguasai materi PAI di TK ABA Plus Al Firdous Pandowoharjo, Sleman.

Dan terakhir adalah penelitian metode *Role Playing* yang dilakukan oleh saudari Sarbini yang berjudul “*Penerapan Metode Role Playing dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Islamiyah Babakan Kecamatan Karangpucung Kabupaten Banyumas*”.

Pada pembahasannya saudari Sarbini (STAIN Purwokerto, 2009) mendeskripsikan penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI) di MI Islamiyah Babakan mulai dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi lengkap dengan analisis faktor penghambat dan pendukung penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI) di MI Islamiyah Babakan.

Perbedaan skripsi penulis dengan skripsi yang dilakukan oleh saudari Ulfah Nur Hidayati (2011) adalah PTK yang menguji metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran SKI, sedangkan yang akan penulis bahas adalah menggambarkan, menganalisis dan menyajikan data sebenarnya di lokasi penelitian dari perencanaan dan penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS, serta faktor pendukung dan penghambat pembelajaran metode *Role Playing*. Sementara perbedaan dengan skripsi saudari Umi Khoirotun (2012) dan Kiki Arya Ningrum (2008) terletak pada mata pelajaran yang akan menjadi objek kajian dan lokasi penelitian.

Sedangkan persamaan kajian penelitian yang dilakukan oleh saudari Ulfah Nur Hidayati (2011) dan Saudari Umi Khoirotun (2012) dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu sama-sama menelaah atau meneliti tentang metode *Role Playing*. Sedang persamaan skripsi yang penulis bahas dengan skripsi saudari Umi Khoirotun (2012) sama-sama membahas tentang pembelajaran dengan metode *Role Playing*, yaitu dari perencanaan dan penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran. Dan persamaan dengan skripsi saudari Sarbini (2009) sama akan mendeskripsikan penerapan metode *Role Playing* mulai dari

tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi dan faktor pendukung dan penghambat penerapan metode *Role Playing*. Dari berbagai penulisan tersebut diatas, penulis tidak menemukan penelitian serupa dengan penelitian yang hendak dilakukan penulis yaitu penelitian dengan judul “Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MI Ma’arif NU 1 Kaliwangi Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas”.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan sebuah kerangka atau pola pokok yang menentukan bentuk skripsi. Disamping itu, sistematika merupakan himpunan pokok yang menunjukkan setiap bagian dan hubungan antara bagian-bagian skripsi tersebut. Untuk mempermudah dalam penyusunan, maka skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

Pertama memuat bagian awal atau hal formalitas yang meliputi: Halaman Judul, Halaman Pernyataan Keaslian, Halaman Pengesahan, Nota Dinas Pembimbing, Abstrak, Halaman Motto, Halaman Persembahan, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Tabel, dan Daftar Lampiran.

Kedua memuat bagian inti terdiri dari lima bab antara lain : Bab I Pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Definisi Operasional, Tujuan dan kegunaan penelitian, Kajian pustaka, dan Sistematika Penulisan Skripsi.

Bab II berisikan Landasan Teori, memuat metode *Role Playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang meliputi: Pengertian Metode

Pembelajaran, Jenis-jenis Metode Pembelajaran, Metode *Role Playing* pada Pembelajaran yang meliputi: Pengertian Metode *Role Playing*, Dasar dan Tujuan pembelajaran metode *Role Playing*, Prinsip-prinsip Metode *Role Playing*, Langkah-langkah metode *Role Playing*, Kelebihan Metode *Role Playing*, dan Kelemahan metode *Role Playing*. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang meliputi: Pengertian Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Fungsi dan Peranan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ruang Lingkup Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penerapan Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) meliputi: Perencanaan Metode *Role Playing*, Pelaksanaan Metode *Role Playing* dan Evaluasi Pembelajaran Metode *Role Playing*.

Bab III memuat metode penelitian meliputi Jenis Penelitian, Sumber Data, Teknik pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data.

Bab IV berisi tentang bab yang mengurai hasil penelitian yang meliputi penyajian data: Gambaran Umum MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi, Analisis Data: Analisis Perencanaan Metode Pembelajaran *Role Playing*, Analisis Pelaksanaan Metode Pembelajaran *Role Playing*, dan Evaluasi Metode Pembelajaran *Role Playing*, dan Analisis Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat.

Bab V bab Penutup yang terdiri dari: kesimpulan dan saran. Bagian akhir terdiri dari Daftar Pusaka, Lampiran-lampiran, dan Daftar Riwayat Hidup Penulis.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan, yaitu mengenai Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi, penulis dapat menyimpulkan bahwa Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi meliputi kegiatan persiapan seperti penyusunan RPP, prota, promes dan lainnya sebelum melakukan pembelajaran. Kegiatan inti pembelajaran atau pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menggunakan metode *Role Playing* serta evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Semua rangkaian penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sudah berjalan dengan efektif. Hal ini dibuktikan dengan kegiatan pembelajaran berjalan dengan maksimal, siswa terlihat lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran bahasa Inggris, nilai yang diperoleh siswa memuaskan yaitu rata-rata setiap siswa mendapatkan nilai 80 dan melebihi KKM yang telah ditetapkan sebelumnya oleh guru yaitu 70.

Penerapan metode *Role Playing* yang dilakukan sudah sesuai dengan landasan teori yaitu teori yang telah dikemukakan oleh penulis sebelumnya. Metode *Role Playing* digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

(IPS) dimana nantinya siswa akan dikondisikan pada situasi tertentu, membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain ataupun dirinya sendiri meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas.

Pada implementasi metode *Role Playing* dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ada sembilan langkah yang perlu dilakukan antara lain yaitu pemanasan (*warming up*), memilih pemain (partisipan), menata panggung, menyiapkan pengamat (*observer*), memainkan peran (manggung), diskusi dan evaluasi, memainkan peran ulang (manggung ulang), diskusi dan evaluasi kedua, dan berbagi pengalan dan kesimpulan.. Di dalam penggunaannya seorang guru harus bisa memanage waktu dengan baik serta menggunakan metode *Role Playing* itu bervariasi dan semenarik mungkin agar siswa tidak merasa cepat bosan.

B. Saran

Dalam rangka meningkatkan kualitas pengajaran di MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi terutama berkaitan dengan metode pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), perkenankan penulis memberikan beberapa masukan atau saran-saran, kepada:

1. Tenaga pendidik MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi:

- a. Meningkatkan ketrampilan dalam menggunakan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
 - b. Pergunakan sesuai ketentuan dengan baik dan benar metode *Role Playing* atau melakukan penggabungan dari beberapa metode dalam proses pembelajarannya agar meningkatkan kualitas belajar mengajar.
 - c. Setelah menetapkan metode maka selanjutnya meningkatkan ketrampilan dalam media pembelajaran untuk mendukung implementasi metode *Role Playing* tersebut.
2. Kepala Madrasah MI MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi:

Memberikan kebijakan kepada guru dalam hal pengadaan apa yang dibutuhkan oleh guru dalam memberikan materi pelajaran.
 3. Kampus IAIN Purwokerto:
 - a. Mahasiswa diberikan bekal lebih mengenai pendalaman tentang metode dalam pembelajaran.
 - b. Mahasiswa diberikannya *workshop* mengenai metode pembelajaran yang efektif.
 - c. Kampus memberikan pengayaan kepada mahasiswa tentang penerapan metode pembelajaran yang efektif.
 4. Pembaca skripsi atau mahasiswa lain yang ingin melakukan penelitian:
 - a. Dapat melakukan penelitian perbandingan antara MI yang menerapkan metode *Role Playing* dengan yang tidak menerapkan.

- b. Melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aziz Wahab, Abdul. Ed. 2012. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alfabeta
- B. Uno, Hamzah. 2014. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Bahri Djamarah, Syaiful dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Drajat, Zakiyah. 1996. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara
- Fattah, Nanang. 2011. *Landasan Manajemen Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Fawaid, Ahmad dan Ateilla Mirza. terj. 2009. *Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Gunawan, Rudy. 2013. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Khoirutun, Umi. 2012. *Efektifitas Metode Role Play dalam Pembelajaran PAI pada Anak Usia pra-Sekolah (Studi kasus di TK ABA Plus Al Firdous, Pandowoharjo, Sleman)*. UIN Sunan Kalijaga
- Ma'mur Asmani, Jamal. 2013. *7 Tips Aplikasi PAKEM*. Yogyakarta: DIVA press
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rodakarya Offset
- Mukminan. 2002. *Diktat Dasar - Dasar IPS*. Yogyakarta: UNY.
- Mulyasa, E. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep Karakteristik dan Impelementasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya

- Munthe Bernawi, Hisyam Zaini dan Sekar Ayu. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif Di Perguruan Tinggi*. CTSD
- Nata, Abuddin. 2009. *Perspektif Islam tentang strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama
- Nur H, Ulfa. 2011. *Penerapan Metode Bermain Peran (role paly) pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan hasil Belajar siswa Kelas VI di MI GUPP Pekuncen Bobotsari Purbalingga Tahun Pelajaran 2010/2011*. STAIN Purwokerto
- Roestiyah N K. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Roqib, Moh. 2009. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: IKiS Yogyakarta
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Sapriya. 2011. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakrya
- Sarbini. 2009. *Penerapan Metode Role-Playing dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Islamiyah Babakan Kecamatan Karangpucung Kabupaten Banyumas*. STAIN Purwokerto
- Silabus kelas III semester 1 MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi Tahun Pelajaran 2015/2016
- Solihatini, Eti dan Raharjo. 2008. *Coopertive Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sunaryo. 1989. *Strategi Belajar Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Malang : IKIP Malang
- Sunhaji. 2009. *Strategi Pembelajaran Konsep Dasar, Metode dan Aplikasi dalam Proses Belajar Mengajar*. Purwokerto : STAIN Press

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Widayati, Elis. 2011.

Zaini, Muhamad. 2009. *Pengembangan Kurikulum Konsep Implementasi Evaluasi dan Inovasi*. Yogyakarta: Teras

