

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK  
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPS  
SISWA KELAS V**

**(Studi Multikasus di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol  
dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung)**

**TESIS**



*Oleh :*

**Achmad Zainudin**

**NIM 2845134001**

**PROGRAM STUDI ILMU PENDIDIKAN DASAR ISLAM**

**PROGRAM PASCASARJANA**

**IAIN TULUNGAGUNG**

**JULI 2015**

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK  
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPS  
SISWA KELAS V**

**(Studi Multikasus di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol  
dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung)**

**TESIS**

Disusun dalam rangka untuk memenuhi salah satu persyaratan menempuh Sarjana  
Strata 2 Magister (S-2) Ilmu Pendidikan Dasar Islam (IPDI)

pada Program Pascasarjana IAIN Tulungagung



**PROGRAM STUDI ILMU PENDIDIKAN DASAR ISLAM**

**PROGRAM PASCASARJANA**

**IAIN TULUNGAGUNG**

**JULI 2015**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis dengan judul **“Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V (Studi Multi Kasus di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung)”** yang telah ditulis oleh Achmad Zainudin ini ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Pembimbing	Tanggal	Tanda Tangan
1. Prof. Dr. H. Achmad Patoni, M. Ag	.....	.....
2. Dr. H. Nur Efendi, M. Ag	.....	.....

## PENGESAHAN

Tesis dengan judul “**Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V (Studi Multi Kasus di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung)**” ini telah telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis Program Pascasarjana IAIN Tulungagung pada hari ..... tanggal ..... dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Ilmu Pendidikan Dasar Islam (M. Pd. I)

### DEWAN PENGUJI

1. Ketua : ..... (.....)
2. Sekretaris : ..... (.....)
3. Penguji I : ..... (.....)
4. Penguji II : ..... (.....)
5. Penguji III : ..... (.....)

Tulungagung, .....

Mengetahui

Rektor

IAIN Tulungagung

Mengesahkan,

Direktur

Program Pascasarjana IAIN T.Agung.

**Dr. Maftukhin, M. Ag**

**NIP. 196707172000031002**

**Prof. Dr. H. Acmad Patoni, M. Ag**

**NIP. 19605241991031001**

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda Tangan di bawah ini saya :

Nama : Achmad Zainudin

NIM : 2845134001

Program : Magister

Institusi : Program Pascasarjana IAIN Tulungagung

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa TESIS ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Tulungagung, 23 Juli 2015

Saya yang menyatakan

Achmad Zainudin

## PEDOMAN TRANSLITERASI

1. Di dalam Tesis ini banyak dijumpai nama dan istilah teknis (*technical term*) yang berasal dari bahasa Arab ditulis dengan huruf Latin. Pedoman transliterasi yang digunakan untuk penulisan tersebut adalah sebagai berikut:

ARAB		LATIN	
Kons.	Nama	Kons.	Keterangan
ا	-	-	Tidak dilambangkan (harf madd)
ب	B	B	Be
ت	T	T	Te
ث	Ts	Th	Te dan ha
ج	J	J	Je
ح	Ch	H	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kh	Kh	Ka dan Ha
د	D	D	De
ذ	Dz	Dh	De dan Ha
ر	R	R	Er
ز	Z	Z	Zet
س	S	S	Es
ش	Sy	Sh	Es dan Ha
ص	Sh	S	S (dengan titik di bawah)

		.	
ض	Di	D	D (dengan titik di bawah)
		.	
ط	Th	T	T (dengan titik di bawah)
		.	
ظ	Dh	Z	Z (dengan titik di bawah)
		.	
ع	‘	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gh	Gh	Ge dan Ha
ف	F	F	Ef
ق	Q	Q	Qi
ك	K	K	Ka
ل	L	L	El
م	M	M	Em
ن	N	N	En
و	W	W	We
ء	A	’	Apostrof
ي	Y	Y	Ye

2. Vokal rangkap atau diftong bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dengan huruf, transliterasinya dalam tulisan Latin dilambangkan dengan gabungan huruf sebagai berikut:

- a. Vokal rangkap (اَو) dilambangkan dengan gabungan huruf *aw*, misalnya : al-yawm.
  - b. Vokal rangkap (اَي) dilambangkan dengan gabungan huruf *ay*, misalnya: al-bayt.
3. Vokal panjang atau *maddah* bahasa Arab yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya dalam tulisan Latin dilambangkan dengan huruf dan tanda *macron* (coretan horizontal) di atasnya, misalnya ( اَلْفَاتِحَةُ = alfatihah)
  4. *Syaddah* atau *tasydid* yang dilambangkan dengan *syaddah* atau *tasydid*, transliterasinya dalam tulisan Latin dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang bertanda *syaddah* itu, misalnya ( هَدْدٌ = haddun)
  5. Kata sandang dalam Bahasa Arab yang dilambangkan dengan huruf alif-lam, transliterasinya dalam tulisan Latin dilambangkan dengan huruf “al” terpisah dari kata yang mengikuti dan diberi tanda hubung, misalnya ( اَلْبَيْتُ = al-bayt)
  6. Ta’ marbutah mati atau yang dibaca seperti berharakat sukun, transliterasinya dalam tulisan Latin dilambangkan dengan huruf “h”, sedangkan Ta’ marbah yang hidup dilambangkan dengan huruf “t” misalnya ( رُؤْيَةُ اَلْهَيْلِ = ru’yat al-hilal)
  7. Tanda spostrof (‘) sebagai transliterasi huruf hamzah berlaku untuk yang terletak di tengah atau di akhir kata, misalnya ( رُؤْيَةُ = ru’yah)



## MOTTO

فَبَشِّرْ عِبَادِ الَّذِينَ يَسْتَمِعُونَ الْقَوْلَ فَيَتَّبِعُونَ أَحْسَنَهُ ۗ أُولَٰئِكَ  
الَّذِينَ هَدَاهُمُ اللَّهُ ۖ وَأُولَٰئِكَ هُمْ أُولُو الْأَلْبَابِ

“...Sebab itu sampaikanlah berita (gembira) itu kepada hamba-hamba-Ku yang mendengarkan perkataan lalu mengikuti apa yang paling baik di antaranya. Mereka itulah orang-orang yang mempunyai akal.”

[Qs. Az-Zumar: 17-18]

## **PERSEMBAHAN**

Tesis ini aku persembahkan Kepada:

1. Bapak Sidiq dan Ibu Mariatun tercinta yang senantiasa memberi dorongan moral dan material demi terselesainya Tesis ini, yang telah menghantarku ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, terima kasih atas cinta dan kasih sayang, do'a dan segala pengorbanannya.
2. Kakak dan adik-adikku tercinta yang telah memberikan motivasi dan dukungannya yang luar biasa semoga menjadi amal khasanah.
3. Istriku tersayang Nazilatur Riskiyah yang selalu menemaniku dalam segala keadaan.
4. Bapak Samsul Arifin dan Ibu Muslihah sebagai orang tua keduaku yang selalu mendoakan demi keberhasilan anak-anaknya.
5. Seluruh teman-teman yang telah memberi motivasi kepadaku terutama Mas Rohman dalam menyelesaikan Tesis ini.
6. Almamaterku tercinta Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.

## **PRAKATA**

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat Rahmat dan Hidayah-Nya, penulisan tesis dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V (Studi Multi Kasus di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung)” ini dapat diselesaikan. Tesis ini ditulis sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister pada program studi Ilmu Pendidikan Dasar Islam, Program Pascasarjana Intitut Agama Islam Negeri Tulungagung.

Penulis menyadari bahwa Tesis ini dapat diselesaikan atas bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Maftukhin, M, Ag selaku Rektor IAIN Tulungagung, Bpk. Prof. Dr. H. Achmad Patoni, M.Ag selaku Direktur Pascasarjana IAIN Tulungagung dan selaku pembimbing, yang telah memberikan kesempatan dan berbagai fasilitas kepada penulis sejak awal perkuliahan sampai pada penyelesaian studi serta yang telah memberi arahan kepada penulis.
2. Bapak Dr. H. Nur Efendi, M.Ag selaku pembimbing, yang telah memberikan motivasi dan arahan kepada penulis.
3. Kepala sekolah dan guru-guru, khususnya guru kelas di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu

Tulungagung, yang telah banyak membantu penulis dalam proses penelitian.

4. Teman-teman program studi Ilmu Pendidikan Dasar Islam (IPDI) Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Tulungagung khususnya angkatan 2013, yang selalu memberikan semangat kepada penulis dalam menempuh proses perjalanan studi.
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu-satu.

Atas segala bantuan, dorongan, motivasi serta dukungan baik moril maupun materil, penulis benar-benar tidak mampu untuk membalasnya. Pada kesempatan ini penulis hanya bisa memanjatkan doa, semoga amal dan kebajikan yang telah Bapak/Ibu/Saudara (i) dan sahabat berikan mendapatkan limpahan pahala dari Allah SWT.

Akhirnya dengan segala kekurangan dan kelebihan, semoga Tesis ini memberikan manfaat, terutama bagi pengembangan ilmu dan perbaikan kualitas pendidikan di Indonesia. Amin.

Tulungagung, Juli 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGAJUAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING ...	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	vi
HALAMAN MOTTO .....	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	x
PRAKATA .....	xi
DAFTAR ISI .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
ABSTRAK .....	xix

## BAB I PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian .....	1
B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Kegunaan Penelitian .....	7
E. Penegasan Istilah .....	9
G. Sistematika Pembahasan .....	11

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang metode Pembelajaran .....	14
B. Metode Bermain Peran .....	18
C. Tinjauan Tentang Prestasi Belajar .....	27
D. Tinjauan Tentang IPS .....	38
E. Penelitian Terdahulu .....	44
F. Paradigma penelitian .....	55

### BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian .....	57
B. Kehadiran Peneliti .....	61
C. Lokasi Penelitian .....	62
D. Sumber Data .....	63
E. Teknik Pengumpulan Data .....	63
F. Teknik Analisis Data .....	67
G. Pengecekan Keabsahan Data .....	72
H. Tahap-tahap Penelitian .....	77

### BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

A. Paparan Data Dan Temuan Kasus di MI Bendiljatiwetan .....	79
B. Paparan Data Dan Temuan Kasus di SDN 2 Kendalbulur .....	88
C. Temuan Penelitian .....	97
D. Analisis Data Lintas Kasus .....	101
E. Proposisi .....	106

## BAB V PEMBAHASAN

A. Langkah-langkah metode bermain peran .....	107
B. Peningkatan prestasi belajar .....	114

## BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan .....	117
B. Implikasi .....	118
B. Saran-Saran .....	119

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu .....	52
Tabel 4.1	Perbandingan Temuan Penelitian di MI Bendiljatiwetan dan SDN 2 Kendalbulur .....	104

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Paradigma Penelitian .....	55
Gambar 3.1	Analisis Data Model Interaktif .....	69
Gambar 3.2	Analisis Data Multi Kasus .....	72
Gambar 4.1	Pemberian materi pelajaran .....	82
Gambar 4.2	Tokoh tokoh yang diperankan .....	83
Gambar 4.3	Siswa sedang memainkan peran .....	84
Gambar 4.4	Kegiatan pembelajaran di kelas dengan metode bermain peran ...	91
Gambar 4.5	Penggunaan media pendukung metode bermain peran .....	93
Gambar 4.6	Bentuk pembelajaran di kelas .....	94

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Pedoman Dokumentasi
2. Pedoman Observasi
3. Pedomana Wawancara
4. Gambaran Umum Lokasi Penelitian
5. Data Wawancara
6. Kartu Bimbingan
7. Biodata Penulis

## ABSTRAK

Tesis dengan judul “*Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V (Studi Multikasus di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung*” ini ditulis oleh Achmad Zainudin dengan dibimbing oleh Prof. Dr. H. Achmad Patoni, M. Ag, dan Dr. H. Nur Efendi, M. Ag.

**Kata Kunci:** Metode Bermain Peran, IPS, Prestasi belajar siswa.

Metode pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dari kegiatan pembelajaran. Dalam rangka mengoptimalkan dan meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPS, diperlukan sebuah metode pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, kajian tentang metode pembelajaran dan penerapannya merupakan kebutuhan yang penting untuk dilakukan. Salah satu metode pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas yaitu Metode Bermain Peran (*Role Playing*).

Masalah umum penelitian ini adalah penerapan Metode Bermain Peran dalam meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung. Secara rinci, penelitian ini difokuskan pada 2 hal yaitu: (1) Bagaimana langkah-langkah penerapan metode Bermain Peran pada pembelajaran IPS siswa kelas V di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung ? dan (2) Bagaimana peningkatan prestasi belajar IPS siswa kelas V di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis dengan rancangan multi kasus. Sesuai dengan pendekatan tersebut, penelitian ini menggunakan dua macam analisis yaitu analisis kasus individu dan analisis antar kasus. Analisis data dilakukan sejak atau bersamaan dengan pengumpulan data. Analisis data yang dilakukan meliputi kegiatan-kegiatan (1) penyusunan paparan data tentang tipologi sekolah pada masing-masing kasus penelitian, (2) menganalisis data dari setiap kasus penelitian yang didasarkan pada hasil observasi, wawancara dan dokumentasi untuk masing-masing fokus masalah, (3) menganalisis dan membahas serta mengelompokkan data dari masing-masing kasus, (4) membahas temuan yang ada pada masing-masing situs.

Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) Langkah-langkah penerapan Metode Bermain Peran (a) pemanasan. (b) Memilih pemain. Tokoh-tokoh yang diperankan diantaranya Ir. Soekarno, M. Hatta, Sayuti Melik, Ibu Fatmawati, Pasukan pengibar bendera beserta pelaksana upacara, kaum pemuda, dan wartawan. (c) Menata panggung. (d) Penunjukan pengamat. (e) Permainan dimulai. (f) Diskusi tentang permainan yang sudah berlangsung. (g) Evaluasi. (2) Prestasi belajar siswa meningkat dengan penerapan Metode Bermain Peran dalam pembelajaran IPS yang diterapkan oleh guru kelas dari masing-masing lokasi penelitian. Nilai rata-rata matapelajaran IPS per kelas menunjukkan di atas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) matapelajaran IPS kelas V. Dengan demikian Metode Bermain Peran dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

## ABSTRACT

Thesis entitled “Application of Role Playing Method to Improve Student Achievement IPS Class V (Study Multikusus in MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol and SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Tulungagung)” is written by Ahmad Zainudin guided by Prof. Dr. H. Achmad Patoni, M.Ag, and Dr. H. Nur Efendi, M.Ag.

**Keywords:** Role Playing Methods, IPS

The learning method is one important part of the learning activities. In order to optimize and improve student achievement in social studies learning, required a learning method. Therefore, the study about learning method and its application is an important need to do. One of the methods applied in the classroom that method Role Playing (Role Playing). The common problem of this research is the application of the method to Play Role in improving student learning achievement in social studies class V in MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol and SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Tulungagung. Specifically, this study focused on two things: (1) what the step implementation of method role play in Social Science learning students class V in MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol and SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Tulungagung? And (2) How to increase student achievement social studies class V Bendiljatiwetan, Sumbergempol and SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Tulungagung.

This study used a qualitative approach with a phenomenological multikusus design. In accordance with this approach, this study used two kinds of analysis is the analysis of the individual case and inter-case analysis. Data analysis since on simultaneously with data collection. The data analysis was conductedd on the activities of (1) the preparation of exposure data about the typology of schools in each case study, (2) analyzing the data from each case study basedd on observation, interview and documentation for each focal issue, (3) analyze and discuss and classify the data of each case, (4) discusses the findings are at each site. The result showed: 1) measures implementation role play Method (a) heating. (b) selection players. The characters are played by such Ir. Soekarno, M. Hatta, Sayuti Melik, Fatmawati, troops and their flag raisers implementing ceremony, youth, and journalist. (c) reforming the stage. (d) appointment of observers. (e) the game begins. (f) the discussion about the game already in progress. (g) evaluation. 2) student achievement increases with the application of learning methods Role Playing IPS implemented by classroom teachers from each of the study sites. The average value per grade social studies lesson shows above the minimum completeness criteria (KKM) grade social studies lesson V. Thus, Role Playing method can be used as an effort to improve student achievement in mathematics.

## المخلص

أطروح بعنوان "تطبيق دور اللعب طريقة لتحسين تحصيل الطلاب اجتماعية علوم هالفئة (دراسة في ملت كوس المدراس قماش قطني و بندجيتون المدراس قماش قطني الجمهور كندبلور) من تأليف

حمداً زين الدين تسترشد الأستاذ أنجج الدكتور أحمد فطني والدكتور منجج ر أنجج نور بأفند, حجج

**كلمات البحث:** أساليب لعب الأدوار, علوم اجتماعية, تحصيل الطلاب.

طريقة التعلم هو واحد جزءا هاما من أنشطة التعلم. من أجل تطوير وتحسين تحصيل الطلاب في تعلم الدراسات الاجتماعية, مطلوب أسلوب لمناسبتعلم. ولذلك, فإن دراسة أساليب التعلم وتطبيقها هي حاجة مهمة للقيام به. إحدى الطرق المطبقة في الفصول الدراسية التي لعب طريقة دور (دور اللعب).

المشكلة المشتركة من هذا البحث هو تطبيق طريقة دور اللعب في تحسين التحصيل الدراسي طالب في الدراسات الطبقة هاجتماعية في المدراس قماش قطني و بندجيتون المدراس قماش قطني الجمهور كندبلور. على وجه التحديد, ركزت هذه الدراسة على أمرين: (١) ما يقيس تطبيق أساليب دور اللعب في هطلاب تعلم الدراسات الطبقة الاجتماعية في المدراس قماش قطني و بندجيتون و المدراس قماش قطني الجمهور كندبلور (٢) كيفية زيادة التحصيل العلمي للطلاب دراسات الطبقة الاجتماعية في هالمدراس قماش قطني و بندجيتون المدراس قماش قطني الجمهور كندبلور استخدمت هذه الدراسة المنهج الكيفي لتصميم متعددة لظواهر حالة. وفقا لهذا النهج, استخدمت هذه الدراسة من نوعين التحليل هو تحليل القضية و بين حالة فرديا للتحليل. تحليل البيانات منذ وقت واحد أو في جمع البيانات. وأجري تحليل البيانات عن أنشطة (١) إعداد بيانات التعرض عن تصنيف للمدارس في كل دراسة الحالة, (٢) تحليل البيانات من كل دراسة حالة على أساس الملاحظة والمقابلة والوثائق لكل قضية محورية, (٣) تحليل ومناقشة وتصنيف البيانات في كل حالة, (٤) يناقش هي النتائج في كل موقع.

أظهرت النتائج: (١) خطوة بخطوة طريقة تطبيق دور لعب (٢) التدفئة (ب) اختيار اللاعبين. لعبت الشخصيات هؤلاء غير. سوكارنو, محمد حتا, الملك سيوق, فتاوق السيدة والقوات ومربي علمها تنفيذ الحفل, والشباب, والصحفيين. (ج) إصلاح المسرح. (د) تعيين مراقبين. (هـ) وتبدأ اللعبة. (ف)

النقاش حول اللعبة بالفعل في التقدم.(غ) التقييم.(٢) زيادة التحصيل العلمي للطلاب  
مع تطبيق أساليب التعلم دور اللعب علوم اجتماعية التي تنفذها معلمي الصفوف من كل موقع  
من مواقع الدراسة.متوسط قيمة في الصف درس دراسات إجتماعية تظهر فوق معايير اكتمال الحد  
الأدنى(ك) درجة الدراسات الاجتماعية الدرس الخامس وهكذا دور لعب الطريقة أن يمكن على تستخدم  
أنها محاولة لتحسين تحصيل الطلاب في الدراسات الاجتماعية.



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Konteks Penelitian**

Seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat melaksanakan tugasnya secara profesional, memerlukan wawasan yang mantap dan utuh tentang kegiatan belajar mengajar. Seorang guru sudah seyogyanya mengetahui dan memiliki gambaran yang menyeluruh mengenai proses belajar mengajari yang terjadi, serta langkah-langkah apa yang diperlukan sehingga tugas-tugas keguruan dapat dilaksanakan dengan baik dan memperoleh hasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan.<sup>1</sup>

Guru yang menjelaskan materi dengan penuh kasih sayang kepada anak didiknya, akan mempermudah jalanya pembelajaran karena mereka merasa nyaman dalam proses belajar mengajar. Begitu juga dengan siswa, mereka juga harus tahu kedudukan seorang guru, yakni orang yang lebih tua dari mereka. Dengan menghormatinya, akan terjadi interaksi yang baik antar keduanya. Oleh sebab itu, guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswanya dan memperbaiki kualitas mengajarnya.<sup>2</sup> Karena jika tidak materi yang disampaikan akan percuma, siswa tidak bisa menerima dengan baik pelajaran yang disampaikan oleh guru.

---

<sup>1</sup> Anisatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Teras, 2009), 3.

<sup>2</sup> Moch. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011), 21.

Salah satu usaha yang tidak pernah guru tinggalkan adalah cara memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Kerangka berpikir yang demikian bukanlah suatu hal yang aneh, tapi nyata, dan memang betul-betul difikirkan oleh seorang guru.<sup>3</sup> Dengan penggunaan metode yang tepat dapat mempermudah siswa menerima pelajaran.

Banyak sekali metode yang ditawarkan kepada guru untuk membantu proses belajar mengajar di dalam kelas. Namun setiap metode tergantung juga dengan materi yang sedang diajarkan, maksudnya tidak semua metode tepat untuk diterapkan pada satu mata pelajaran tertentu.

Kemampuan guru sangatlah diperlukan dalam mengembangkan metode-metode pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif, yakni pengembangan metode yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal.<sup>4</sup> dengan demikian guru sebaiknya lebih bijak memilih metode yang tepat untuk diterapkan. Namun dalam kenyataannya, masih banyak guru yang masih menggunakan cara-cara lama, yakni seperti ceramah dan pemberian tugas. Perlu adanya tambahan atau inovasi terhadap metode yang sudah ada, sehingga jika terjadi permasalahan dalam pembelajaran, khususnya pada aspek penguasaan kelas dapat teratasi, contohnya pada mata pelajaran IPS

---

<sup>3</sup> Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, ( Jakarta : Rineka Cipta, 2010), 72.

<sup>4</sup> Indah Komsiah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), 21.

yang sebagian besar anak menganggap IPS sebagai suatu mata pelajaran yang membosankan.

Pada mata pelajaran IPS terutama kelas V terkandung banyak sekali materi-materi yang perlu dihafal, seperti nama tokoh, tempat kejadian, tahun terjadinya peristiwa dan masih banyak lagi aspek yang lainnya. Hal ini jika metode yang digunakan masih konvensional, besar kemungkinan prestasi belajar siswa akan turun karena siswa tidak semangat untuk mengikuti pelajaran. Permasalahan dalam pembelajaran IPS siswa kelas V SD/MI adalah bahwa mata pelajaran IPS bagi siswa pada umumnya merupakan mata pelajaran yang tidak disenangi. Anggapan tersebut sudah melekat pada siswa, sehingga berdampak negatif terhadap proses pembelajaran IPS itu sendiri. Siswa menganggap bahwa pembelajaran IPS yang diikuti di SD/MI kurang menarik dan kurang menyenangkan. Mereka merasa tidak termotivasi untuk belajar IPS dan sulit untuk bisa menyenangi IPS sehingga pada akhirnya mengakibatkan prestasi belajar IPS menjadi kurang memuaskan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dilapangan, yakni di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung, banyak sekali metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Salah satu metode tersebut adalah metode bermain peran. Metode bermain peran bisa membuat minat siswa semakin meningkat dan

semangat mengikuti pelajaran.<sup>5</sup> Peneliti tertarik mengambil penelitian dengan metode bermain peran ini karena metode bermain peran termasuk metode yang mengarahkan siswa untuk mendalami materi dan dengan bermain siswa akan menyimak secara seksama materi yang akan disampaikan.

Metode bermain peran adalah salah satu metode yang bisa membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Dengan bermain peran siswa lebih berperan aktif dalam belajar. Adapun beberapa alasan penggunaan metode bermain peran atau sosiodrama dalam metode pembelajaran adalah memperjelas gambaran suatu peristiwa dari pelajaran yang diberikan, yang di dalamnya menyangkut orang banyak dan lebih baik didramatisasikan dari pada hanya diceritakan saja, dimaksudkan untuk melatih anak-anak agar mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial mereka di kelak kemudian hari, dan melatih anak-anak agar mudah bergaul, mempunyai timbang rasa serta kemungkinan pemahaman terhadap orang lain dengan berbagai permasalahannya.

Dari uraian di atas penulis tertarik melakukan penelitian tentang metode bermain peran di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung. Penulis melihat bahwa lembaga pendidikan MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung adalah sebuah

---

<sup>5</sup> Wawancara dengan guru wali kelas V di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, 20 Februari 2015.

lembaga yang bisa dikatakan cukup maju dan berkembang, mulai dari fasilitas hingga jumlah siswa yang banyak. Namun ketika proses belajar mengajar di kelas siswa kurang memperhatikan dan fokus terhadap materi yang disampaikan, nilai mereka kurang memuaskan dan kurang memenuhi standar KKM (kriteria ketuntasan minimum). Hal yang membuat peneliti tertarik dengan kedua sekolah ini yakni sekolah ini tetap bisa bertahan dengan jumlah siswa yang masih banyak dan mendapat kepercayaan masyarakat di tengah berkembangnya Sekolah Dasar Islam yang semakin menjamur di tengah masyarakat.

Berdasarkan observasi awal dengan pihak-pihak terkait, seperti kepala sekolah dan guru MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung yang semuanya berada di wilayah kabupaten Tulungagung, menunjukkan bahwa dalam pengorganisasian pembelajarannya, secara umum MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung mempunyai karakteristik yang berbeda. Misalnya MI Bendiljatiwetan Sumbergempol berada dibawah naungan Kementerian Agama sedangkan SDN 2 Kendalbulur Boyolangu berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan Nasional.

Melihat fenomena dan kenyataan yang terjadi di atas, maka penulis tertarik mengambil suatu penelitian dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V (studi multikasus di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2

Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung) untuk membuktikan bahwa dengan metode bermain peran ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

## **B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian**

### **1) Fokus penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian diatas, maka penelitian ini difokuskan pada metode bermain peran dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung. Dalam hal ini peneliti akan mendiskripsikan dan menjelaskan penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung.

### **2) Pertanyaan Penelitian**

Dari fokus penelitian tersebut, maka penulis menyatakan beberapa pertanyaan penelitian yang sesuai dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah penerapan metode bermain peran pada pembelajaran IPS siswa kelas V di MI Bendiljatiwetan,

Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung ?

2. Bagaimana peningkatan prestasi belajar IPS siswa kelas V di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan tentang penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung, dengan perincian sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan langkah-langkah penerapan metode Bermain Peran pada pembelajaran IPS siswa kelas V di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung.
2. mendeskripsikan peningkatan prestasi belajar IPS melalui penerapan metode Bermain Peran siswa kelas V di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian yang diharapkan sesuai dengan masalah yang diangkat adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Bagi peneliti, perancang, dan pengembang pendidikan, temuan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam perancangan dan pengembangan, metode pembelajaran bermain peran dalam mata pelajaran IPS sehingga pencapaian tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Secara praktis

- a. Bagi Kepala MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung.

Sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan arah kebijakan dalam membantu meningkatkan prestasi belajar siswa bidang studi IPS dan mutu sekolah.

- b. Bagi Guru MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung

Hasil dijadikan bahan pertimbangan dalam mengatasi masalah belajar terutama pada mata pelajaran IPS.

- c. Bagi Peneliti lain

Bagi penulis yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran IPS melalui metode Bermain Peran dalam pembelajaran di sekolah.



d. Bagi Perpustakaan IAIN Tulungagung

Sebagai bahan koleksi dan referensi supaya dapat digunakan sebagai sumber belajar atau bacaan bagi mahasiswa lainnya terutama berkaitan dengan penggunaan metode Bermain Peran dalam meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran IPS.

### E. Penegasan Istilah

Penegasan Istilah memuat beberapa istilah yang akan dijelaskan agar tidak terjadi salah tafsir dan kesalahfahaman dalam pembahasan yang akan dilakukan dalam penelitian. Berikut penjelasan tentang istilah-istilah yang terdapat pada judul, yaitu:

1. Konseptual

a. Metode bermain peran

Secara umum metode bermain peran atau *role playing* adalah suatu teknik penyajian pelajaran dengan mendramakan atau memerankan tingkah laku dalam hubungan sosial oleh para siswa (sekelompok siswa).<sup>6</sup>

Dalam *role playing*, siswa mengeksplorasi masalah-masalah tentang hubungan antara manusia dengan cara memainkan peran dalam situasi permasalahan kemudian mendiskusikan peraturan-peraturan. Secara bersama-sama siswa bisa mengungkapkan perasaan, tingkah laku, nilai, dan strategi pemecahan masalah.

---

<sup>6</sup> Anisatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Teras, 2009), 90.

Guru dan siswa dalam bercerita memainkan perwatakan tokoh-tokoh di suatu cerita yang disukai anak dan merupakan daya tarik yang bersifat universal.<sup>7</sup>

b. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai siswa yang dilakukan melalui tes prestasi hasil belajar yang bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa untuk menerapkan tingkat prestasi atau tingkat keberhasilan siswa terhadap suatu bahasan.<sup>8</sup>

c. IPS

Rumusan tentang pengertian IPS telah banyak dikemukakan oleh para ahli IPS atau *social studies*. Di sekolah-sekolah Amerika pengajaran IPS dikenal dengan *social studies*. Jadi, istilah IPS merupakan terjemahan *social studies*. Dengan demikian IPS dapat diartikan dengan “penelaahan atau kajian tentang masyarakat”. Dalam mengkaji masyarakat, guru dapat melakukan kajian dari berbagai perspektif sosial, seperti kajian melalui pengajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi politik-pemerintahan, dan aspek psikologi sosial yang disederhanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>9</sup> Yang dimaksud disini mata

---

<sup>7</sup>Moslihatoen R, *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*, (jakarta: PT rineka Cipta, 2004), 159.

<sup>8</sup> Zainal Arifin, *Evaluasi Instruksional Prinsip Teknik Prosedur* (Bandung: Remaja Karya, 1988), 123.

<sup>9</sup>Nadir, dkk., *Ilmu Pengetahuan Sosial 1*, Ed.1, (Surabaya: Amanah Pustaka, 2009), 9.

pelajaran IPS adalah yang diajarkan di Madrasah Ibtidaiyah dan Sekolah dasar.

## 2. Operasional

Secara operasional yang dimaksud dengan judul penelitian “penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V” adalah sebuah penelitian yang membahas tentang langkah-langkah penerapan metode bermain peran dan peningkatkan prestasi belajar siswa kelas V di SD/MI. Hasil penelitian diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi partisipan dan dokumentasi yang berbentuk deskripsi.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan disini bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung, sehingga uraian-uraian dapat diikuti dan dapat dipahami secara sistematis. Secara keseluruhan penelitian ini terdiri dari enam bab, masing-masing disusun secara rinci dan sistematis sebagai berikut:

Bab I merupakan konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

Bab II memuat kajian pustaka yang memaparkan mengenai konsep metode pembelajaran, tinjauan tentang langkah-langkah metode pembelajaran Bermain Peran, tinjauan tentang IPS, tinjauan tentang

peningkatan prestasi belajar, penelitian terdahulu dan paradigma penelitian.

Bab III merupakan metode penelitian yang menjelaskan tentang pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV memaparkan data-data penelitian tentang gambaran umum lokasi penelitian MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung yang meliputi latar belakang sejarah, visi dan misi, dan tujuan, sistem pembelajarannya, keberadaan guru serta sarana dan prasarana. Subbab kedua memaparkan data hasil penelitian dari masing-masing kasus individu di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung. Subbab ketiga memaparkan temuan penelitian dalam lingkup metode pembelajaran Bermain Peran pada masing-masing kasus kemudian membahas analisis data lintas kasus sehingga terlihat persamaan serta perbedaannya.

Bab V membahas hasil penelitian terkait metode pembelajaran Bermain Peran dalam meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung. Berisi tentang interpretasi dan penjelasan dari temuan teori yang diungkap dari lapangan.

Bab VI adalah penutup yang terdiri dari kesimpulan, implikasi yang meliputi implikasi teoritis dan implikasi praktis, dan saran-saran. Bagian akhir dari tesis ini berisikan daftar kepustakaan dan lampiran-lampiran yang berhubungan dan mendukung isi tesis.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Tentang Metode Pembelajaran

Metode dalam bahasa Inggris = *method*, Yunani = *methodos*, *meta* = sesudah atau melampau ; *hodos* = jalan atau cara. Dari makna ini secara istilah adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang telah ditentukan, atau cara melaksanakan untuk mencapai ilmu pengetahuan berdasarkan kaidah-kaidah yang jelas.<sup>10</sup>

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik. Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar, sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang dikarenakan interaksi dengan lingkungan dan pengalaman.<sup>11</sup>

Pengertian pembelajaran secara yuridis sudah termaktub dalam Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 yang menyebutkan

---

<sup>10</sup>LAPIS PGMI, *Pembelajaran PKn MI*, (Surabaya: LAPIS PGMI, 2009), 7.

<sup>11</sup>Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), 10.

bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.<sup>12</sup>

Menurut Muhaimin, “Penggunaan kata pembelajaran secara konsepsional ini memiliki beberapa implikasi”.<sup>13</sup> *Pertama*, perlunya diusahakan agar proses pembelajaran yang dilakukan berlangsung secara interaktif antara siswa dengan sumber belajar yang direncanakan. *Kedua*, bagi siswa, dalam pembelajaran dapat berlangsung interaksi internal yang melibatkan seluruh potensi yang dimilikinya dengan sumber belajar. Sumber belajar sendiri cukup beragam; (1) nilai-nilai yang ada dalam mata pelajaran yang sedang diajarkan; (2) guru yang berfungsi sebagai fasilitator; (3) bahan ajar cetak maupun non cetak; (4) media dan alat yang dipakai belajar; (5) cara dan teknik belajar yang dikembangkan; (6) kondisi lingkungan (sosial, budaya, spiritual, dan alam) yang menghasilkan perubahan tingkah laku siswa ke arah yang lebih dewasa. *Ketiga*, dalam proses itu juga terbuka peluang untuk memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode pembelajaran yang memiliki peluang paling baik bagi tercapainya tujuan.

---

<sup>12</sup>UU.RI.No.20.th.2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional beserta Penjelasannya*, (Bandung: Fermana, 2006 ), 7

<sup>13</sup> Muhaimin, dkk. *Paradigma Pendidikan Islam, Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekola*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), 33

Walaupun ada beragam pengertian tentang belajar mengajar, namun sesungguhnya terdapat titik temu; yaitu titik tekannya adalah pembinaan anak mengenai segi kognitif dan psikomotor semata-mata.<sup>14</sup>

Ciri-ciri pembelajaran dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis.
2. Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.
3. Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi siswa.
4. Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik.
5. Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa.
6. Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran, baik secara fisik maupun psikologis.<sup>15</sup>

Penggunaan kata pembelajaran mengindikasikan sesuatu yang lebih luas dan lebih bermakna daripada sekedar belajar mengajar. Dalam kata pembelajaran terkandung arti yang lebih konstruktif, yaitu sebuah upaya untuk membuat peserta didik dapat belajar, butuh belajar, terdorong

---

<sup>14</sup> Ahmad Tafsir. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1998), 36

<sup>15</sup> Max Darsono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Semarang : IKIP Semarang Press, 2000), 24.



belajar, mau belajar, dan tertarik untuk terus menerus belajar. Jadi ada konsistensi dan kesinambungan yang tidak berhenti. Dengan demikian, dalam pembelajaran, yang menjadi titik tekannya adalah membangun dan mengupayakan keaktifan siswa. Hal ini penting sebab dalam konsepsi belajar mengajar, aspek ini kurang memperoleh perhatian secara memadai. Dengan memberikan perhatian pada keaktifan siswa, maka diharapkan siswa dapat memperoleh hasil lebih maksimal dari proses pembelajaran yang dilakukan.

Metode pembelajaran adalah cara-cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, baik secara individual atau secara kelompok.<sup>16</sup> Agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, seseorang guru harus mengetahui berbagai metode. Dengan memiliki pengetahuan mengenai sifat berbagai metode, maka seorang guru akan lebih mudah menetapkan metode yang paling sesuai dengan situasi dan kondisi. Penggunaan metode mengajar sangat bergantung pada tujuan pembelajaran.

Syarat-syarat yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam penggunaan metode pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Metode yang dipergunakan harus dapat membangkitkan motif, minat, atau gairah belajar siswa.
2. Metode yang digunakan dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar lebih lanjut.

---

<sup>16</sup>Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*, (Jakarta: PT. Ciputat Press, 2005), 52.

3. Metode yang digunakan harus dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mewujudkan hasil karya.
4. Metode yang digunakan harus dapat menjamin perkembangan kegiatan kepribadian siswa.
5. Metode yang digunakan harus dapat mendidik murid dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi.
6. Metode yang digunakan harus dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari.<sup>17</sup>

## **B. Metode Bermain Peran**

### **1. Pengertian Metode Bermain Peran**

Pada penelitian ini metode yang akan dibahas yakni metode bermain peran. Metode bermain peran juga biasa disebut dengan *Role Playing*. Pengertian bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana 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.

---

<sup>17</sup>Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching...*, 52-53.

Bermain peran adalah suatu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang diperankan.<sup>18</sup>

Bermain peran atau teknik sosiodrama juga diartikan suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani. Para siswa berpartisipasi sebagai pemain dengan peran tertentu atau sebagai pengamat (observer) bergantung pada tujuan-tujuan dari penerapan teknik tersebut.<sup>19</sup>

Simulasi berasal dari bahasa Inggris “simulation” artinya meniru perbuatan yang bersifat pura-pura atau dalam kondisi sesungguhnya. Tujuan simulasi menanamkan pembahasan melalui pengalaman berbuat dalam proses simulasi. Sebenarnya simulasi lebih tepat untuk meningkatkan keterampilan tertentu dengan jalan “melakukan sesuatu” dalam kondisi tidak nyata.<sup>20</sup> Permainan simulasi menggabungkan unsur-unsur permainan dan simulasi yaitu adanya setting, pemain, aturan, tujuan dan penyajian model situasi sebenarnya.<sup>21</sup>

---

<sup>18</sup> Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual*, (Bandung: Refika Aditama, 2011), 80.

<sup>19</sup> Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 199.

<sup>20</sup> Triyo Supriyanto dkk, *Strategi Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, (Malang: UIN Malang Press, 2006), 131.

<sup>21</sup> Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2007), 77.

Metode sosiodrama dan bermain peran juga 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 siswa 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 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:

1. Ginnot menegaskan bahwa bermain peran merupakan seperangkat prosedur yang digunakan untuk melakukan konseling dengan anak melalui penggunaan secara sistematis dari metode bermain, permainan, dan alat permainan.
2. 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 siswa sampai penampilan yang optimal di sekolah. Bermain peran juga meliputi penggunaan bermain secara sistematis untuk mengatasi kesulitan-kesulitan anak, mengembangkan pola perilaku adaptif, mengendalikan diri siswa 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.<sup>22</sup>

3. Hamalik menjelaskan bahwa pengajaran berdasarkan pengalaman lainnya adalah bermain peran karena pada umumnya siswa menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas.<sup>23</sup>

Jadi dapat disimpulkan metode bermain peran merupakan sebuah metode pembelajaran yang membantu masing-masing siswa 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

---

<sup>22</sup> Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, ( Jakarta : Rineka Cipta. 2007), 20-22.

<sup>23</sup> Dirdjosoemarto dkk., *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya.2008), 50-56.

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

Rancangan atau desain dari metode bermain yakni mulai pemberian materi kepada siswa. Setelah itu pengenalan metode bermain peran kepada siswa berikut langkah-langkahnya. Dan evaluasi dari pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan secara bersama.

## **2. Langkah-langkah Metode Bermain Peran**

Dalam penerapan metode bermain peran ini ada beberapa langkah yang perlu dilakukan agar metode ini dapat berlangsung dengan baik, yaitu<sup>24</sup>:

### **a. Pemanasan**

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

### **b. Memilih pemain**

Memilih bisa dilakukan oleh guru, yakni menunjuk siswa yang kiranya memiliki sifat yang hampir sama dengan pelaku yang akan diperankan.

### **c. Menata panggung**

---

<sup>24</sup>Hamzah B.Uno, Model Pembelajaran, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 26-28.

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

- d. Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat

Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Meski demikian, penting dicatat bahwa pengamat disini 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” dimulai

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

- f. Guru dan siswa mendiskusikan permainan

Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan

perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta berganti peran. Atau bahkan alur cerita akan sedikit berubah (non-historis). Apapun hasilnya diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

g. Permainan diulang

Permainan ulang pun dimulai, setelah disepakati hasil diskusi. Seharusnya permainan ulang yang kedua ini lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario

h. Pembahasan diskusi dan evaluasi

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

i. Guru dan siswa diajak berbagi pengalaman

Guru mengajak siswa berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut.

### **3. Tujuan Metode Bermain Peran**



Tujuan penerapan metode bermain peran ini adalah:<sup>25</sup>

- 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 siswa atau siswa menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan

#### **4. Kelebihan Metode bermain peran**

Kelebihan metode bermain peran adalah sebagai berikut:

- a. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, sehingga daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
- b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreaitif. Pada waktu bermain peran para anggota lainnya dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- c. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga akan dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.

---

<sup>25</sup> Ismail, Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM, (Semarang: Rasail Media Group, 2008), 84.

- d. Kerja sama anggota kelompok dapat dibina dengan sebaik-baiknya.
- e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f. Bahasa lisan dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.<sup>26</sup>

##### **5. Kelemahan Metode bermain peran**

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 adat istiadat, 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.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Aswan Zain Djamarah, Syaiful Bahri, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: Rieneka Cipta, 2006), 89-90.

Metode *Role Playing* 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.

## C. Tinjauan Tentang prestasi belajar

### 1. Pengertian Prestasi Belajar

Kemampuan intelektual siswa sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memperoleh prestasi. Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar. Karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar.

Kata prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha”. Istilah prestasi “prestasi belajar” (*achievement*) berbeda dengan “hasil belajar” (*learning outcome*). Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik. Kata prestasi banyak digunakan dalam berbagai bidang dan kegiatan, antara lain dalam kesenian, olah raga, dan pendidikan, khususnya pembelajaran.<sup>28</sup> Contohnya dalam pendidikan, seorang siswa akan

---

<sup>27</sup> Jazeri, Binti Maunah, Pembelajaran aqidah akhlak....., 180.

<sup>28</sup> Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 12.

diketahui prestasinya setelah mengerjakan beberapa soal yang diberikan oleh guru.

Prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan, hasil yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja.”<sup>29</sup> Sutratibah menjelaskan bahwa prestasi adalah “Penelitian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu.”<sup>30</sup> Hasil belajar adalah hasil dari suatu proses belajar yang dilakukan seseorang. Dalam pengertian ini, hasil kegiatan belajar siswa berbentuk pengetahuan sebagai akibat dari perlakuan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar (guru).

Nasrun mendefinisikan prestasi belajar seperti yang dikutip oleh Djamarah memberikan batasan bahwa prestasi adalah: “Penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan siswa yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum.”<sup>31</sup>

Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yakni prestasi dan belajar. Prestasi adalah hasil dari suatu

---

<sup>29</sup> Syaiful Bahri, *Strategi Belajar...*, 19.

<sup>30</sup> Sutratibah Tirtonegoro, *Anak Super Normal dan Program Pendidikannya*, (Jakarta: Bina Aksara, 1984), 43.

<sup>31</sup> Syaiful Bahri, *Strategi Belajar ...*, 21.

kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Sedangkan belajar adalah perubahan, dan perubahan itu sendiri adalah tujuan yang mau dicapai sebagai bagian dari akhir dari aktivitas belajar. Dengan demikian prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari di sekolah yang menyangkut pengetahuan atau kecakapan/ keterampilan yang dinyatakan sesudah hasil penelitian.<sup>32</sup>

Sedangkan menurut Rostiyah prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai, oleh karena itu semua individu dengan belajar hasilnya akan dicapai. Setiap individu belajar menginginkan hasil yang sebaik mungkin. Oleh karena itu setiap individu harus belajar dengan sebaik-baiknya supaya prestasinya berhasil dengan baik.<sup>33</sup>

Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Prestasi belajar siswa adalah hasil dari berbagai daya dan upaya yang tercermin dari partisipasi belajar yang dilakukan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Prestasi belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan berhasil selama seseorang tersebut tidak

---

<sup>32</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), 19.

<sup>33</sup> Roestiyah, *Strategi Belajar.....*, 72.

melakukan suatu kegiatan, karena perolehan prestasi harus melakukan perjuangan dengan berbagai tantangan. Hanya dengan keuletan dan optimisme dirilah yang dapat membantu mencapainya.

Prestasi belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Prestasi yang diperoleh bukan berupa ilmu pengetahuan saja, tetapi juga kecakapan atau keterampilan. Semua bisa diperoleh dalam suatu mata pelajaran tertentu. Untuk mengetahui penguasaan atau kecakapan setiap siswa terhadap mata pelajaran itu dilakukan evaluasi. Dari hasil evaluasi itu dapat diketahui kemajuan siswa.

Prestasi belajar yang dicapai oleh siswa dapat diketahui dengan mengadakan suatu bentuk tes. Tes merupakan alat ukur untuk mengetahui kemampuan dan pemahaman siswa dalam suatu proses pembelajaran. Tes yang sering digunakan disebut sebagai tes prestasi belajar. Menurut Ngalim Purwanto, tes prestasi belajar ialah tes yang digunakan untuk menilai hasil-hasil pelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada murid-muridnya dalam jangka waktu tertentu.<sup>34</sup>

Fungsi utama tes prestasi di kelas adalah mengukur prestasi belajar siswa. Selain itu, tes prestasi belajar berguna untuk membantu para guru untuk memberikan nilai yang lebih akurat (valid) dan lebih dapat dipercaya (reliabel).

---

<sup>34</sup> Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), 33.

Ahmadi menyatakan prestasi belajar adalah setiap aktivitas yang dilakukan oleh seseorang, tentu ada faktor-faktor yang mempengaruhinya, baik yang cenderung mendorong maupun yang menghambat.<sup>35</sup>

Berdasarkan dari berbagai pengertian di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari pengetahuan siswa yang telah dipelajari sebelumnya yang dapat diwujudkan dengan nilai dari setiap pelajaran yang mereka ikuti.

## **2. Macam-macam prestasi belajar**

Pada prinsipnya pengembangan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Prestasi belajar dibagi menjadi tiga macam prestasi, yaitu :

### **a. Prestasi yang bersifat kognitif**

Prestasi yang bersifat kognitif yaitu : pengamatan, ingatan, pemahaman, aplikasi atau penerapan, analisis (pemeriksaan dan penelitian secara teliti), sintesis (membuat paduan baru yang utuh). Sebagai contoh: seorang peserta didik dapat menunjukkan dan menyebutkan dan menguraikan pelajaran yang di terima pada minggu lalu. Maka siswa tersebut dapat dikatakan berprestasi pada aspek kognitif.

### **b. Prestasi yang bersifat afektif**

---

<sup>35</sup> Harjanto, *Percanaan Pengajaran* , (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 237-238.

Prestasi yang bersifat afektif yaitu meliputi: penerimaan, sambutan, apresiasi (sikap menghargai), internalisasi (pendalaman), karakterisasi (penghayatan). Misalnya seorang peserta didik mampu menunjukkan sikap menerima atau menolak terhadap suatu pernyataan dari permasalahan atau mungkin peserta didik menunjukkan sikap berpartisipasi dalam hal yang dianggap baik dan lain-lain. Maka dapat dikatakan peserta didik tersebut berprestasi dalam segi ranah afektif.

c. Prestasi yang bersifat psikomotorik

Prestasi yang bersifat psikomotorik yaitu: keterampilan bergerak dan bertindak, kecakapan ekspresi verbal dan non verbal. Misalnya peserta didik menerima pelajaran tentang adab sopan santun kepada orang tua, amka si anak mengaplikasikan pelajaran tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari. Maka peserta didik tersebut dikatakan berprestasi dalam segi ranah psikomotorik.<sup>36</sup>

### **3. Fungsi prestasi belajar**

Prestasi belajar (*achivement*) semakin penting untuk dibahas karena mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain :

a. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.

---

<sup>36</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2000), 20.



b. Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai “tendensi pengetahuan (*curiosity*) dan merupakan kebutuhan umum manusia”.

Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik (*feedback*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.

#### **4. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar**

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar atau prestasi belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar atau prestasi belajarnya.

##### **a. Faktor internal**

Faktor internal adalah faktor-faktor yang ada pada diri individu yang sedang belajar dan dapat mempengaruhi prestasi belajar individu, yang termasuk dalam faktor ini adalah :

##### **1) Faktor fisiologis (fisik)**

Faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu.

a) Faktor kesehatan (kondisi fisik umum)

Kesehatan seorang anak berpengaruh terhadap belajarnya karena proses belajar anak akan terganggu apabila kesehatan terganggu. Oleh sebab itu, agar anak dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan tubuhnya dengan cara mengikuti ketentuan-ketentuan tentang berkerja, tidur, makan, olah raga, rekreasi, ibadah dan sebagainya.<sup>37</sup>

b) Keadaan fungsi jasmani tertentu terutama panca indera

Agar panca indera peserta didik berfungsi dengan baik maka perlu adanya yang bersifat preventif maupun kuratif, seperti penyediaan alat-alat pelajaran dan perlengkapan yang memenuhi syarat maupun pemeriksaan dokter secara periodic.<sup>38</sup>

2) Faktor Psikologis

- a) Intelegensi merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap tinggi rendahnya prestasi belajar. Intelegensi merupakan dasar potensial bagi pencapaian hasil belajar, artinya hasil belajar yang dicapai tidak akan melebihi tingkat intelegensinya. Semakin tinggi

---

<sup>37</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), 55.

<sup>38</sup> Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta : Gravindo Persada, 1994), 22.

tingkat intelegensi, makin tinggi pula kemungkinan dan arena sikap itu memupuk sikap yang optimis.

- b) Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena jika bahan belajar tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tariknya.
- c) Bakat, Menurut Hilgard dalam Slameto bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan nyata sesudah belajar atau berlatih. Jika bahan pelajaran sesuai dengan bakat peserta didik, maka hasil belajarnya akan lebih baik karena ia senang belajar dan pasti selanjutnya ia akan lebih giat lagi belajarnya.<sup>39</sup>
- d) Motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan, atau keadaan atau kesiapan dalam diri individu yang mendorong tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu. Motivasi yang kuat membuat kita sanggup berkerja ekstra keras untuk mencapai sesuatu.

---

<sup>39</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor...*,30.

Oleh sebab itu, memotivasi belajar penting artinya dalam proses belajar peserta didik, karena fungsinya yang mendorong, menggerakkan, dan mengerahkan kegiatan belajar.<sup>40</sup>

- e) Sikap, dalam proses belajar, sikap individu dapat mempengaruhi proses belajarnya. Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang relative tetap terhadap objek, peristiwa dan sebagainya, baik secara positif maupun secara negative. Sikap peserta didik dalam belajar dapat dipengaruhi oleh perasaan senang tidak senang pada pperformmen guru, pelajaran, atau lingkungan sekitarnya.<sup>41</sup>

b. Faktor eksternal

Faktor-faktor eksternal juga dapat memengaruhi proses belajar siswa. Faktor-faktor eksternal yang memengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

---

<sup>40</sup> Hasbullah Thabrany, *Rahasia Sukses Belajar* (Jakarta : Gravindo Persada, 1994), hlm. 22

<sup>41</sup> Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni , *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: AR Ruzz Media, 2007), 24.

1) Lingkungan sosial

- a) Lingkungan sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat memengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah. Perilaku yang simpatik dan dapat menjadi teladan seorang guru atau administrasi dapat pendorong bagi siswa untuk belajar.
- b) Lingkungan sosial masyarakat, kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran dan anak telantar juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa, paling tidak siswa kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan belum dimilikinya.
- c) Lingkungan sosial keluarga, lingkungan ini sangat memengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orang tua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat member dampak terhadap aktivitas belajar siswa. Hubungan antara anggota keluarga, orang tua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik.

## 2) Lingkungan nonsosial

- a) Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang. Lingkungan alamiah tersebut merupakan factor-faktor yang dapat memengaruhi aktivitas belajar siswa. Sebaliknya, bila kondisi lingkungan alam tidak mendukung, proses belajar siswa akan terhambat.
- b) Faktor instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam. Pertama, *hardware*, seperti gedung, sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga dan lain sebagainya. Kedua, *software*, seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabi, dan lain sebagainya.
- c) Faktor materi pelajaran (yang di ajarkan siswa). Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa. Karena itu, agar guru dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar siswa, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi siswa.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> *Ibid...*,26.

## **D. Tinjauan Tentang IPS**

### **1. Pengertian IPS**

Istilah IPS mulai dikenal sejak tahun 1970an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam kurikulum 1975. Dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, Ekonomi, serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya.<sup>43</sup>

Pengertian IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.<sup>44</sup>

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah atau nama studi di Perguruan Tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*” dalam kurikulum sekolah di negara lain, khususnya di negara-negara Barat seperti Australia dan Amerika Serikat. Nama IPS yang lebih dikenal *social studies* negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar

---

<sup>43</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS SD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 7.

<sup>44</sup> Sardjyo, et. all., *Pendidikan IPS di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), 26.

di Indonesia.<sup>45</sup> Dalam dokumen kurikulum 1975 IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Namun, pengertian IPS di tingkat sekolah itu sendiri mempunyai perbedaan makna khususnya antara IPS untuk Sekolah Dasar (SD) dengan IPS untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan IPS untuk Sekolah Menengah Atas (SMA). Pengertian IPS di sekolah tersebut ada yang berarti program pengajaran, ada yang berarti mata pelajaran yang berdiri sendiri, ada yang berarti gabungan (paduan) dari sejumlah mata pelajaran atau disiplin ilmu. Perbedaan ini dapat pula diidentifikasi dari perbedaan pendekatan yang diterapkan pada masing-masing jenjang sekolah tersebut.<sup>46</sup>

Berikut pengertian IPS yang dikemukakan oleh para ahli pendidikan dan IPS di Indonesia.<sup>47</sup>

a. Moeljono Cokrodikardjo mengemukakan bahwa IPS adalah pewujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. Ia merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi, budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan

---

<sup>45</sup> Dr. Sapriya, M.Ed, dkk., *Konsep Dasar IPS*, Cet.1, (Bandung: UPI Press, 2006), 3.

<sup>46</sup> *Ibid*, 3.

<sup>47</sup> Nadir, dkk., *Ilmu Pengetahuan Sosial*,..., 10.



untuk untuk tujuan intruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari.

b. Nu'man Soemantri menyatakan bahwa IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA. Penyederhanaan mengandung arti:

- 1) Menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berfikir siswa siswi sekolah dasar dan lanjutan.
- 2) Mempertautkan dan memadukan bahan aneka cabang ilmu-ilmu sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudah dicerna.

c. S. Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial.

## **2. Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.

- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiry, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.<sup>48</sup>

Pembelajaran IPS bukan bertujuan untuk memenuhi ingatan pengetahuan para siswa dengan berbagai fakta dan materi yang harus dihafalnya, melainkan untuk membina mental yang sabar akan tanggung jawab terhadap hak dirinya sendiri dan kewajiban kepada masyarakat, bangsa dan negara.<sup>49</sup>

Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Dengan demikian tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi.<sup>50</sup>

---

<sup>48</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS SD.....*, 194.

<sup>49</sup> Abdul Aziz Wahab, *Konsep Dasar IPS*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), 1.9.

<sup>50</sup> Nana Supriatna, et. all., *Pendidikan IPS SD*, (Bandung: UPI Press, 2007), 5.

Secara keseluruhan tujuan pendidikan IPS di SD atau MI adalah sebagai berikut:<sup>51</sup>

- a. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat.
- b. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- c. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- d. Membekali anak didik dengan kesadaran sikap mental yang positif dan keterampilan dengan pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- e. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Selain tujuan-tujuan di atas, pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai

---

<sup>51</sup> Rudy Gunawan, *Pendidikan IPS: Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*, (Bandung: Alfa Beta, 2011), 40- 41.

bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.<sup>52</sup>

### **3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran IPS**

- a. Pelaksanaan program pembelajaran IPS harus didasarkan pada potensi, perkembangan dan kondisi siswa untuk mengetahui kompetensi yang berguna bagi dirinya.
- b. Pembelajaran IPS harus dilaksanakan dengan menegakkan kelima pilar pelajaran, yaitu a) belajar untuk beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, b) belajar untuk memahami dan menghayati, c) belajar untuk mampu melaksanakan dan berbuat secara efektif, d) belajar untuk hidup bersama dan berguna bagi orang lain, e) belajar untuk membangun dan menemukan jati diri melalui proses pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
- c. Pelaksanaan pembelajaran IPS harus memungkinkan siswa mendapatkan layanan yang bersifat perbaikan, pengayaan, dan/atau percepatan sesuai dengan potensi, tahap perkembangan, dan kondisi siswa dengan tetap memperhatikan keterpaduan pengembangan pribadi siswa yang berdimensi ketuhanan, keindividuan, kesosialan, dan moral.<sup>53</sup>

---

<sup>52</sup> Etin Solihatin, *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), 4.

<sup>53</sup> Wahidmurni, *Pengembangan Kurikulum IPS dan Ekonomi*, (Malang: UIN Maliki Press, 2010), 101.

Dari beberapa penjelasan di atas peneliti memfokuskan pada pelajaran IPS khusus untuk tingkat dasar, yaitu sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah.

#### **E. Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan eksplorasi peneliti terdapat beberapa hasil penelitian yang mempunyai relevansi dengan penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut dipaparkan sebagai berikut:

1. Penelitian yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar PKn Melalui Metode Bermain Peran (Role Play) Dengan Bantuan Media Visual (Studi Pada Siswa Kelas V Di SDN Kampung Baru Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar)” oleh Hapip Abdul Jabar, Jurusan Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang. Penelitian ini mengungkapkan Fakta bahwa pembelajaran PKn selama ini lebih banyak berlangsung dengan pendekatan konvensional. Selama ini ada kesulitan dalam mengaktifkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses penggalan dan penelaahan bahan pelajaran. Model bermain peran dapat membantu perkembangan sosial anak. Permainan memperluas interaksi sosial dan mengembangkan keterampilan sosial yaitu belajar bagaimana berbagi, hidup bersama, mengambil peran, belajar hidup dalam masyarakat secara umum. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN

Kampung Baru tahun pelajaran 2013/2014. Adapun jumlah murid kelas V di Kampung Baru 15 orang siswa. Jenis data dalam penelitian ini ada dua 2 yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berkaitan hasil belajar siswa, prosentasi aktivitas siswa dan data aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan data kualitatif digunakan untuk berupa catatan guru, hasil observasi. Langkah pelaksanaan model bermain peran yang dilakukan adalah: a) Guru menyiapkan skenario pembelajaran, b) Guru Menunjuk beberapa murid untuk mempelajari skenario, c) Guru membentuk kelompok murid, d) Guru menyampaikan kompetensi pelajaran e) Guru Menunjuk murid untuk memainkan peran yang telah dipelajari, f) Kelompok murid membahas peran yang dilakukan oleh pelakon, g) Presentasi hasil kelompok, h) Bimbingan penyimpulan dan refleksi, i) Guru memberikan penegasan terhadap hasil diskusi dan presentasi siswa.<sup>54</sup>

2. Penelitian Mansyur yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran Siswa Kelas V SDN 03 Baruga Kendari” yang merupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Sekolah Dasar, Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang tahun 2010. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh realita bahwa kualitas proses dan hasil

---

<sup>54</sup> Hapip Abdul Jabar, *Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar PKn Melalui Metode Bermain Peran (Role Play) Dengan Bantuan Media Visual (Studi Pada Siswa Kelas V Di SDN Kampung Baru Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar)* Tesis tidak diterbitkan, (Malang: Jurusan Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang, 2014).

pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 03 Baruga Kendari yang masih rendah. Rendahnya kualitas proses dan hasil tersebut ditandai lemahnya respon siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan guru. Hal itu, merupakan akibat dari belum efektifnya pembelajaran keterampilan berbicara yang dilaksanakan di kelas. Guru kurang inovatif dan kreatif untuk mengembangkan metode pembelajaran. Siswa kurang antusias karena adanya kegagapan dan kegugupan untuk mengajukan pertanyaan atau informasi yang akan disampaikan. Akhirnya, siswa tidak mampu menghasilkan pembicaraan yang akurat, relevan, lancar, terstruktur, jelas, paham dengan isi pembicaraan, nyaring dan efektif. Oleh karena itu, dalam pembelajaran berbicara di SDN 03 Baruga Kendari, perlu diterapkan suatu metode kreatif yang dapat mengatasi problem praktis pembelajaran berbicara tersebut. Metode kreatif itu adalah “metode bermain peran”. Dipilihnya metode bermain peran tersebut didasari oleh pertimbangan teoretis maupun praktis. Secara teoretis menurut Vygostsky (1986) bermain peran mendukung awal munculnya dua kemampuan penting, yaitu kemampuan memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda serta memahami dorongan hati dalam menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel. Sedangkan secara praktis, dengan metode bermain peran siswa akan tampak seperti bermain-main. Hal ini akan membebaskan dari tekanan, kejenuhan dalam pembelajaran. Dengan kata lain, bermain

peran sangat sederhana untuk dilakukan oleh siswa, tetapi hasilnya cukup efektif dan menyenangkan. Peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran siswa kelas V SDN 03 Baruga Kendari dirancang dalam sebuah penelitian tindakan kelas.<sup>55</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Atik Joedanarni yang berjudul “Penerapan Metode Eksperimen dan Bermain Peran untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Fisika pada Siswa Kelas VII-H SMPN 4 Kediri” Jurusan Pendidikan Dasar Konsentrasi Pendidikan IPA SMP, Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang tahun 2011. Berdasarkan observasi di SMPN 4 Kediri khususnya di kelas VII-H menunjukkan guru masih menekankan pemberian materi pelajaran saja, kurang memperhatikan proses bagaimana informasi tersebut diterima oleh siswa. Strategi pembelajaran yang digunakan guru tidak bervariasi, bahkan monoton sehingga siswa belum aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan belajar dengan situasi yang memungkinkan siswa pada saat KBM berlangsung keaktifan siswa, keterampilan berpikir dan keterampilan motoriknya meningkat sehingga hasilnya bisa maksimum. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan prestasi belajar pada konsep Gerak dan Kalor menerapkan metode eksperimen dan bermain peran.

---

<sup>55</sup> Mansyur, *Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran Siswa Kelas V SDN 03 Baruga Kendari*, Tesis tidak diterbitkan, (Malang: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Sekolah Dasar, Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang, 2010)



Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi yang terdiri dari: (1) keterlaksanaan pembelajaran, (2) aktivitas siswa, dan (3) penilaian aspek psikomotorik. Kemampuan kognitif diukur menggunakan tes yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pelaksanaan pembelajaran yakni pada siklus I mencapai 70,75% dan pada siklus II mencapai 971,38%, keaktifan siswa meningkat pada siklus I mencapai 75,00% dan pada siklus II mencapai 90,00% demikian juga prestasi belajar siswa yakni pada siklus I dicapai ketutasan belajar siswa sebesar 55,00% dan pada siklus II mencapai 86,00% atau dengan rata-rata pada siklus I mencapai 70,21 dan pada siklus II mencapai 83,00. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode eksperimen dan bermain peran dapat meningkatkan mutu pembelajaran di kelas khususnya pada konsep Gerak dan Kalor. Pembelajaran dengan metode eksperimen dan bermain peran memiliki kelebihan (1) meningkatkan keaktifan, kreativitas, realistik dan menyenangkan, (2) dapat meningkatkan rasa percaya diri pada siswa dan melatih siswa untuk berani mengemukakan pendapatnya.

4. Tesis dari Rina Kurnia dengan judul “Efektivitas Bimbingan Kelompok melalui Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Peserta Didik. (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas IV SDN Pindad Tahun Ajaran 2013-

2014). Penelitian bertitik tolak dari rendahnya kemampuan empati peserta didik Kelas IV SDN Pindad dan belum adanya upaya intervensi melalui bimbingan kelompok dengan teknik role playing. Tujuan penelitian untuk menguji efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik role playing untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik Kelas IV SDN Pindad. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen kuasi dan nonequivalent (pretest dan posttest) control group design. Sampel penelitian adalah peserta didik Kelas IV SDN Pindad Tahun Ajaran 2013-2014 dengan kategori rendah dalam kemampuan empatinya. Hasil penelitian menunjukkan bimbingan kelompok melalui teknik role playing efektif untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik Kelas IV SD Negeri Pindad Tahun Ajaran 2013-2014. Adapun rekomendasi penelitian ini ditujukan kepada pihak-pihak sebagai berikut. Pertama, guru bimbingan dan konseling/konselor hendaknya dapat melakukan upaya-upaya untuk meningkatkan kemampuan empati, salah satunya dengan menerapkan layanan bimbingan kelompok melalui teknik role playing. Kedua, guru kelas/guru bidang studi hendaknya dapat melaksanakan pembelajaran yang terintegrasi dengan bimbingan dan konseling. Ketiga, peneliti selanjutnya direkomendasikan untuk mengembangkan tema penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian ini dan mencari variabel-variabel

lain yang diduga mempunyai hubungan maupun kontribusi dengan variabel kemampuan empati.

5. Tesis Laily Tiarani tahun 2012 dengan judul “*Efektivitas Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Coping Adaptif Pada Siswa SMP*”. Program Studi Bimbingan Konseling. Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Malang. Ketidakmampuan remaja mengelola emosi dalam menghadapi setiap tekanan ketegangan, dan tuntutan sosial di masa perkembangan ini terbukti telah menimbulkan sejumlah permasalahan sosial. Keterampilan *coping* adaptif adalah berbagai upaya, baik mental maupun perilaku, untuk menguasai, mentoleransi, mengurangi, atau meminimalisasikan suatu situasi atau kejadian yang penuh tekanan. Permasalahan penelitian ini yaitu apakah *role playing* efektif meningkatkan keterampilan *coping* adaptif siswa. Rancangan yang digunakan adalah *Single Subject Design*, model A-B-A yakni terdapat tiga fase penelitian fase *baseline*, *treatment* dan *maintenance*. Fase *baseline* untuk mengetahui tingkatan keterampilan *coping* adaptif dilakukan observasi dan rubrik penilaian keterampilan *coping* adaptif, apabila diketahui skor siswa rendah, relatif stabil dan konsisten, maka fase *treatment* dapat dilakukan selama 12 sesi, kemudian dilanjutkan pada fase *maintenance*. Data dianalisis dengan empat kriteria yaitu: *level*, *central tendency*, *trend* dan *latency*. Subyek penelitian adalah 6 orang siswa kelas VII SMPN Satu Atap Merjosari Malang. Berdasarkan hasil penelitian peningkatan tampak bervariasi pada setiap indikator keterampilan *coping* adaptif siswa

dengan rata-rata persentase peningkatan sebesar 6,88 % untuk keterampilan *problem solving*, 28,23% untuk keterampilan *support seeking strategy*, 22,05% untuk keterampilan *avoidance* serta 13,89% untuk keterampilan *externalizing*. Secara umum hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *role playing* dapat meningkatkan keterampilan *coping* adaptif siswa. Saran yang perlu dipertimbangkan antara lain: 1) agar pelaksanaan pelatihan keterampilan *coping* adaptif dapat terlaksana dengan baik, seorang konselor perlu memiliki kompetensi teknis, dan keterampilan mengelola diri sendiri yang baik; 2) konselor perlu memiliki kompetensi teknis khususnya dalam memimpin sebuah kelompok; 3) konselor perlu mempertimbangkan budaya tiap peserta; 4) konselor perlu memperhatikan kondisi fisik dan kondisi psikologis siswa sebelum pelatihan berlangsung. Saran untuk peneliti selanjutnya adalah: 1) indikator-indikator keterampilan pada pelatihan ini bukanlah hal yang baku karena indikator tersebut dapat berbeda antara budaya peserta yang satu dengan yang lainnya; 2) naskah cerita dalam pelatihan ini perlu dibuat lebih menarik agar peserta dapat lebih tertarik bermain peran dalam melatih keterampilan-keterampilan yang diharapkan; 3) peneliti lanjutan dapat melakukan pengujian keefektifan pelatihan terhadap subjek lain dengan karakteristik yang berbeda.

Dari lima penelitian terdahulu di atas peneliti paparkan dalam tabel berikut.

No.	Nama Peneliti	Judul	Hasil
1	Hapip Abdul Jabar	Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar PKn Melalui Metode Bermain Peran (Role Play) Dengan Bantuan Media Visual (Studi Pada Siswa Kelas V Di SDN Kampung Baru Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar)	Dengan menggunakan metode role playing dapat membantu perkembangan sosial anak. Permainan memperluas interaksi sosial dan mengembangkan keterampilan sosial yaitu belajar berbagi, hidup bersama, mengambil peran, belajar hidup dalam masyarakat secara umum.
2	Mansyur	Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran Siswa Kelas V SDN 03 Baruga Kendari	Penggunaan Metode Bermain Peran dapat meningkatkan kemampuan siswa menghasilkan pembicaraan yang akurat, relevan, lancar, terstruktur, jelas, paham dengan isi pembicaraan, nyaring dan efektif.
3	Atik Joedanarni	Penerapan Metode Eksperimen dan Bermain Peran untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Fisika pada Siswa	Menunjukkan adanya peningkatan pelaksanaan pembelajaran yakni pada siklus I mencapai 70,75% dan pada siklus II mencapai

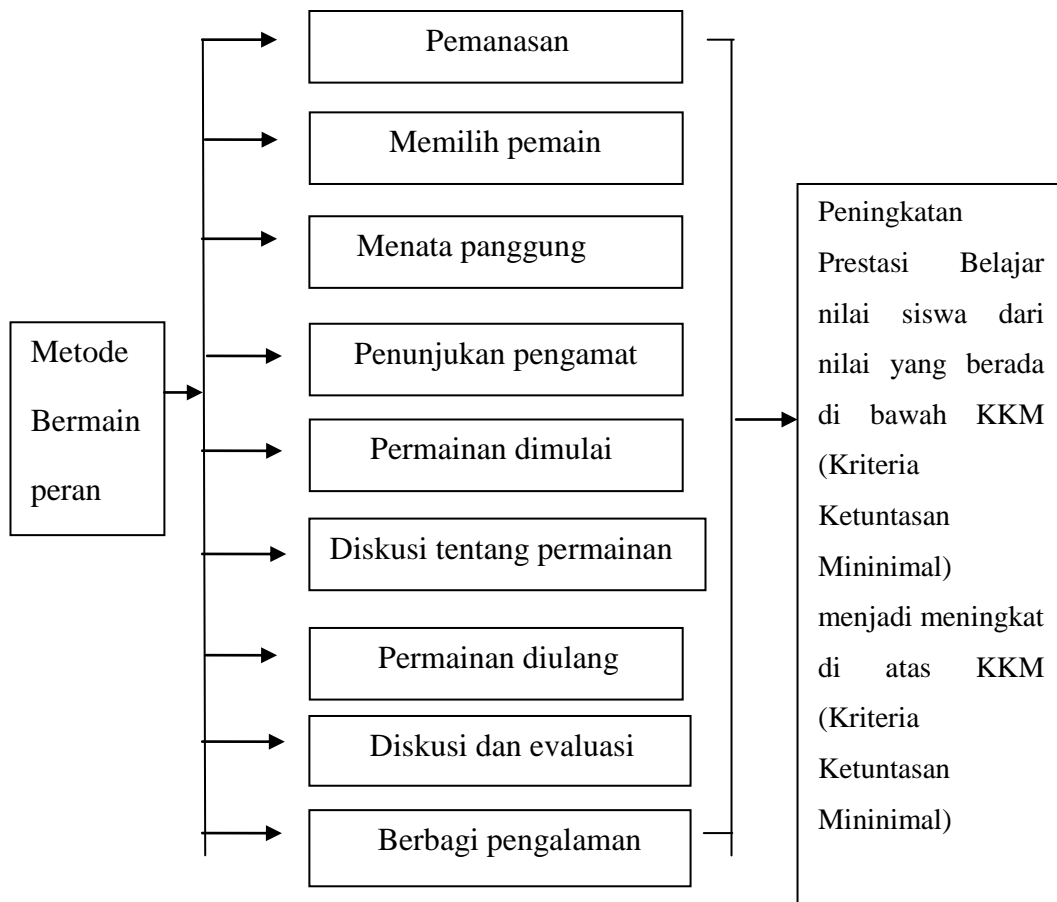
		Kelas VII-H SMPN 4 Kediri	971,38%, keaktifan siswa meningkat pada siklus I mencapai 75,00% dan pada siklus II mencapai 90,00% demikian juga prestasi belajar siswa yakni pada siklus I dicapai ketutasan belajar siswa sebesar 55,00% dan pada siklus II mencapai 86,00% atau dengan rata-rata pada siklus I mencapai 70,21 dan pada siklus II mencapai 83,00.
4	Rina Kurnia	Efektivitas Bimbingan Kelompok melalui Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Peserta Didik. (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas IV SDN Pindad Tahun Ajaran 2013-2014)	Hasil penelitian menunjukkan bimbingan kelompok melalui teknik role playing efektif untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik Kelas IV SD Negeri Pindad Tahun Ajaran 2013-2014.
5	Laily Tiarani	Efektivitas Role Playing Untuk Meningkatkan	Penelitian peningkatan tampak bervariasi pada setiap

	Keterampilan Coping Adaptif Pada Siswa SMP	indikator keterampilan <i> coping adaptif siswa dengan rata-rata persentase peningkatan sebesar 6,88 % untuk keterampilan <i>problem solving</i>, 28,23% untuk keterampilan <i>support seeking strategy</i>, 22,05% untuk keterampilan <i>avoidance</i> serta 13,89% untuk keterampilan <i>externalizing</i>.</i>
--	--	---

Berbeda dengan beberapa penelitian terdahulu, penelitian ini mengambil dua subjek penelitian pada MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung. Penelitian ini termasuk pengembangan dari penelitian terdahulu. Penelitian ini memiliki fokus pada langkah-langkah metode bermain peran dalam meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V yang diterapkan di kedua lembaga tersebut dengan pendekatan penelitian kualitatif. Setelah ditemukan hasil penelitian tersebut dilakukan analisis lintas kasus untuk studi perbandingan. Dari hasil perbandingan tersebut kemudian dicari persamaannya. Sehingga ditemukan kesimpulan tentang hasil penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan prestasi belajar IPS siswa

kelas V di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung.

#### F. Paradigma Penelitian



*Gambar 1.1 Paradigma Penelitian*



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

##### **1. Pendekatan Penelitian**

Penelitian mengenai metode pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa ( studi multi kasus di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung) ini menggunakan penelitian kualitatif naturalistik. Pendekatan kualitatif naturalistik dipilih, dikarenakan obyek yang diteliti berlangsung dalam latar yang wajar dan bertujuan untuk mengetahui, memahami, dan menghayati dengan seksama dan secara lebih mendalam tentang pelaksanaan Bermain Peran di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung..

Penelitian kualitatif berarti membicarakan sebuah metodologi penelitian yang di dalamnya mencakup pandangan-pandangan filsafat mengenai *disciplined inquiry*, dan mengenai realitas dari obyek yang di studi dalam ilmu-ilmu sosial dan tingkah laku, bukan sekedar

membicarakan metode penelitian yang sifatnya lebih teknis kemetodean dalam pekerjaan penelitian.<sup>56</sup>

Sedangkan menurut karakteristiknya, penelitian kualitatif memiliki tiga hal pokok, sebagaimana yang dikemukakan oleh David D. William dalam Faisal yakni: 1) Pandangan-pandangan dasar tentang sifat realitas, hubungan peneliti dengan yang diteliti, posibilitas penarikan generalisasi, posibilitas dalam membangun jalinan hubungan kausal serta peranan nilai dalam penelitian, 2) Karakteristik penelitian kualitatif itu sendiri, 3) Proses yang diikuti untuk melaksanakan penelitian kualitatif.<sup>57</sup> Penelitian kualitatif adalah penelitian yang mengungkapkan gejala secara holistik kontekstual melalui pengumpulan data dari latar alami dengan memanfaatkan diri peneliti sebagai instrumen kunci. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif.<sup>58</sup>

Pendekatan kualitatif dipilih, karena pendekatan kualitatif mampu mendeskripsikan sekaligus memahami makna yang mendasari tingkah laku partisipan, mendiskripsikan latar dan interaksi yang

---

<sup>56</sup> Faisal Sanapiah, *Penelitian Kualitatif : Dasar-dasar dan Aplikasi*, (Malang: YA 3, 1990), 1.

<sup>57</sup> *Ibid.*, 17

<sup>58</sup> Ali Saukah, et all, *Tim Penyusun Pdoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*, (Malang: IKIP Malang, 1996), 1.

kompleks, eksplorasi untuk mengidentifikasi tipe-tipe informasi, dan mendeskripsikan fenomena.<sup>59</sup> Hal ini didukung oleh Mantja, sebagaimana dikutip Moleong, yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) Merupakan tradisi Jerman yang berlandaskan idealisme, humanisme, dan kulturalisme; 2) penelitian ini dapat menghasilkan teori, mengembangkan pemahaman, dan menjelaskan realita yang kompleks; 3) Bersifat dengan pendekatan induktif-deskriptif; 4) memerlukan waktu yang panjang; 5) Datanya berupa deskripsi, dokumen, catatan lapangan, foto, dan gambar; 6) Informannya “*Maximum Variety*”; 7) berorientasi pada proses; 8) Penelitiannya berkonteks mikro.<sup>60</sup>

Peneliti menerapkan pendekatan kualitatif ini berdasarkan beberapa pertimbangan: *Pertama*, menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan ganda. *Kedua*, metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dengan responden. *Ketiga*, metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi.<sup>61</sup> Dengan demikian, peneliti dapat memilah-milah sesuai fokus penelitian yang telah

---

<sup>59</sup> Sanapiah Faisal, *Penelitian Kualitatif: Dasar-Dasar dan Aplikasi* (Malang: YA3, 1990), 22.

<sup>60</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1999), 24.

<sup>61</sup> *Ibid.*, 9-10.

disusun, peneliti juga dapat mengenal lebih dekat dan menjalin hubungan baik dengan subjek (responden) serta peneliti berusaha memahami keadaan subjek dan senantiasa berhati-hati dalam penggalian informasi subjek sehingga subjek tidak merasa terbebani.

## 2. Jenis Penelitian

Jika dilihat dari lokasi penelitiannya, maka jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan (*field research*). Menurut Suryasubrata, penelitian lapangan bertujuan "mempelajari secara intensif latar belakang, keadaan sekarang, dan interaksi lingkungan suatu unit sosial; individu, kelompok, lembaga atau masyarakat".<sup>62</sup> Penelitian yang dilakukan ini adalah merupakan penelitian lapangan, karena penelitian ini memang dilaksanakan di dua lokasi, yaitu di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung.

Jenis penelitian ini menggunakan rancangan studi kasus, yaitu berusaha mendeskripsikan suatu latar, objek atau peristiwa tertentu secara rinci dan mendalam. Studi kasus adalah penelitian yang bertujuan untuk mempelajari secara intensif mengenai unit sosial tertentu, yang meliputi individu, kelompok, lembaga dan masyarakat.<sup>63</sup>

---

<sup>62</sup>Sumadi Suryasubrata, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1998), 22.

<sup>63</sup>Yatim Riyanto, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Surabaya : SIC,2001), 24.

Penelitian ini akan menghasilkan informasi yang detail yang mungkin tidak bisa didapatkan pada jenis penelitian lain.

Selanjutnya peneliti menggunakan jenis penelitian studi multi kasus (*multi-case studies*), yang mana penggunaan metode ini karena sebuah *inquiry* secara empiris yang menginvestigasi fenomena sementara dalam konteks kehidupan nyata (*real life context*), ketika batas antara fenomena dan konteks tidak tampak secara jelas; dan sumber-sumber fakta ganda yang digunakan.

Dalam penjelasan lain mengatakan bahwa studi kasus adalah studi yang akan melibatkan kita (peneliti) dalam penyelidikan yang lebih mendalam dan pemeriksaan secara menyeluruh terhadap tingkah laku seseorang individu. Penelitian terhadap latar belakang dan kondisi dari individu, kelompok, atau komunitas tertentu dengan tujuan untuk memberikan gambaran lengkap mengenai subjek atau kejadian yang diteliti. Penelitian yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam terhadap suatu organisme, lembaga, atau gejala tertentu.<sup>64</sup> Studi kasus adalah suatu inquiri empiris yang menyelidiki fenomena di dalam konteks kehidupan nyata, bilamana batas-batas antara fenomena

---

<sup>64</sup> Gabriel Amin Silalahi, *Metodologi Penelitian Studi Kasus* (Sidoarjo: Citramedia, 2003), 62.

dan konteks tak tampak dengan tegas dan multi sumber bukti dimanfaatkan.<sup>65</sup>

Sebagai penelitian studi multi kasus, maka langkah-langkah yang akan ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) melakukan pengumpulan data pada kasus pertama, yaitu yaitu MI Bendiljati Wetan Sumbergempol. Penelitian ini dilakukan sampai pada tingkat kejenuhan data; 2) melakukan pengumpulan data pada kasus kedua, yaitu SDN 2 Kendalbulur Boyolangu.

## **B. Kehadiran Peneliti**

Dalam penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif yang menjadi alat utama adalah manusia (*human tools*), artinya melibatkan peneliti sendiri sebagai instrumen, dengan memperhatikan kemampuan peneliti dalam hal bertanya, melacak, mengamati, memahami dan mengabstraksikan sebagai alat penting yang tidak dapat diganti dengan cara lain.

Kehadiran peneliti merupakan tolok ukur keberhasilan atau pemahaman terhadap beberapa kasus. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data atau instrumen kunci. Dalam penelitian kualitatif peneliti sendiri atau dengan bantuan orang lain merupakan alat pengumpul data utama, hal itu dilakukan karena jika memanfaatkan alat

---

<sup>65</sup> Robert K. Yin, *Case Study Research Design and Methods*, terj. M. Djauzi Mudzakir. *Studi Kasus Desain dan Metode* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996), 18.

yang bukan manusia maka sangat tidak mungkin untuk mengadakan penyesuaian terhadap kenyataan-kenyataan yang ada di lapangan. Selain itu hanya manusialah yang dapat berhubungan dengan informan dan yang mampu memahami kaitan kenyataan-kenyataan di lapangan.<sup>66</sup>

Dalam penelitian ini peneliti datang langsung ke lokasi penelitian yaitu di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung . Peneliti akan datang ke lokasi untuk melakukan wawancara, observasi dan pengambilan data di lapangan. Untuk itu, kehadiran peneliti sangat diperlukan untuk mendapatkan data yang komprehensif dan utuh.

### **C. Lokasi Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dua lokasi, lokasi penelitian yang pertama adalah MI Bendiljati Wetan di Kecamatan Sumbergempol sedangkan lokasi yang kedua adalah SDN 2 Kendalbulur yang ada di Kecamatan Boyolangu. Peneliti mengambil kedua lokasi tersebut karena pemilihan dan penentuan lokasi tersebut dilatarbelakangi oleh beberapa pertimbangan atas dasar kekhasan, kemenarikan, keunikan dan sesuai dengan topik dalam penelitian ini. Adapun beberapa alasan yang cukup signifikan mengapa penelitian ini dilaksanakan pada kedua lembaga tersebut tersebut adalah alasan yang

---

<sup>66</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung : Remaja Rosda Karya, 1990), 65.

berkenaan dengan lokasi penelitian dan alasan yang bersifat substantif penelitian.

#### **D. Sumber Data**

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga jenis, yaitu *person* (manusia), *place* (tempat) dan *paper* (kertas atau alat). Sumber data yang berupa manusia terdiri dari kepala sekolah, guru, peserta didik dan segenap elemen sekolah. Sumber data berupa tempat yakni lokasi penelitian itu sendiri. Sedangkan sumber data yang berupa *paper* bisa berarti data-data yang mendukung pelaksanaan penelitian.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam suatu penelitian selalu terjadi pengumpulan data. Terdapat berbagai jenis teknik yang digunakan dalam pengumpulan data disesuaikan dengan sifat penelitian yang dilakukan. Teknik yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data tersebut adalah sebagai berikut:

##### **1. Observasi Partisipan**

Observasi dilakukan untuk menggali data dari sumber data yang berupa peristiwa, tempat, benda, serta rekaman dan gambar.<sup>67</sup> Dalam penelitian ini dilaksanakan dengan teknik (*participant observation*), yaitu dilakukan dengan cara peneliti melibatkan diri atau berinteraksi pada kegiatan yang dilakukan oleh subyek penelitian dalam

---

<sup>67</sup>Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1989), 91.



lingkungannya, selain itu juga mengumpulkan data secara sistematis dalam bentuk catatan lapangan.<sup>68</sup>

Dalam hal ini peneliti menggunakan *observasi partisipan*, yaitu teknik pengumpulan data dimana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung terhadap gejala-gejala subjek yang diselidiki. Teknik ini peneliti gunakan untuk mengamati secara langsung terhadap objek peneliti, dimana peneliti ikut langsung dalam kegiatan pembelajaran didalamnya, sehingga dengan ini diharapkan akan dapat diketahui secara lebih jauh dan lebih jelas bagaimana penerapan model dalam membelajarkan siswa khususnya dalam pembelajaran IPS di dalam kelas terkait dengan model pembelajaran Bermain Peran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa termasuk juga kegiatan ekstra yang mendukung proses pembelajaran siswa

## **2. Wawancara Mendalam.**

Untuk memperoleh informasi yang dijadikan data utama dari lapangan penelitian, peneliti melakukan teknik wawancara dengan responden serta pihak lain yang terkait dengan data yang dibutuhkan. Wawancara dengan responden dilaksanakan di lokasi MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung.

---

<sup>68</sup>*Ibid...*,69.

Dalam penelitian ini, kegiatan wawancara dilakukan dengan menggunakan wawancara mendalam (*Indepth Interview*) yang diartikan sebagai teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan tatap muka langsung dengan informan, dengan maksud mendapatkan gambaran yang lengkap tentang topik yang diteliti. Wawancara ini dilakukan secara intensif dan berulang-ulang. Seorang informan berfungsi sebagai pemberi umpan balik terhadap data penelitian dalam rangka *cross check* data. Dengan kata lain informan menjawab pertanyaan dari peneliti dan juga memberikan saran, masukan-masukan yang berkaitan dengan topik.<sup>69</sup>

Langkah-langkah wawancara dalam penelitian ini adalah:

- a. menetapkan kepada siapa wawancara dilakukan;
- b. menyiapkan bahan pokok masalah yang akan menjadi bahan pembicaraan;
- c. mengawali atau membuka alur wawancara;
- d. melangsungkan alur wawancara;
- e. mengkonfirmasi hasil wawancara;
- f. menulis hasil wawancara ke dalam catatan lapangan;
- g. mengidentifikasi tindak lanjut hasil wawancara.<sup>70</sup>

---

<sup>69</sup> Rulam Ahmadi, *Memahami Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Malang: IKIP Malang, 2005), 102. Lihat juga: Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2003), 110.

<sup>70</sup> Sanapiah Faisal, *Penelitian Kualitatif: Dasar-Dasar dan Aplikasi*, (Malang: YA3, 1990), 63.

Adapun pihak yang akan diwawancarai adalah Kepala Sekolah, Staff administrasi, guru kelas dan semua pihak yang dianggap memahami terkait dengan obyek penelitian yang berada di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung.

### **3. Studi Dokumentasi**

Studi dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data sekunder yang bersifat administratif dan data kegiatan-kegiatan yang terdokumentasi baik ditingkat kelompok maupun ditingkat penyelenggara. Menurut Nasution,<sup>71</sup> “Dalam penelitian kualitatif, dokumen termasuk sumber *non human resources* yang dapat dimanfaatkan karena memberikan beberapa keuntungan, yaitu bahannya telah ada, tersedia, siap pakai dan menggunakan bahan tidak memakan biaya”.

Dalam penelitian ini dipergunakan data: keadaan jumlah guru, jumlah siswa, riwayat pendirian di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung, administrasi kegiatan pembelajaran dan praktek fungsional, dan data lain yang relevan dan memperkaya informasi dalam penelitian ini.

---

<sup>71</sup> *Ibid* ...,65

## **F. Teknik Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan rancangan studi multi kasus, maka dalam menganalisis data dilakukan dalam dua tahap, yaitu: (1) analisis data kasus individu (*individual case*), dan (2) analisis data lintas kasus (*cross case analysis*).<sup>72</sup>

### **1. Analisis Data Kasus Individu**

Analisis data kasus individu dilakukan pada masing-masing objek yaitu: di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung. Dalam menganalisis, peneliti melakukan interpretasi terhadap data yang berupa kata-kata sehingga diperoleh makna (*meaning*). Karena itu analisis dilakukan bersama-sama dengan proses pengumpulan data serta setelah data terkumpul.

Analisis data penelitian kualitatif dapat dilakukan melalui tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu:

- a. reduksi data (*data reduction*),
- b. penyajian data (*data displays* dan
- c. Penarikan kesimpulan/verifikasi (*conclusion awing/veriffication*).

---

<sup>72</sup> Robert K. Yin, *Case Study Research: Design and Methods*, (Beverly Hills: Sage Publication, 1987), 114-115.

Ketiga alur tersebut dapat dilihat dalam uraian sebagai berikut:

a. Reduksi data

Menurut Miles dan Huberman, reduksi data merupakan suatu kegiatan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data mentah yang didapat dari catatan-catatan yang tertulis di lapangan.<sup>73</sup>

Dalam mereduksi data, semua data lapangan ditulis sekaligus dianalisis, direduksi, dirangkum, dipilih hal-hal yang pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya, sehingga disusun secara sistematis dan lebih mudah dikendalikan.

b. Penyajian data

Di dalam penelitian ini, data yang didapat berupa kalimat, kata-kata yang berhubungan dengan fokus penelitian, sehingga sajian data merupakan sekumpulan informasi yang tersusun secara sistematis yang memberikan kemungkinan untuk ditarik kesimpulan. Dengan kata lain, proses penyajian data ini merupakan proses penyusunan informasi secara sistematis dalam rangka memperoleh kesimpulan-kesimpulan sebagai temuan penelitian.

c. Penarikan kesimpulan

Pada saat kegiatan analisis data yang berlangsung secara terus menerus selesai dikerjakan, baik yang berlangsung di

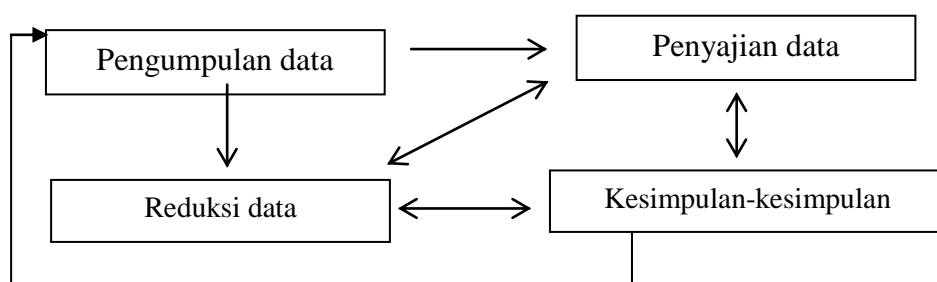
---

<sup>73</sup>*Ibid...*, 16.

lapangan, maupun setelah selesai di lapangan, langkah selanjutnya adalah melakukan penarikan kesimpulan. Untuk mengarah pada hasil kesimpulan ini tentunya berdasarkan dari hasil analisis data, baik yang berasal dari catatan lapangan, observasi, tes, dokumentasi dan lain-lain yang didapatkan pada saat melaksanakan kegiatan di lapangan.<sup>74</sup>

Mengacu pada pendapat Miles dan Huberman, bahwa penelitian ini dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sehingga datanya sampai pada titik jenuh. Proses penelitian ini berbentuk siklus meliputi pengumpulan data, *display* data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

Berikut adalah “model interaktif” yang digambarkan oleh Miles dan Huberman:



Gambar 3.1 Analisis Data Model Interaktif

---

<sup>74</sup>*Ibid.*, 21.

Analisis data model interaktif yang peneliti gunakan sebenarnya merupakan analisis induktif. Analisis induktif adalah cara berpikir yang berangkat dari fakta-fakta yang khusus kemudian fakta-fakta tersebut diambil kesimpulan secara umum.<sup>75</sup> Peneliti menggunakan analisis ini untuk menarik kesimpulan umum dari data khusus yang ada di lapangan

## **2. Analisis Data Lintas Kasus**

Analisis data lintas kasus dimaksudkan sebagai proses membandingkan temuan-temuan yang diperoleh dari masing-masing kasus, sekaligus sebagai proses memadukan antar kasus. Pada awalnya temuan yang diperoleh dari MI Bendiljati Wetan Sumbergempol disusun kategori dan tema, dianalisis secara induktif konseptual dan dibuat penjelasan naratif yang tersusun menjadi proposisi tertentu yang selanjutnya dikembangkan menjadi teori substantif I. Proposisi-proposisi dan teori substantif I selanjutnya dianalisis dengan cara membandingkan dengan proposisi-proposisi dan teori substantif II (temuan dari SDN 2 Kendalbulur Boyolangu). Perbandingan tersebut digunakan untuk menemukan perbedaan karakteristik dari masing-masing kasus sebagai konsepsi teoritik berdasarkan perbedaan-perbedaan. Kedua kasus ini dijadikan temuan sementara. Pada tahap terakhir dilakukan analisis secara simultan untuk merekonstruksi dan menyusun konsepsi tentang persamaan kasus I dan kasus II secara sistematis. Dan pada proses inilah dilakukan analisis lintas kasus

---

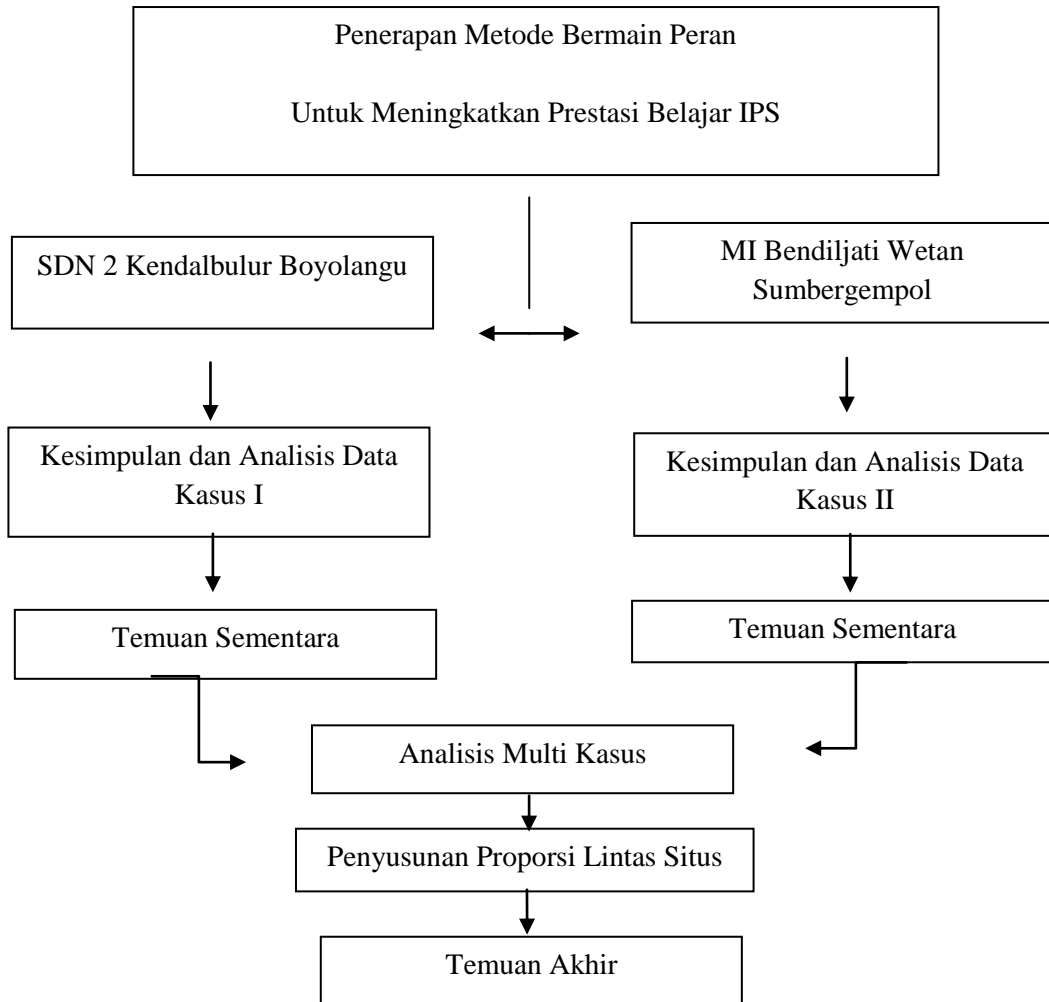
<sup>75</sup> Hadi, *Metodologi Research...*, 42.

antara kasus I, dan II dengan teknik yang sama. Analisis akhir ini dimaksudkan untuk menyusun konsepsi sistematis berdasarkan hasil analisis data dan interpretasi teoritik yang bersifat naratif berupa proposisi-proposisi lintas kasus yang selanjutnya dijadikan bahan untuk mengembangkan temuan teori substantif.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis lintas kasus ini meliputi: (1) Menggunakan pendekatan induktif konseptualistik yang dilakukan dengan membandingkan dan memadukan temuan konseptual dari masing-masing kasus individu; (2) hasilnya dijadikan dasar untuk menyusun pernyataan konseptual atau proposisi-proposisi lintas kasus, (3) mengevaluasi kesesuaian proposisi dengan fakta yang menjadi acuan; (4) merekonstruksi ulang proposisi-proposisi sesuai dengan fakta dari masing-masing kasus individu; dan (5) mengulangi proses ini sesuai keperluan sampai batas kejenuhan.



Langkah-langkah lintas kasus sebagaimana yang dapat digambarkan berikut:



Gambar 3.2 analisis lintas kasus

### G. Pengecekan Keabsahan Data

Untuk mengecek atau memeriksa keabsahan data mengenai model pembelajaran Bermain Peran dalam meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V di kedua lembaga tersebut berdasarkan data yang terkumpul, selanjutnya ditempuh beberapa teknik keabsahan data, meliputi:

*kredibilitas, trasferabilitas, dependabilitas dan konfirmabilitas.*<sup>76</sup>

Keabsahan dan kesahihan data mutlak diperlukan dalam studi kualitatif.

Oleh karena itu dilakukan pengecekan keabsahan data. Adapun perincian dari teknik di atas adalah sebagai berikut

### **1. Keterpercayaan (*Credibility*)**

Kriteria ini dipergunakan untuk membuktikan, bahwa data seputar strategi pembelajaran tematik dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di kedua lembaga tersebut yang diperoleh dari beberapa sumber di lapangan benar-benar mengandung nilai kebenaran (*truth value*). Dengan merujuk pada pendapat Lincoln dan Guba,<sup>77</sup> maka untuk mencari taraf keterpercayaan penelitian ini akan ditempuh upaya sebagai berikut:

#### **a. Triangulasi**

Triangulasi ini merupakan cara yang paling umum digunakan bagi peningkatan validitas data dalam penelitian kualitatif. Dalam pandangan Moleong, triangulasi adalah “teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan keabsahan data”.<sup>78</sup> Dengan cara ini peneliti dapat

---

<sup>76</sup> Y. S. Lincoln, & Guba E. G, *Naturalistic Inquiry* (Beverly Hill: SAGE Publication. Inc, 1985), 301.

<sup>77</sup> *Ibid.*, 301.

<sup>78</sup> Moleong, *Metodologi Penelitian ...*, 330.

menarik kesimpulan yang mantap tidak hanya dari satu cara pandang sehingga dapat diterima kebenarannya.

Penerapannya, peneliti membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara, hasil observasi serta data dari dokumentasi yang berkaitan. Dengan demikian apa yang diperoleh dari sumber yang dapat teruji kebenarannya bilamana dibandingkan data yang sejenis yang diperoleh dari sumber lain yang berbeda. Sumber tersebut antara lain: siswa, guru, kepala sekolah. Trianggulasi berfungsi untuk mencari data, agar data yang dianalisis tersebut shahih dan dapat ditarik kesimpulan dengan benar.

Triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek baik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda.

b. Pembahasan Sejawat

Pemeriksaan sejawat menurut Moleong adalah teknik yang dilakukan dengan cara mengekspos hasil sementara atau hasil akhir yang diperoleh dalam bentuk diskusi analitik dengan rekan-rekan sejawat.<sup>79</sup>

Dari informasi yang berhasil digali, diharapkan dapat terjadi perbedaan pendapat yang akhirnya lebih memantapkan hasil

---

<sup>79</sup>*Ibid.*, 332.

penelitian. Jadi pengecekan keabsahan temuan dengan menggunakan metode ini adalah dengan mencocokkan data dengan sesama peneliti. Di sini peneliti selalu berdiskusi dengan sesama peneliti lainnya untuk membahas dan meminta masukan dari peneliti lain mengenai penelitian ini.

c. **Memperpanjang Keikutsertaan**

Seperti yang telah dikemukakan bahwa dalam penelitian kualitatif, peneliti merupakan instrumen kunci, maka keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data. Agar data yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan pengamatan dan wawancara tentunya tidak dilakukan dalam waktu singkat, tetapi memerlukan perpanjangan keikutsertaan dalam penelitian. Di sini peneliti bertindak langsung mengadakan penelitian sampai memperoleh data yang benar-benar diperlukan.

**2. Keteralihan (*Transferability*)**

Standar *transferability* ini merupakan pertanyaan empirik yang tidak dapat dijawab oleh peneliti kualitatif sendiri, melainkan dijawab dan dinilai oleh pembaca laporan penelitian. Hasil penelitian kualitatif memiliki standar *transferability* yang tinggi bilamana para pembaca laporan penelitian ini memperoleh gambaran dan pemahaman yang jelas tentang konteks dan fokus penelitian.

Dalam praktiknya peneliti meminta kepada beberapa rekan akademisi, dosen, praktisi pendidikan untuk membaca draft laporan

penelitian untuk mengecek pemahaman mereka mengenai arah hasil penelitian ini. Teknik ini digunakan untuk membuktikan bahwa hasil penelitian strategi pembelajaran tematik dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dapat ditransformasikan/dialihkan ke latar dan subyek lain. Pada dasarnya penerapan keteralihan merupakan suatu upaya berupa uraian rinci, penggambaran konteks tempat penelitian, hasil yang ditemukan sehingga dapat dipahami oleh orang lain.

### **3. Kebergantungan (*Dependability*)**

Teknik ini dimaksudkan untuk membuktikan hasil penelitian ini mencerminkan kemantapan dan konsistensi dalam keseluruhan proses penelitian, baik dalam kegiatan pengumpulan data, interpretasi temuan maupun dalam melaporkan hasil penelitian. Salah satu upaya untuk menilai *dependabilitas* adalah melakukan *audit dependabilitas* itu sendiri. Ini dapat dilakukan oleh auditor, dengan melakukan review terhadap seluruh hasil penelitian. Dalam teknik ini peneliti meminta beberapa nasehat atau pendapat untuk mereview atau mengkritisi hasil penelitian ini. Mereka adalah dosen pembimbing dan dosen-dosen yang lain.

### **4. Kepastian (*Confirmability*)**

Standar konfirmabilitas lebih terfokus pada audit kualitas dan kepastian hasil penelitian. Audit ini dilakukan bersamaan dengan audit dependabilitas. Teknik ini digunakan untuk mengadakan pengecekan kebenaran data mengenai strategi pembelajaran tematik dalam

meningkatkan prestasi belajar siswa untuk memastikan tingkat validitas hasil penelitian. Kepastian mengenai tingkat obyektivitas hasil penelitian sangat tergantung pada persetujuan beberapa orang terhadap pandangan, pendapat dan penemuan penelitian. Dalam penelitian ini dibuktikan melalui pembenaran Kepala sekolah melalui surat izin penelitian yang diberikan dari IAIN Tulungagung kepada Kepala MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung serta bukti fisik berupa dokumentasi hasil penelitian

## **H. Tahap-tahap Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti melalui tahapan-tahapan meliputi tahap pra-lapangan, tahap pekerjaan lapangan, dan tahap analisis data",<sup>80</sup> hingga sampai pada laporan hasil penelitian.

### **1. Tahap Pra-Lapangan**

Pada tahap pra-lapangan ini, peneliti mulai dari mengajukan judul kepada ketua program studi Ilmu Pendidikan Dasar Islam (IPDI), kemudian peneliti membuat proposal penelitian yang judulnya sudah disetujui. Peneliti mempersiapkan surat-surat dan kebutuhan lainnya sebelum memasuki lokasi penelitian dan juga peneliti selalu memantau perkembangan yang terjadi di lokasi penelitian.

---

<sup>80</sup>*Ibid.*, 127.

## **2. Tahap Pekerjaan Lapangan**

Setelah mendapat ijin dari masing-masing kepala sekolah di kedua lembaga tersebut peneliti kemudian mempersiapkan diri untuk memasuki sekolah tersebut demi mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya dalam pengumpulan data. Peneliti terlebih dahulu menjalin keakraban dengan responden dalam berbagai aktivitas, agar peneliti diterima dengan baik dan lebih leluasa dalam memperoleh data yang diharapkan.

## **3. Tahap Pelaporan**

Tahap ini merupakan tahap akhir dari tahapan penelitian yang penulis lakukan. Tahap ini dilakukan dengan membuat laporan tertulis dan hasil penelitian yang telah dilakukan. Laporan ini akan ditulis dalam bentuk tesis.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Paparan Data dan Temuan Kasus di MI Bendiljatiwetan Sumbergempol**

##### **1. Langkah-Langkah Penerapan Metode Bermain Peran**

Penerapan metode bermain peran disusun dari tahap pengenalan hingga tahap evaluasi. Langkah-langkah metode bermain peran mengacu pada langkah-langkah: pemanasan, memilih pemain, menata panggung, menunjuk siswa sebagai pengamat, memulai permainan, pembahasan dan evaluasi.

Paparan data tentang penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS di kelas V terbagi menjadi 3 bagian yaitu: perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Berdasarkan hasil wawancara kepada SM Sebagai kepala MI Bendiljatiwetan Sumbergempol sebagai berikut:

Proses pembelajaran cukup menyenangkan bagi siswa, karena para guru begitu kreatif dan inovatif dalam mengajar. Sehingga pembelajaran cukup bervariasi.<sup>81</sup>

Dalam hal ini EY sebagai Waka Kurikulum di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol membenarkan sebagai berikut:

Mengenai pelaksanaan pembelajaran IPS di MI Bendiljati Wetan, kalau saya amati cukup baik, karena sesuai dengan RPP

---

<sup>81</sup> Siti Masruroh, wawancara 21 Mei 2015, pukul 10.00 di ruang kepala sekolah.



yang telah dibuat oleh guru. Sehingga pelaksanaan pembelajaran di MI Bendiljatiwetan Sumbergempol dapat dikatakan efektif.<sup>82</sup>

Dalam hal ini AI sebagai salah siswa kelas V mengungkapkan pada saat di wawancarai:

Saya senang belajar IPS di kelas, karena kalau menerangkan gurunya enak. Selain itu pada waktu belajar IPS di kelas, dilakukan dengan permainan. Sehingga tidak membosankan.<sup>83</sup>

Berdasarkan wawancara di atas dapat diambil kesimpulan bahwa proses pembelajaran IPS di MI Bendiljatiwetan Sumbergempol sudah memenuhi target yang diharapkan. Yaitu pembelajaran yang menyenangkan.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di MI Bendiljatiwetan Sumbergempol, pihak madrasah membuat perencanaan pembelajaran IPS dengan semaksimal mungkin diantaranya dengan merencanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode yang beraneka ragam. Sebagaimana hasil wawancara dengan AA sebagai guru IPS kelas V di MI Bendiljatiwetan Sumbergempol sebagai berikut:

Upaya kami dalam meningkatkan pembelajaran IPS di kelas V adalah dengan menggunakan berbagai macam metode yang menarik untuk siswa. Diantaranya yaitu perencanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran.<sup>84</sup>

Hal ini dibenarkan oleh SM sebagai kepala MI Bendiljatiwetan Sumbergempol sebagai berikut:

---

<sup>82</sup> Erna Yuliani, wawancara 21 Mei 2015, pukul 10.20 di ruang guru.

<sup>83</sup> Ahmad Irfandi, wawancara 21 Mei 2015 pukul 11.00 di kelas.

<sup>84</sup> Azam Arifin, wawancara 21 Mei 2015 pukul 11.20 di kelas.

Kalau di MI Bendiljatiwetan Sumbergempol ini, guru diarahkan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Salah satunya dengan menerapkan metode bermain peran seperti yang dilaksanakan di kelas V.<sup>85</sup>

Berdasarkan wawancara di atas dapat diambil kesimpulan bahwa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di MI Bendiljatiwetan Sumbergempol, yaitu dengan menggunakan perencanaan pembelajaran IPS dengan berbagai metode. Salah satunya adalah metode bermain peran.

Penerapan metode bermain dikelas V MI Bendiljatiwetan Sumbergempol, di mulai dengan perencanaan. Guru membuat perencanaan pembelajaran IPS dengan membuat silabus dan RPP, sebagaimana hasil wawancara dengan AA sebagai berikut:

Iya mas, sebelum mengajar tentu kita pasti membuat RPP sebelum mengajar. Bentuk perencanaan yang digunakan guru kelas V tentunya menyiapkan seperangkat pembelajaran seperti RPP, materi dan lembar kerja siswa.<sup>86</sup>

Dari hasil wawancara di atas, diperoleh beberapa informasi bahwa dalam proses pembelajaran IPS, guru kelas V merencanakan proses pembelajaran IPS dengan membuat dan menyiapkan RPP dan seperangkat alat pembelajaran dengan baik. Salah satu bentuk perencanaan guru kelas V yang didapat oleh peneliti adalah sebagai berikut: menyiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) IPS,

---

<sup>85</sup> Siti Masruroh, wawancara 21 Mei 2015, pukul 10.00 di ruang kepala sekolah.

<sup>86</sup> Azam Arifin, wawancara 21 Mei 2015, pukul 11.20 di kelas.

menyiapkan materi yang akan diajarkan, menyiapkan LKS (Lembar Kerja Siswa).

Adapun pelaksanaan metode bermain peran di MI Bendiljatiwetan Sumbergempol langkah pertama yang dilakukan oleh guru adalah pemberian materi, memilih siswa untuk menjadi pemain, penataan panggung kemudian dilanjutkan pelaksanaan permainan, diskusi dan evaluasi. Hal ini sebagaimana hasil observasi dan dokumentasi peneliti sebagai berikut:

1. Pemberian materi dan persiapan pelaksanaan metode bermain peran

Guru memberikan materi pelajaran IPS yakni sekitar persiapan proklamasi kemerdekaan. Setelah dirasa cukup guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang belum dipahami. Kemudian guru menyampaikan aturan pelaksanaan metode bermain peran.



Gambar 4.1

Pemberian materi pelajaran<sup>87</sup>

---

<sup>87</sup>Dokumentasi, 27 Mei 2015, jam 08.30 di kelas

## 2. Memilih pemain

Dalam pemilihan pemain, guru mempersilahkan siswa memberanikan diri memilih peran yang diinginkan. Tetapi, hingga 5 menit berlalu tidak ada satu pun siswa yang mengajukan diri. Sehingga guru memilih sendiri siswa yang akan memerankan tokoh-tokoh dalam materi pembelajaran. Dalam hal ini materi yang dibahas adalah Proklamasi Kemerdekaan. Tokoh-tokoh yang akan diperankan adalah: Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta, Sayuti Melik, Ibu Fatmawati, pengibar bendera, wartawan, penculik, pengaman.



Gambar 4.2

Tokoh-tokoh yang diperankan<sup>88</sup>

## 3. Menata panggung

Penataan panggung dalam lakon sederhana peristiwa Proklamasi Kemerdekaan RI ini dibuat sangat sederhana. Karena

---

<sup>88</sup>Dokumentasi, 21 Mei 2015 jam 08.00 di kelas

keterbatasan waktu, tempat dan dana. Siswa yang memerankan kejadian ini beraksi di depan kelas. Dialog yang diucapkan juga singkat, agar tidak memakan banyak waktu. Sehingga pembelajaran bisa berjalan cepat, tetapi siswa memahami esensi pembelajaran tersebut.

#### 4. permainan dimulai

Siswa memerankan tokoh-tokoh sesuai dengan bagiannya masing-masing dengan dampingan guru gelas. Siswa melaksanakan perannya dengan senang dan gembira.



Gambar 4.3

Siswa sedang memainkan peran<sup>89</sup>

#### 5. Mendiskusikan permainan

Setelah pemain selesai memainkan peran secara keseluruhan, mereka kembali ke tempat duduk masing-masing. Selanjutnya siswa yang tidak memerankan tokoh dalam kejadian ini bertugas sebagai pengamat. Mereka mendiskusikan jalannya

---

<sup>89</sup>Dokumentasi, 21 Mei jam 08.30, di ruang kelas

permainan peran dari awal hingga akhir. Dan yang terpenting, siswa bisa memahami inti dari permainan peran tersebut. Sehingga mereka tidak akan kesulitan memahami pelajaran IPS lagi.

#### 6. evaluasi

Guru memberikan soal kepada siswa mengenai materi yang sudah mereka pelajari terkait proklamasi kemerdekaan.

## 2. Peningkatan Prestasi Belajar IPS

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai dari suatu kegiatan, yakni berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari kegiatan dalam belajar.

Prestasi siswa-siswi MI Bendiljatiwetan Sumbergempol di bidang akademik khususnya dalam matapelajaran IPS menurut pengamatan peneliti hasilnya cukup baik, ini terbukti dengan melihat pada nilai akhir hasil ujian, serta dengan mengambil nilai rata-rata kelas. Sehingga dari sini dengan adanya metode bermain peran telah membuahkan hasil. Hal ini dibenarkan oleh EY selaku waka kurikulum. Beliau mengungkapkan pada saat diwawancarai peneliti sebagai berikut:

Nilai rata-rata siswa-siswa pada semester awal dulu kurang memuaskan mas, akan tetapi setelah diterapkannya metode bermain peran ada peningkatan. Setelah menggunakan metode bermain peran siswa lebih aktif dan termotivasi untuk belajar daripada dulu sebelum memakai metode ini. Siswa lebih cepat memahami materi yang disampaikan jika menggunakan metode ini. Untuk melihat peningkatan prestasi siswa kita bisa melihat dari daftar nilai mas.<sup>90</sup>

---

<sup>90</sup> Erna Yuliani, Wawancara 22 Mei 2015, pukul 10.00 di ruang guru.

Dalam kesempatan yang sama peneliti juga menggali informasi kepada guru kelas V. Metode bermain peran yang diterapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Berikut kutipan wawancara dengan AA selaku guru kelas V.

Untuk prestasi dibidang akademis khususnya dalam pembelajaran IPS saya rasa ada peningkatan. Dulu ketika mengajar saya hanya menggunakan metode ceramah, siswa susah dikendalikan, ramai sendiri. Materinya pun tidak diserap dengan baik dan ini mengakibatkan nilainya kurang. Namun ketika saya menerapkan metode bermain peran pada pembelajaran IPS , siswa lebih mudah dikendalikan, siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, kecuali pada anak-anak tertentu saya tetap memberikan bimbingan khusus.<sup>91</sup>

Hal serupa juga diungkapkan RH selaku siswa bendiljati wetan sumbergempol. Berikut kutipan wawancara dengan ss.

Mata pelajaran IPS yang selama ini saya pelajari semakin mudah saya pahami Pak. Saya menjadi tertarik untuk mengikuti pelajaran yang disampaikan guru. Terus ketika diberikan soal saya merasa mudah untuk mengerjakannya.<sup>92</sup>

Dari wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa siswa merasa pelajaran IPS mudah untuk diterima oleh mereka, sehingga ketika ada ulangan mereka bisa mengerjakan dengan baik.

Peneliti tidak mengelompokkan tingkat prestasi belajar matapelajaran IPS siswa MI Bendiljatiwetan Sumbergempol ke dalam kategori tinggi, sedang dan rendah, hal ini karena data yang diperoleh tentang prestasi belajar matapelajaran IPS sudah berupa nilai-nilai

---

<sup>91</sup> Azam Arifin, Wawancara 22 Mei 2015, pukul 10.30 di ruang guru.

<sup>92</sup> Rina Hapsari, Wawancara 22 Mei 2015, pukul 11.00 di kelas

yang diberikan oleh guru kelas. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa peneliti melihat dan membuat nilai rata-rata hasil ujian akhir setiap kelasnya.

Proses pelaksanaan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS di kelas membutuhkan dukungan dan dorongan seluruh tenaga pendidik yang ada, khususnya guru kelas itu sendiri. Untuk itu fungsi guru kelas yang ada di MI Bendiljatiwetan Sumbergempol, selain sebagai guru pengajar di kelas juga memfungsikan dirinya sebagai fasilitator dan mediator sekaligus penanggung jawab atas kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Hal ini sesuai dengan wawancara kepada SM selaku kepala sekolah MI Bendiljatiwetan Sumbergempol.

...pelaksanaan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS unsur yang terpenting adalah guru kelas itu sendiri. Guru kelas tidak hanya sebagai pengajar namun juga fasilitator dan mediator. Selain itu guru kelas bertanggung jawab penuh dalam setiap proses kegiatan pembelajaran. Bagaimana menciptakan suasana belajar yang efektif harus dilakukan dengan baik oleh guru.<sup>93</sup>

berdasarkan dari keterangan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS dapat dikatakan meningkat. Bagian terpenting dalam suksesnya pelaksanaan pembelajaran IPS adalah guru dan segenap anggota madrasah.

---

<sup>93</sup> Siti Masruroh, Wawancara 22 Mei 2015, pukul 10.05 di ruang kepala sekolah.



## **B. Paparan Data dan Temuan Kasus di SDN 2 Kendalbulur Boyolangu**

### **1. Langkah-Langkah Penerapan Metode Bermain Peran**

Pelaksanaan pembelajaran IPS yang dilakukan di SDN 2 Kendalbulur Boyolangu telah mengacu pada tata tertib maupun aturan yang telah ditetapkan dalam setiap kegiatan atau proses pembelajaran dalam suatu lembaga pendidikan. Sebagaimana hasil wawancara dengan DY selaku kepala Sekolah di SDN 2 Kendalbulur Boyolangu mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPS yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Kegiatan pembelajaran yang ada di SDN 2 Kendalbulur Boyolangu tetap mengacu pada aturan yang sudah ada, pembelajaran di dalam kelas sudah sesuai dengan silabus dan RPP yang dibuat oleh guru. Dalam menerapkannya guru diberi kebebasan mengembangkan sendiri kegiatan pembelajaran yang ada, misalkan dengan mengembangkan metode yang dipakai atau mengembangkan media pembelajaran.<sup>94</sup>

Sama dengan apa yang dikatakan kepala sekolah, SU selaku WAKA kurikulum di SDN 2 Kendalbulur Boyolangu, beliau juga mengatakan hal yang serupa ketika diwawancarai oleh peneliti sebagai berikut:

Untuk kegiatan pembelajaran di SDN 2 Kendalbulur Boyolangu khususnya kelas V sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku dari pemerintah, namun ada beberapa permasalahan setelah beberapa bulan pergantian kurikulum setelah kurikulumnya berubah dari kurikulum K-13 diganti lagi ke kurikulum KTSP, tapi saya rasa permasalahan tersebut mudah dihadapi guru karena hanya perlu adaptasi saja. Untuk strategi, metode maupun materi dan media pembelajarannya guru bisa mengembangkan sendiri.<sup>95</sup>

---

<sup>94</sup> Dayanto, Wawancara 27 Mei 2015, pukul 07.10 di ruang kepala sekolah.

<sup>95</sup> Surahmi, Wawancara 27 Mei 2015, pukul 08.00 di ruang guru.

Berdasarkan observasi peneliti pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan perencanaan pembelajaran IPS yang dibuat oleh guru. Pembelajaran dimulai dengan membaca doa, kemudian guru membuka pelajaran dengan apersepsi kepada siswa dan dilanjutkan dengan menjelaskan materi pelajaran. Setelah penyampaian materi dirasa cukup, dilanjutkan dengan pelaksanaan bermain peran dan diakhiri dengan penilaian. Karena materi IPS yang diajarkan pada saat itu adalah Proklamasi Kemerdekaan maka tokoh yang diperankan diantaranya Ir. Soekarno, M. Hatta, Sayuti Melik, Ibu Fatmawati, kaum pemuda, wartawan, pengibar bendera, dan pengaman upacara. Kegiatan tersebut tampak dalam catatan lapangan berikut ini:

Pada hari Kamis tanggal 28-5-2015 jam 07:05 para siswa telah memasuki ruangan setelah bel tanda jam pelajaran pertama dimulai. Siswa langsung masuk ke kelas dan duduk di tempat mereka masing-masing. Kemudian guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan membaca do'a dipimpin oleh salah seorang dari siswa kelas V. Kemudian guru melakukan apersepsi dengan bertanya pelajaran yang lalu, kemudian guru menuliskan materi proklamasi kemerdekaan di papan tulis. Siswa menuliskan materi yang ada di papan tulis di buku tulis mereka masing-masing tanpa ada keagaduhan. Sambil menunggu siswa menuliskan materi di papan tulis, guru mengecek kehadiran siswa. Setelah siswa selesai menuliskan materi, guru menjelaskan materi. Penyampaian materi yang dilakukan oleh guru menggunakan metode ceramah. Pada saat guru menyampaikan materi, siswa nampak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Setelah itu siswa diajak untuk bermain peran berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. Pelaksanaan metode bermain peran dimulai dengan

guru membentuk 4 kelompok yang nanti akan maju satu-persatu untuk memerankan tokoh.<sup>96</sup>

Dari catatan lapangan di atas nampak guru menggunakan metode ceramah terlebih dahulu dalam menyampaikan materi. Hal tersebut sebagaimana dibenarkan oleh FW selaku guru kelas V. Pada waktu diwawancarai beliau mengungkapkan sebagai berikut:

Pada saat saya menyampaikan materi, saya menggunakan metode ceramah terlebih dahulu. Metode ceramah saya gunakan untuk menyampaikan konsep-konsep materi. Setelah itu saya mengenalkan metode bermain peran kepada anak tentang aturan dan langkah langkah penerapannya. Langkah dari metode bermain peran saya mulai dengan pemanasan, yaitu pemberian materi dan pengenalan metode bermain peran kepada siswa. Selanjutnya saya membuat kelompok agar lebih memudahkan dalam pelaksanaan permainan. Selanjutnya saya bersama anak-anak menata tempat untuk pelaksanaan kegiatan permainan. Setelah itu permainan dimulai. Dari tampilan yang disuguhkan saya bersama siswa memberikan komentar atas tampilannya. Setelah dirasa cukup dari penampilan mereka saya memberikan beberapa pertanyaan untuk menguji tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.<sup>97</sup>

Berikut ini adalah dokumentasi yang peneliti ambil ketika pembelajaran IPS berlangsung dikelas.<sup>98</sup>

---

<sup>96</sup> Observasi Peneliti, 28 Mei 2015 jam 07.05 di ruang kelas

<sup>97</sup> Fauzi Wirawan, Wawancara 28 Mei 2015, pukul 08.20 di ruang guru.

<sup>98</sup> Dokumentasi Peneliti, 28 Mei 2015



Gambar 4.4  
Kegiatan pembelajaran di kelas dengan metode bermain peran<sup>99</sup>

Dari gambar tersebut nampak siswa sedang belajar dengan metode bermain peran di kelas. Metode bermain peran digunakan untuk menarik perhatian dan motivasi siswa untuk lebih giat dan semangat untuk belajar.

Untuk kegiatan pembelajaran IPS yang ada dalam kelas, program yang diterapkan dari pihak sekolah khususnya pihak guru kelas V dilakukan sesuai dengan program pembelajaran yang telah direncanakan. Kegiatan pembelajaran IPS dikelas selama satu minggu adalah 3 jam pelajaran dengan alokasi waktu 35 menit untuk satu jam pelajaran di kelas V. Sesuai dengan wawancara oleh SU selaku WAKA kurikulum:

Di program pembelajaran untuk alokasi waktu matapelajaran IPS dikelas V ada 3 jam pelajaran, satu kali pertemuan alokasi waktunya 35 menit. Waktu tersebut saya rasa cukup untuk menyampaikan materi secara tuntas, tinggal guru dan siswanya

---

<sup>99</sup>Dokumentasi peneliti, 27 Mei 2015

nanti bagaimana saat proses pembelajaran yang berlangsung dikelas..<sup>100</sup>

Mengenai penggunaan metode bermain peran yang dilakukan guru disertai dengan media yang mendukung pembelajaran tersebut. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh FW. Beliau mengungkapkan sebagai berikut:

Untuk media pendukung metode bermain peran yang saya gunakan biasanya saya gunakan alat-alat yang tersedia ataupun yang saya buat sendiri sesuai kebutuhan materi yang sedang diajarkan. Misalnya dengan penggunaan proyektor.<sup>101</sup>

Dari kutipan wawancara di atas menggambarkan bahwa penggunaan media bertujuan untuk memperdalam pemahaman materi dan memperkuat keaktifan siswa dalam pelaksanaan bermain peran.

Berikut adalah penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS dikelas berdasarkan dokumentasi oleh peneliti sebagaimana tampak pada gambar 4.9:<sup>102</sup>

---

<sup>100</sup> Surahmi, Wawancara 28 Mei 2015 pukul 08.20 di ruang guru.

<sup>101</sup> Fauzi Wirawan, Wawancara 28 Mei 2015 pukul 08.20 di ruang guru.

<sup>102</sup> Dokumentasi Peneliti 28 Mei 2015



Gambar 4.5  
Penggunaan media pendukung metode bermain peran<sup>103</sup>

Untuk selanjutnya, salah satu bentuk penerapan metode bermain peran mata pelajaran IPS yang telah dirancang dimulai dari langkah pemberian materi, pembuatan kelompok, pelaksanaan permainan, dan penilaian. Bentuk pembelajaran yang dilakukan oleh guru bervariasi disesuaikan dengan materi, alokasi waktu. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh FW selaku guru kelas satu:

Untuk bentuk pembelajaran yang saya lakukan di kelas V saya buat model klasikal dan beregu (kelompok), Bentuk belajar yang saya rancang dan yang saya terapkan itu berdasarkan pada materi dan alokasi waktu. Model pembelajaran yang berbentuk klasikal saya pakai agar kelas tetap terkondisikan dikarenakan jumlah siswa yang banyak yaitu 44 anak.<sup>104</sup>

---

<sup>103</sup> Dokumentasi Peneliti, 21 Mei 2015

<sup>104</sup> Fauzi Wirawan, Wawancara 30 Mei 2015 pukul 07.30 di ruang guru.

Berikut ini adalah dokumentasi bentuk pembelajaran yang peneliti ambil:<sup>105</sup>



Gambar 4.9  
Bentuk pembelajaran di kelas<sup>106</sup>

Dari dokumentasi peneliti nampak bentuk pembelajaran IPS adalah kelompok. metode penyampaian pembelajaran IPS yang dilakukan adalah membentuk kelompok belajar di kelas dengan 4 kelompok dengan jumlah siswa 10 siswa dengan sisa siswa dimasukkan kekelompok yang ada.

Mengenai pelaksanaan metode bermain peran di dalam kelas para siswa mengatakan bahwa dengan bermain peran mereka senang mengikuti pelajaran IPS. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh SA selaku siswa siswa kelas V:

kalaupun belajarnya kayak gini, saya sangat senang pak untuk mengikuti pelajaran. Di kelas tidak mudah mengantuk dan semangat untuk memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh bu guru.<sup>107</sup>

---

<sup>105</sup> Dokumentasi Peneliti 30 Mei 2015

<sup>106</sup> Dokumentasi Peneliti 28 Mei 2015

<sup>107</sup> Sapna Anjelina, Wawancara 30 Mei 2015 pukul 09.00 di kelas

## 2. Peningkatan Prestasi Belajar IPS

Prestasi yang dimiliki siswa-siswi SDN 2 Kendalbulur Boyolangu di bidang akademik khususnya dalam matapelajaran IPS menurut pengamatan peneliti hasilnya cukup bagus, ini terbukti dengan melihat pada nilai akhir hasil ujian, serta dengan mengambil nilai rata-rata kelas. Sehingga dari sini dengan adanya metode bermain peran tersebut telah membuahkan hasil, ini terbukti pada perolehan hasil nilai akhir ujian. Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai dari suatu kegiatan, berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Hal ini dibenarkan oleh FW selaku guru kelas V, beliau mengungkapkan:

...kalau peningkatan prestasi siswa itu ada mas. Di kelas nilai rata-ratanya cukup memuaskan setelah saya menerapkan metode bermain peran dengan membentuk beberapa kelompok dan variasi metode lain. Dengan berkelompok, anak-anak lebih interaktif, lebih termotivasi disetiap kegiatan pembelajaran IPS dan ingin unggul daripada kelompok lain. Hal ini secara tidak langsung dapat meningkatkan pemahaman materi yang saya sampaikan dan dapat meningkatkan prestasi siswa.<sup>108</sup>

Dalam hal ini peneliti mendapat data yang diperoleh tentang prestasi belajar matapelajaran IPS sudah berupa nilai-nilai yang diberikan oleh guru kelas V. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa peneliti melihat dan membuat nilai rata-rata hasil ujian akhir.

---

<sup>108</sup> Fauzi Wirawan, Wawancara 30 Mei 2015 pukul 07.30 di ruang guru.



Hal ini juga dikuatkan dengan pernyataan dari salah satu siswa kelas V yaitu xx, seperti yang diungkapkan pada kutipan wawancara berikut.

Saya merasa pelajaran IPS adalah pelajaran yang sangat menyenangkan. Begitu juga ketika ulangan harian ataupun semesteran saya tidak merasa takut menghadapinya Pak. Saya merasa bisa untuk mengerjakannya.<sup>109</sup>

Begitu juga dengan pendapat wali murid yang sedang menjemput anaknya di sekolah yaitu EE, beliau menyatakannya dalam kutipan wawancara sebagai berikut.

Iya mas, saya merasakan nilai anak saya semakin bagus dan meningkat terutama pada mata pelajaran IPS. Padahal dulu nilainya sempat terpuruk. Alhamdulillah tahun ini nilai anak saya baik dan meningkat.<sup>110</sup>

Dalam penerapan metode bermain peran pelajaran IPS kelas V yang menjadi unsur yang utama adalah guru kelas. Hal ini sesuai dengan wawancara kepada DY selaku kepala sekolah di SDN 2 Kendalbulur Boyolangu :

Pembelajaran di dalam kelas itu adalah tanggung jawab guru. Dimana guru tugas guru adalah mengorganisasikan kelas, menyampaikan materi dan mengelola kelas. Unsur yang terpenting dalam menerapkan strategi penyampaian pembelajaran IPS adalah guru kelas. Dimana dalam hal ini tugas guru adalah menyampaikan materi agar dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh siswa.<sup>111</sup>

Unsur lain yang berperan penting dalam menerapkan metode pembelajaran bermain peran adalah kepala sekolah, salah satu langkah yang diambil kepala sekolah untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang juga sebagai salah satu aplikasi dari perwujudan materi pelajaran

---

<sup>109</sup> Fauzi Wirawan, Wawancara 30 Mei 2015 pukul 07.30 di ruang guru.

<sup>110</sup> Esti Evarini, Wawancara 22 Mei 2015, pukul 09.30 di kelas

<sup>111</sup> Dayanto, Wawancara 25 Mei 2015 pukul 07.10 di ruang kepala sekolah..

yang telah disampaikan di dalam kelas. Hal ini sebagaimana dibenarkan oleh SU selaku WAKA kurikulum di SDN 2 Kendalbulur Boyolangu. Beliau mengungkapkan.

Kalau menurut saya mas, unsur utama dalam menerapkan metode pembelajaran bermain peran adalah guru. Selain guru unsur lain adalah kepala sekolah. Kepala sekolah mempunyai wewenang untuk menentukan langkah untuk menunjang setiap kegiatan pembelajaran. Akan tetapi unsur-unsur tersebut tentu tidak bisa terwujud kalau tidak ada kerja sama yang baik. Intinya semua proses kegiatan di Sekolah adalah tanggung jawab semua guru, karyawan yang ada di Sekolah mas.<sup>112</sup>

Berdasarkan keterangan yang diperoleh di atas unsur terpenting dalam melaksanakan metode pembelajaran bermain peran di kelas adalah kepala sekolah, guru kelas dan seluruh tenaga kependidikan yang ada di lembaga pendidikan tersebut.

### **C. Temuan Penelitian**

Temuan penelitian yang diperoleh dari masing-masing kasus yakni di MI Bendiljatiwetan Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur Boyolangu selanjutnya dapat dibandingkan untuk kemudian dirumuskan sebagai proposisi penelitian.

#### **1. Temuan Kasus di MI Bendiljatiwetan Sumbergempol**

Dari berbagai paparan data di MI Bendiljatiwetan Sumbergempol tentang metode bermain peran dalam meningkatkan prestasi IPS di atas, dapat dikemukakan temuan penelitian sebagai berikut:

---

<sup>112</sup>Surahmi, Wawancara 28 Mei 2015 pukul 08.20 di ruang guru.

a. Langkah-Langkah Penerapan Metode Bermain Peran

- 1) Guru membuka pelajaran dengan pemberian apersepsi kepada siswa.
- 2) Guru menyampaikan materi pelajaran IPS kepada siswa tentang proklamasi kemerdekaan.
- 3) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti.
- 4) Guru mengenalkan siswa tentang metode bermain peran berikut dengan aturan permainannya.
- 5) Guru memilih beberapa anak secara acak untuk pelaksanaan permainannya
- 6) Guru dan siswa menata panggung.
- 7) Siswa yang ditunjuk memerankan tokoh-tokoh yang sudah ditetapkan.
- 8) Guru dan siswa bersama-sama berdiskusi tentang permainan yang telah dilakukan
- 9) Guru memberikan evaluasi terhadap materi yang sudah diberikan.

**b. Peningkatan Prestasi Belajar IPS**

- 1) Metode yang diterapkan di kelas V pada mata pelajaran IPS yaitu bermain peran mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

- 2) Prestasi siswa-siswi MI Bendiljatiwetan Sumbergempol pada mata pelajaran IPS di bidang akademik khususnya menurut pengamatan peneliti hasilnya cukup baik, ini terbukti dengan melihat pada nilai akhir hasil ujian, serta dengan mengambil nilai rata-rata per kelas.
- 3) Bagian terpenting dalam melaksanakan metode bermain peran di kelas adalah guru kelas dan seluruh tenaga kependidikan yang ada di lembaga pendidikan.

## **2. Temuan Kasus di SDN 2 Kendalbulur Boyolangu**

Dari berbagai paparan data di SDN 2 Kendalbulur Boyolangu tentang metode bermain peran dalam meningkatkan prestasi IPS di atas, dapat dikemukakan temuan penelitian sebagai berikut:

### **a. Langkah-Langkah Penerapan Metode Bermain Peran**

- 1) Penerapan metode bermain peran yang dilakukan oleh guru di kelas adalah dimulai dengan do'a dilanjutkan dengan apersepsi kemudian menjelaskan materi kepada siswa.
- 2) Setelah materi diberikan guru mengenalkan metode bermain peran kepada siswa. Guru membuat 4 kelompok masing – masing terdiri dari 10 siswa.
- 3) Guru membentuk tim pengamat.
- 4) Guru dan siswa menata panggung.

- 5) Setiap kelompok maju memainkan perannya masing masing dengan media yang sudah disiapkan, sementara kelompok lainnya mengamati.
- 6) Guru meminta setiap kelompok memberikan penghargaan berupa tepuk tangan kepada kelompok lain. Hal ini dilakukan hingga semua kelompok maju. Guru meminta setiap kelompok untuk memberikan pendapatnya terhadap kelompok lain.
- 7) Guru memberikan beberapa soal berkaitan dengan pembelajaran.
- 8) Penggunaan media bertujuan untuk memperdalam pemahaman materi dan memperkuat keaktifan siswa.
- 9) Penggunaan media dan bentuk pembelajaran dalam pembelajaran di kelas dilakukan sesuai dengan materi matapelajaran dan alokasi waktu.

**b. Peningkatan Prestasi Belajar IPS**

- 1) Metode bermain peran yang diterapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
- 2) Prestasi yang dimiliki siswa-siswi SDN 2 Kendalbulur Boyolangu di bidang akademik khususnya dalam matapelajaran IPS menurut pengamatan peneliti hasilnya cukup baik, ini terbukti dengan melihat pada nilai akhir hasil ujian, serta dengan mengambil nilai rata-rata per kelas.

- 3) Unsur terpenting dalam melaksanakan strategi penyampaian pembelajaran di kelas adalah guru dan seluruh tenaga kependidikan yang ada di lembaga pendidikan.

#### **D. Analisis Lintas Situs**

Pada sub bab ini peneliti akan mengemukakan analisis data lintas kasus yaitu mencari persamaan dan perbedaan temuan penelitian. Dari hasil perbandingan kedua kasus tersebut, peneliti temukan persamaannya tiap indikator penelitian sebagai berikut:

1. Persamaan dalam langkah-langkah penerapan metode bermain peran pada matapelajaran IPS siswa kelas V di MI Bendiljatiwetan Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur Boyolangu antara lain:
  - a. Rancangan metode bermain peran yang dibuat oleh guru terdiri atas perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.
  - b. Rancangan metode pembelajaran yang dibuat guru tersebut tersusun dalam silabus dan RPP.
  - c. Langkah-langkah metode pembelajaran dimulai dengan pemberian materi kepada siswa tentang proklamasi kemerdekaan.
  - d. Pemilihan siswa untuk memerankan peran di depan kelas.
  - e. Penataan panggung untuk pentas atau permainan.
  - f. Siswa memainkan tokoh proklamasi sesuai dengan bagiannya masing-masing.
  - g. Guru dan siswa mendiskusikan hasil dari permainan temannya di depan kelas.

- h. Pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain peran dilaksanakan dengan bimbingan dan arahan dari guru.
  - i. Siswa melaksanakan permainan dengan senang dan semangat.
  - j. Setelah permainan selesai guru memberikan evaluasi terhadap proses pembelajaran.
2. Persamaan dalam peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS antara lain:
- a. Metode bermain peran pada pembelajaran IPS kelas V yang diterapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
  - b. Prestasi yang dimiliki siswa-siswi pada mata pelajaran IPS di kedua lembaga hasilnya cukup baik, ini terbukti dengan melihat pada nilai akhir hasil ujian, serta dengan mengambil nilai rata-rata per kelas.
  - c. Unsur terpenting dalam melaksanakan metode pembelajaran di kelas adalah guru kelas dan seluruh tenaga kependidikan yang ada di lembaga pendidikan.

Sedangkan jika dilihat dari segi perbedaan temuan kedua kasus tersebut adalah sebagai berikut:

1. Perbedaan pada langkah-langkah penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS yaitu jika di MI Bendiljatiwetan Sumbergempol guru menunjuk siswa untuk memerankan tokohnya di depan kelas secara acak dan langsung sedangkan di SDN 2 Kendalbulur Boyolangu guru membentuk kelas menjadi beberapa

kelompok terlebih dahulu untuk menampilkan perannya di depan kelas.

2. Perbedaan yang lain di SDN 2 Kendalbulur Boyolangu guru membentuk tim pengamat yakni dari kelompok lain untuk mengamati penampilan dari kelompok yang sedang bermain. Sementara di MI Bendiljatiwetan pengamatan dilakukan secara bersama dengan evaluasi dari penampilan teman-teman yang telah tampil.
3. Perbedaan penerapan metode bermain peran pada pembelajaran IPS di MI Bendiljatiwetan Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur Boyolangu antara lain adalah: dalam menerapkan metode bermain peran di SDN 2 Kendalbulur guru menggunakan media dan sarana yang mendukung metode yang dijalankan, sementara di MI Bendiljatiwetan Sumbergempol guru memberikan arahan kepada siswa yang ditunjuk untuk memainkan perannya. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memperdalam materi yang disampaikan.
4. Dari hasil perbandingan di MI Bendiljatiwetan Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur Boyolangu pada umumnya tersebut cenderung sama. Prestasi siswa-siswi di kedua lembaga tersebut tidak ada perbedaan.

Perbandingan temuan penelitian masing-masing kasus penelitian terdapat pada tabel 4.1 berikut :

**Tabel 4.1 Perbandingan temuan penelitian di MI Bendiljatiwetan Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur Boyolangu**



No	Fokus Penelitian	MI Bendiljatiwetan Sumbergempol	SDN 2 Kendalbulur Boyolangu
1.	Langkah-langkah penerapan metode bermain peran pada pembelajaran IPS	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pelajaran dengan pemberian apersepsi kepada siswa.</li> <li>2. Guru menyampaikan materi pelajaran IPS kepada siswa tentang proklamasi kemerdekaan.</li> <li>3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti.</li> <li>4. Guru mengenalkan siswa tentang metode bermain peran berikut dengan aturan permainannya.</li> <li>5. Guru memilih beberapa anak secara acak untuk pelaksanaan permainannya</li> <li>6. Guru dan siswa menata panggung.</li> <li>7. Siswa yang ditunjuk memerankan tokoh-tokoh yang sudah ditetapkan.</li> <li>8. Guru dan siswa bersama-sama berdiskusi tentang permainan yang telah dilakukan</li> <li>9. Guru memberikan evaluasi terhadap materi yang sudah diberikan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rancangan metode Penerapan metode bermain peran yang dilakukan oleh guru dikelas adalah dimulai dengan do'a dilanjutkan dengan apersepsi kemudian menjelaskan materi kepada siswa.</li> <li>2. Setelah materi diberikan guru mengenalkan metode bermain peran kepada siswa. Guru membuat 4 kelompok masing –masing terdiri dari 10 siswa.</li> <li>3. Guru membentuk tim pengamat.</li> <li>4. Guru dan siswa menata panggung.</li> <li>5. Setiap kelompok maju memainkan perannya masing masing dengan media yang sudah disiapkan, sementara kelompok lainnya mengamati.</li> <li>6. Guru meminta setiap kelompok memberikan penghargaan berupa tepuk tangan kepada kelompok lain. Hal ini dilakukan hingga semua kelompok maju. Guru meminta setiap kelompok untuk memberikan pendapatnya terhadap kelompok lain.</li> <li>7. Guru memberikan beberapa soal berkaitan dengan pembelajaran.</li> <li>8. Penggunaan media bertujuan untuk memperdalam</li> </ol>

			<p>pemahaman materi dan memperkuat keaktifan siswa.</p> <p>9. Penggunaan media dan bentuk pembelajaran dalam pembelajaran di kelas dilakukan sesuai dengan materi matapelajaran dan alokasi waktu.</p>
2.	Peningkatan prestasi belajar siswa kelas V pada matapelajaran IPS	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode yang diterapkan di kelas V pada mata pelajaran IPS yaitu bermain peran mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.</li> <li>2. Prestasi siswa-siswi MI Bendiljatiwetan Sumbergempol pada mata pelajaran IPS di bidang akademik khususnya menurut pengamatan peneliti hasilnya cukup baik, ini terbukti dengan melihat pada nilai akhir hasil ujian, serta dengan mengambil nilai rata-rata per kelas.</li> <li>3. Bagian terpenting dalam melaksanakan metode bermain peran di kelas adalah guru kelas dan seluruh tenaga kependidikan yang ada di lembaga pendidikan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode bermain peran yang diterapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.</li> <li>2. Prestasi yang dimiliki siswa-siswi SDN 2 Kendalbulur Boyolangu di bidang akademik khususnya dalam matapelajaran IPS menurut pengamatan peneliti hasilnya cukup baik, ini terbukti dengan melihat pada nilai akhir hasil ujian, serta dengan mengambil nilai rata-rata per kelas.</li> <li>3. Unsur terpenting dalam melaksanakan strategi penyampaian pembelajaran di kelas adalah guru dan seluruh tenaga kependidikan yang ada di lembaga pendidikan.</li> </ol>

## E. Preposisi

1. Preposisi penelitian tentang langkah-langkah penerapan metode bermain peran pada pembelajaran IPS

P.1.1 Pelaksanaan pembelajaran IPS tepat jika mengacu pada tata tertib maupun aturan yang telah ditetapkan.

P.1.2 Pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPS tepat jika dilakukan sesuai dengan perencanaan pembelajaran IPS yang dibuat oleh guru.

P.1.3 Langkah-langkah penerapan metode bermain peran pada pembelajaran IPS yang dilakukan oleh guru di kelas tepat jika:

1. Dimulai dengan do'a
2. Apersepsi
3. Menjelaskan materi kepada siswa
4. Pengenalan metode bermain peran
5. Pembentukan kelompok
6. Pemilihan pemain
7. Penataan panggung
8. Permainan dimulai
9. Pengamatan
10. Evaluasi dan penilaian dari apa yang sudah diperankan oleh para siswa.

P.1.4 Penggunaan media akan tepat jika bertujuan untuk memperdalam pemahaman materi dan memperkuat keaktifan siswa.

P.1.5 Kegiatan pembelajaran akan tepat jika guru menggunakan variasi metode dalam kegiatan pembelajaran seperti ceramah, diskusi dan metode bermain peran itu sendiri.

P.1.6 Penggunaan media dalam pembelajaran dikelas tepat jika dilakukan sesuai dengan materi matapelajaran dan alokasi waktu.

P.1.7 Bentuk pembelajaran efektif jika disesuaikan dengan materi, alokasi waktu dan kemampuan dan karakteristik siswa.

2. Preposisi penelitian tentang peningkatan prestasi belajar siswa pada matapelajaran IPS.

P.2.1 Prestasi belajar IPS siswa kelas V akan meningkat jika diterapkan metode bermain peran.

P.2.2 Prestasi belajar siswa akan meningkat jika semua unsur praktisi pendidikan melaksanakan tugasnya dengan baik.

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

Dalam bab V ini akan diuraikan bahasan sesuai dengan hasil penelitian, sehingga pada pembahasan ini peneliti akan mengintegrasikan hasil penelitian dengan teori yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya. Seperti yang ditegaskan dalam teknik analisa data kualitatif deskriptif (pemaparan) dari data yang telah diperoleh baik melalui dokumentasi, observasi, dan wawancara diidentifikasi agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan, dari hasil penelitian tersebut dikaitkan dengan teori yang ada dan dibahas sebagai berikut: a) Langkah-langkah penerapan metode bermain peran pada pembelajaran IPS, dan b) Peningkatan prestasi belajar IPS.

#### **A. Langkah-Langkah Penerapan Metode Bermain Peran**

Dalam penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengungkap langkah-langkah penerapan metode bermain peran untuk pembelajaran IPS. Sebelum pembelajaran dengan metode bermain peran dimulai guru menyusun rancangan pembelajaran, yaitu mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Pembelajaran IPS yang dirancang telah mengacu pada tata tertib maupun aturan yang telah direncanakan dan ditetapkan dalam setiap kegiatan atau proses pembelajaran di suatu lembaga pendidikan. Sebagaimana setiap kegiatan pembelajaran yang baik memerlukan tindakan-tindakan keputusan yang jelas dari guru selama berlangsungnya perencanaan, pada saat pelaksanaan pembelajaran, dan waktu menilai hasilnya.<sup>113</sup>

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru perlu menciptakan kondisi agar siswa dapat belajar penuh semangat dan motivasi. Semua itu bisa dirancang melalui pendekatan bentuk belajar klasikal dalam kelompok besar, kelompok kelas kecil dan bahkan belajar secara mandiri. Namun walaupun para guru menggunakan berbagai pendekatan bentuk pembelajaran, pada akhirnya sasaran akhir adalah bagaimana setiap individu belajar.<sup>114</sup>

Pembelajaran IPS di kelas diawali dengan kegiatan pendahuluan yang diawali dengan do'a dan apersepsi, kemudian dilanjutkan dengan guru menyampaikan materi kepada siswa dan selanjutnya siswa bermain peran sesuai dengan materi yang disampaikan dan diakhiri dengan kegiatan penutup yaitu guru bersama siswa menyimpulkan materi yang dipelajari. Selain itu guru juga mengevaluasi sejauh mana penerapan

---

<sup>113</sup>Trianto, *Model-Model Pembelajaran...*, 33.

<sup>114</sup> *Ibid...*, 12.

metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan memberikan soal dan pertanyaan.

Kedudukan metode dalam pembelajaran merupakan rencana, aturan-aturan, langkah-langkah serta sarana yang prakteknya akan diperankan dan akan dilalui dari pembukaan sampai penutupan dalam proses pembelajaran di dalam kelas guna merealisasikan tujuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, rancangan bentuk belajar di kelas dirancang untuk menciptakan kondisi agar siswa dapat belajar dengan penuh motivasi. Kondisi dapat diartikan berbagai pengalaman belajar yang dirancang agar siswa mencapai tujuan. Demikian juga dalam membuat rancangan pembelajaran di kelas, karakteristik kemampuan siswa juga menjadi perhatian guru dalam menetapkan kelompok belajar. Pemahaman kemampuan yang dimiliki siswa perlu dipahami untuk menentukan dari mana sebaiknya rancangan metode bermain peran dimulai.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS yaitu:

pertama dimulai dengan pemanasan. Pemanasan yang dilakukan yaitu seperti membaca doa, apersepsi, pemberian materi dan pengenalan metode bermain peran kepada siswa.

Kedua yaitu pengklasifikasian kelompok. Kelas dibuat menjadi beberapa kelompok sesuai dengan kebutuhan peran yang dimainkan. Setiap anggota kelompok mendapat perannya masing-masing untuk

ditampilkan. Selain sebagai pemain, kelompok juga ditugaskan mengamati kelompok lain yang akan tampil.

Keempat, Setelah pemain dipilih, guru bersama siswa menata panggung sederhana seperti kondisi atau tempat sesuai dengan cerita atau kisah yang akan diperankan. Dalam hal ini peristiwa yang akan diperankan adalah seputar proklamasi kemerdekaan, maka latar tempat ataupun alat-alat yang disediakan menyerupai kondisi tersebut.

Kelima, setiap kelompok maju persatu untuk menampilkan perannya di hadapan kelas sedangkan kelompok lain menjadi pengamat atas penampilan kelompok yang sedang tampil. Hal ini ditujukan agar setiap siswa berperan aktif dalam proses belajar mengajar.

Keenam, setelah permainan selesai siswa dan guru melakukan diskusi dan evaluasi terhadap penampilan dari setiap kelompok. Hal ini bisa menumbuhkan jiwa kritis dalam diri siswa agar tidak hanya diam ketika melihat sesuatu yang terjadi dihadapannya. Setelah semua tahapan selesai guru memberikan beberapa pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari secara bersama-sama.

Metode bermain peran diterapkan dalam pembelajaran bertujuan untuk mempermudah siswa dalam pemahaman materi matapelajaran IPS menurut siswa kandungan materinya terlalu banyak. Banyak sekali hal-hal yang harus dihafalkan, mulai dari nama tokoh, tanggal peristiwa, tempat kejadian, dan masih banyak lagi yang lainnya.



Penggunaan metode bermain peran di dalam kelas lebih bagus diterapkan dengan penambahan media-media yang mendukung jalannya pembelajaran. Fasilitas yang tersedia untuk digunakan dalam pembelajaran mampu meningkatkan efektifitas penerapan metode yang dijalankan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sumantri seperti yang dikutip oleh Mufarokah bahwa fungsi penggunaan media yaitu memudahkan dalam pembelajaran dan meletakkan dasar-dasar yang kongkrit dan mengurangi pemahaman yang verbalisme.<sup>115</sup>

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa yang menjurus kearah terjadinya proses belajar. Mengingat media pembelajaran merupakan hal penting dalam metode ini, guru memanfaatkan media pembelajaran dan memberikan keleluasaan siswa untuk mengekspresikan dirinya. Itulah sebabnya komponen ini lebih menaruh perhatian pada kajian mengenai kegiatan belajar apa yang dilakukan oleh siswa dan bagaimana peranan media yang merangsang kegiatan belajar.<sup>116</sup> Menurut peneliti, pada saat menggunakan media pembelajaran guru harus memperhatikan prinsip penggunaan media yaitu ketersediaan waktu untuk menggunakannya. Sehingga media tersebut benar-benar bermanfaat bagi siswa pada saat pembelajaran IPS berlangsung di kelas.

---

<sup>115</sup> Mufarokah, *Strategi Belajar...*, 102.

<sup>116</sup> Degeng, *Ilmu Pengajaran*,..... 70

Bentuk pembelajaran yang dilakukan oleh guru bervariasi disesuaikan dengan materi, kondisi dan karakteristik siswa. Pada saat pembelajaran IPS berlangsung di kelas, model belajar yang digunakan klasikal dan kelompok. Hal ini dikarenakan pengaturan, penyusunan, dan gaya mengajar sangat tergantung pada guru serta keterampilannya dalam mengelola bentuk pembelajaran di kelas, serta sangat dipengaruhi oleh perbedaan situasi, kondisi dan karakteristik siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Sanjaya. “Dalam pembelajaran di kelas guru perlu menciptakan kondisi agar siswa dapat belajar dengan penuh motivasi. Hal itu bisa dilakukan dengan pendekatan bentuk belajar klasikal atau kelompok”.<sup>117</sup>

Penyajian materi pada proses pembelajaran klasikal lebih menekankan untuk menjelaskan sesuatu materi yang belum diketahui atau dipahami siswa. Belajar kelompok dilaksanakan dalam suatu proses kelompok. Para anggota kelompok saling berhubungan dan berpartisipasi, memberikan sumbangan untuk mencapai tujuan bersama. Namun demikian penerapan belajar klasikal maupun kelompok yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika di kelas sasaran akhirnya adalah bagaimana setiap individu dapat belajar. Oleh sebab itu, tidak dapat dikatakan bahwa seluruh metode tertentu yang terbaik dan paling cocok untuk segala situasi dan kondisi pembelajaran.<sup>118</sup>

Berdasarkan pengamatan peneliti, pada saat pembelajaran berlangsung guru menggunakan variasi metode dalam kegiatan

---

<sup>117</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain...*,12.

<sup>118</sup> Bisri Mustofa, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang:UIN-Malang Press,2012), 67.

pembelajaran. guru menggunakan variasi metode agar siswa tidak merasa bosan dan menumbuhkan motivasi belajar. Variasi merupakan keterampilan guru dalam menggunakan kemampuan untuk mewujudkan tujuan belajar siswa dan aktifitas belajar yang efektif. Tujuan dari penggunaan variasi diantaranya adalah meningkatkan motivasi dan perhatian siswa, mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.<sup>119</sup>

Penggunaan variasi di antaranya adalah penggunaan metode ceramah, bermain peran itu sendiri dan diskusi dalam kegiatan pembelajaran IPS di kelas. Menurut peneliti, sebagai matapelajaran yang memiliki kandungan materi yang banyak, dalam penyampaian pelajaran IPS tidak harus selalu menggunakan metode ceramah saja. Hal ini bisa menyebabkan siswa bosan untuk mengikuti pelajaran. Perlu adanya terobosan metode yang lain untuk digunakan dalam menyampaikan materi sehingga siswa dapat lebih semangat lagi belajar.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat pembelajaran berlangsung, guru juga memberikan motivasi belajar kepada siswa. Untuk membangkitkan motivasi belajar siswa di dalam kelas, yang dilakukan oleh guru adalah: memberikan penilaian langsung dan memberikan pujian kepada siswa yang bertanya atau menjawab. Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan belajar siswa, di samping faktor karakteristiknya diantaranya kemampuan awal dan sikap siswa terhadap mata pelajaran dan guru.

---

<sup>119</sup> Mufarokah, *Strategi Belajar...*, 157.

Motivasi yang merupakan fungsi stimulus tugas, dan mendorong siswa (individu) untuk berusaha atau berupaya mencapai keberhasilan atau menghindari kegagalan. Motivasi belajar adalah “Dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung”.<sup>120</sup>

Dengan demikian siswa akan merasa dirinya ada dan dihargai oleh guru dan teman-temannya. Motivasi akan memberikan kepercayaan diri tumbuh dalam diri setiap siswa dan hal ini akan bisa meningkatkan prestasi belajar mereka.

## **B. Peningkatan Prestasi Belajar IPS**

Dalam penelitian ini, peneliti mengungkap peningkatan prestasi belajar IPS. Berdasarkan pengamatan peneliti, penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada matapelajaran IPS. Hal ini dapat diketahui dari nilai rata-rata siswa dari masing masing kelas di kedua lokasi penelitian berdasarkan dari studi dokumentasi, observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti.

Prestasi dapat diartikan sebagai penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan siswa yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang

---

<sup>120</sup>Hamzah B. UNO, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis Dibiidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 23

terdapat dalam kurikulum.<sup>121</sup> Prestasi tidak akan berhasil selama seseorang tersebut tidak melakukan suatu kegiatan (diam), karena perolehan prestasi harus melakukan perjuangan dengan berbagai tantangan.

Dalam meneliti peningkatan prestasi belajar siswa di kedua lokasi penelitian, peneliti melihat dan membuat nilai rata-rata per kelas. Adapun nilai yang dilihat adalah: nilai ulangan harian, nilai tugas dan nilai Ujian Tengah Semester UTS. Penyusunan soal ulangan harian dilaksanakan pada setiap akhir suatu pokok bahasan, dan paling lama pada akhir pokok bahasan kedua. Ulangan tengah semester (UTS) adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa setelah melaksanakan 8-9 minggu kegiatan pembelajaran. cakupan ulangan meliputi seluruh indikator yang mempresentasikan seluruh kompetensi dasar pada periode tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian, prestasi belajar IPS siswa di kedua lokasi penelitian tersebut meningkat setelah diterapkan metode bermain peran oleh masing-masing guru kelas. Nilai rata-rata matapelajaran IPS per kelas menunjukkan diatas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) matapelajaran IPS kelas V. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode bermain peran yang di terapkan oleh guru kelas dari masing lokasi penelitian tersebut membuahkan hasil. Dengan demikian metode bermain peran dapat digunakan sebagai upaya mencapai kompetensi siswa yang telah direncanakan secara efektif dan efisien.

---

<sup>121</sup> Syaiful Bahri, *Strategi Belajar ...*, 21.

Kedudukan metode pembelajaran dalam interaksi yaitu sebagai proses interaksi atau proses saling berhubungan yang dilakukan antar guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. metode pembelajaran yang di dalamnya termasuk terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran. Unsur utama dalam penerapan metode pembelajaran adalah guru, dimana guru harus merancang prosedur untuk melakukan interaksi dengan siswa, mengelola lingkungan belajar dan memberikan kesempatan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Dengan pelaksanaan metode bermain peran ini seluruh siswa berperan aktif dalam pembelajaran.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

Pada bab ini dipaparkan tentang kesimpulan yang ditarik dari temuan hasil penelitian yang kemudian diajukan implikasi dan saran bagi berbagai pihak berkaitan dengan penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS.

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan yang dilakukan peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Langkah-langkah penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS kelas V yaitu:
  - a. Pemanasan, yaitu berupa membuka pelajaran dengan doa, pemberian materi dan pengenalan metode bermain peran kepada siswa.
  - b. Pembentukan kelompok dan pemilihan pemain.
  - c. Pembentukan pengamat.
  - d. Penataan panggung sederhana untuk pelaksanaan permainan.
  - e. Setiap kelompok melaksanakan permainan sementara yang lain mengamati.
  - f. Diskusi dan evaluasi terhadap penampilan dari setiap kelompok.
  - g. Penilaian.

2. Prestasi belajar siswa kelas V meningkat dengan penerapan metode bermain peran di masing-masing lokasi penelitian tersebut. Nilai rata-rata matapelajaran IPS perkelas menunjukkan di atas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) matapelajaran IPS. Dengan demikian metode bermain peran dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, maka terdapat beberapa implikasi sebagai berikut:

### **1. Implikasi Teoritis**

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 siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga berdampak pada pembelajaran IPS yang efektif, selain itu juga dapat mengembangkan cakrawala pengetahuan tentang pendidikan dan metode bermain peran.

### **2. Implikasi Praktis**

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**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, maka terdapat beberapa saran yang dapat diajukan sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Untuk mengefektifkan pembelajaran IPS, hendaknya sekolah melengkapi fasilitas penunjang setiap kegiatan pembelajaran IPS dengan mengadakan fasilitas berupa buku-buku bacaan yang lebih banyak lagi di perpustakaan.

2. Bagi Guru

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. Guru kelas disarankan untuk senantiasa menambah pengetahuan, kemampuan dan keterampilan dalam penerapan metode di kelasnya.

3. Bagi peneliti berikutnya yang tertarik dengan substansi penelitian ini, temuan penelitian ini memberikan masukan untuk merancang

penelitian yang berkaitan dengan metode bermain peran yang belum terjangkau dalam penelitian ini. Terbuka kemungkinan topik yang sama dapat dilakukan dengan pendekatan penelitian yang berbeda, sehingga akan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan yang bersumber dari hasil penelitian.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, Rulam. *Memahami Metodologi Penelitian Kualitatif*, Malang: IKIP Malang, 2005.
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Instruksional Prinsip Teknik Prosedur*. Bandung: Remaja Karya, 1988.
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers, 2003.
- Dirdjosoemarto dkk.. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.2008.
- Djamarah, Syaiful Bahri, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta,2010.
- Hadi, Sutrisno. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset, 1989.
- Hapip Abdul Jabar, *Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar PKn Melalui Metode Bermain Peran (Role Play) Dengan Bantuan Media Visual (Studi Pada Siswa Kelas V Di SDN Kampung Baru Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar)* Tesis tidak diterbitkan, (Malang: Jurusan Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang, 2014).
- Harjanto, *Perncaanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang: Rasail Media Group, 2008.
- Kurnia, Rina. *Efektivitas Bimbingan Kelompok melalui Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Peserta Didik. (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas IV SDN Pindad Tahun Ajaran 2013-2014)*. 2014.
- Komsiah, Indah . *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras, 2012.
- LAPIS PGMI. *Pembelajaran PKn MI*. Surabaya: LAPIS PGMI, 2009.
- Lincoln, Y. S. & Guba E. G, *Naturalistic Inquiry* .Beverly Hill: SAGE Publication. Inc, 1985.

- Mansyur, *Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran Siswa Kelas V SDN 03 Baruga Kendari*, Tesis tidak diterbitkan, (Malang: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Sekolah Dasar, Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang, 2010
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif* . Bandung : Remaja Rosda Karya, 1990.
- Moslihatoen . *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: PT rineka Cipta, 2004.
- Mufarokah, Anisatul .*Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Teras, 2009.
- Muhadjir, Noeng. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta : Rake Sarasin, 1998.
- Nadir, dkk. *Ilmu Pengetahuan Sosial 1*, Ed.1. Surabaya: Amanah Pustaka, 2009.
- Roestiyah. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta. 2007.
- Sabri, Ahmad. *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*. Jakarta: quantum teaching, 2005.
- Sanapiah, Faisal. *Penelitian Kualitatif : Dasar-dasar dan Aplikasi*. Malang: YA 3.1990.
- Sapriya, , dkk. *Konsep Dasar IPS*.Cet.1. Bandung: UPI Press, 2006.
- Saukah, Ali. et all, *Tim Penyusun Pdoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Malang: IKIP Malang, 1996.
- Tiarani, Laily. *Efektivitas Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Coping Adaptif Pada Siswa SMP*”. 2012
- Uno, Hamzah B. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Usman, Moch. Uzer. *Menjadi Guru Profesional*., Bandung : Remaja Rosdakarya,2011.
- Yin, Robert K, *Case Study Research: Design and Methods*, Beverly Hills: Sage Publication, 1987.

## **Lampiran : 1**

### **PEDOMAN DOKUMENTASI**

1. Data tentang sejarah berdirinya MI Bendiljatiwetan Sumbergempol.
2. Data profil MI Bendiljatiwetan Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur Boyolangu.
3. Data visi misi MI Bendiljatiwetan Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur Boyolangu.
4. Data tentang struktur organisasi MI Bendiljatiwetan Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur Boyolangu.
5. Data nilai siswa pada mata pelajaran IPS MI Bendiljatiwetan Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur Boyolangu.

## **Lampiran : 2**

### **PEDOMAN OBSERVASI**

1. Lingkungan belajar di MI Bendiljatiwetan Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur Boyolangu.
2. Kegiatan pembelajaran MI Bendiljatiwetan Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur Boyolangu.
3. Rancangan strategi pembelajaran di MI Bendiljatiwetan Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur Boyolangu.
4. Penerapan strategi pembelajaran MI Bendiljatiwetan Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur Boyolangu.
5. Hasil penerapan pembelajaran MI Bendiljatiwetan Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur Boyolangu.

## **Lampiran : 3**

### **A. PEDOMAN WAWANCARA KEPALA SEKOLAH**

1. Langkah-langkah peneapan metode bermain peran.
  - a. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS yang selama ini diajarkan di sekolah Ibu?
  - b. Metode apa saja yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS di kelas?
  - c. Bagaimana guru menerapkan metode bermain peran yang selama ini sudah dijalankan?
2. Peningkatan prestasi belajar IPS
  - a. Bagaimana prestasi belajar siswa disekolah ibu selama ini?
  - b. Apakah dengan metode bermain peran prestasi siswa bias meningkat?
  - c. Unsur-unsur apa saja yang mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pembelajaran IPS?

### **B. PEDOMAN WAWANCARA WAKA KURIKULUM**

1. Langkah-langkah peneapan metode bermain peran.
  - a. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS yang selama ini diajarkan di sekolah Ibu?
  - b. Metode apa saja yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS di kelas?
  - c. Bagaimana guru menerapkan metode bermain peran yang selama ini sudah dijalankan?
2. Peningkatan prestasi belajar IPS
  - a. Bagaimana prestasi belajar siswa disekolah ibu selama ini?
  - b. Apakah dengan metode bermain peran prestasi siswa bias meningkat?
  - c. Unsur-unsur apa saja yang mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pembelajaran IPS?

### **C. PEDOMAN WAWANCARA GURU KELAS**

1. Langkah-langkah peneapan metode bermain peran.
  - a. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS yang selama ini diajarkan di sekolah Ibu?
  - b. Metode apa saja yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS di kelas?
  - c. Bagaimana guru menerapkan metode bermain peran yang selama ini sudah dijalankan?
2. Peningkatan prestasi belajar IPS
  - a. Bagaimana prestasi belajar siswa disekolah ibu selama ini?
  - b. Apakah dengan metode bermain peran prestasi siswa bias meningkat?
  - c. Unsur-unsur apa saja yang mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pembelajaran IPS?



## Lampiran : 4

### Gambaran Umum Latar Penelitian

#### A. MI Bendiljatiwetan Sumbergempol

##### 1. IDENTITAS MADRASAH

- a. Nama Madrasah : MI BENDILJATI WETAN
- b. NSM : 111235040087
- c. Alamat Lengkap Madrasah : RT.01 RW. 01 Dusun Setonokalong  
Desa : Bendiljati Wetan  
Kecamatan : Sumbergempol  
Kabupaten : Tulungagung  
Provinsi : Jawa Timur  
Kode Pos : 66291
- d. Telp. : -
- e. Daerah : Pedesaan
- f. Status Sekolah : Swasta
- g. Jenjang Akreditasi : Terakreditasi A
- h. SK. Nomor/Tanggal : Dd. 006751
- i. SK. Ditandatangani oleh : Prof. Dr. Sunarto, M.Sc.
- j. Tahun Berdiri : 1969
- k. Nama Kepala Madrasah : Siti Masruroh, M.Pd.I
- l. No. Tlp/Hp : 081335930473
- m. Jarak ke pusat kecamatan:  $\pm 3$  km
- n. Jarak ke pusat kota :  $\pm 15$  km
- o. KBM : Pagi
- p. Nama Yayasan : Lembaga Pendidikan Ma'arif NU
- q. Alamat Yayasan : Jln. Jaksa Agung Suprpto 6 Tulungagung kode pos 66212
- r. No. Tlp Yayasan : (0355)322442-332627 Fax. 0355-332627
- s. No Akte Pendirian Yayasan : 103/1986

- t. Kepemilikan Tanah : Dikuasakan
- u. Status tanah : Hak pakai
- v. Luas Tanah : 1300 m<sup>2</sup>
- w. Luas bangunan : ± 400 m<sup>2</sup>

## 2. Susunan Organisasi MI Bendiljatiwetan Sumbergempol

Kepala Madrasah : Siti Masruroh, M.Pd.I

Sekretaris : Azzam Arifin, S.Pd.I

Bendahara : Mohamad Masroni, M.Pd.I

Seksi-seksi:

- a. Seksi Kurikulum : Erna Yulinani, S.Pd.SD
- b. Seksi Kesiswaan/Keagamaan : Moh. Turmudzi, S.Pd.I
- c. Seksi Humas : Supriadi, S.Pd.I
- d. Seksi UKS/Perpus : Juliyah, S.Pd.SD
- e. Seksi Sarana dan Prasarana : Nuril Rohmat, S.Pd.I
- f. Seksi Akademik : Muhtar Lutfi, S.Pd.I
- g. Seksi Ekstrakurikuler : S.I.Z. Amriyah, S.Ag

## 3. Sekilas Tentang MI Bendiljatiwetan Sumbergempol

Madrasah Ibtidaiyah Bendiljati Wetan pada awal berdirinya adalah sebuah Taman Kanak-Kanak (TK) yang bernama TK Miftahul Huda. Pendirian lembaga tersebut merupakan anjuran dan dorongan dari LP Ma'arif NU Perwakilan Sumbergempol (sekarang Kortan) yang diketuai oleh Bapak H. Abdul Majid. **H. Abdul Majid** (wafat th. 2008) selain sebagai pendiri madrasah ini, juga merupakan tokoh agama dan masyarakat di wilayah kecamatan Sumbergempol dan sekitarnya.

Mula-mula TK yang masih berusia belia ini mendapat siswa kurang lebih 50 anak putra-putri, dan dibagi ke dalam dua kelas yaitu nol

besar dan nol kecil. Setelah menyelesaikan satu tahun pembelajaran, berdasarkan keputusan para pengasuh (guru), anak-anak kelas nol besar sudah mampu untuk dijadikan kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah. Dari sinilah sejarah perjalanan MI Bendiljati Wetan dimulai.

Pada mulanya, madrasah ini diberi nama **MINU (Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama)** milik LP Ma'arif NU di bawah naungan Departemen Agama.

Pada tahun 1969, MINU dibuka di rumah **H. Maksum** (ayah kandung H. Abdul Madjid Desa Bendiljati Wetan), dengan perlengkapan seadanya (20 bangku, 20 kursi dan sebuah papan tulis). Biaya pembuatan alat-alat tersebut dicukupi oleh H. Maksum sendiri, dibantu oleh **H. Mohtar, Sitam** dan **Tajwid** (salah satu pamong desa). Meskipun belum dibentuk pengurus secara resmi, namun sudah bisa berjalan baik berkat sifat ulet dan istiqomah dari para pengasuh.

Namun sebagian kelas pernah menempati rumah Bapak Danuri dan Ibu Hj. Mariyah akhir tahun 1969 mulai pasang pondasi + sebagian tembok, yang mana biayanya swadaya murni masyarakat terus macet. Sampai pada tahun 1974 awal dapat diselesaikan 2 lokal dengan bantuan dana dari PEMDA Tulungagung sebesar Rp. 150.000.- (seratus lima puluh ribu rupiah).

Mengingat keberadaan lokal yang masih belum bisa dipakai, kegiatan pembelajaran masih berpindah-pindah. Pada tahun 1975, kegiatan pembelajaran dialihkan ke rumah Bapak **Suhud** (Kepala Desa saat itu). Salah satu sebabnya adalah rumah H. Maksum berada di daerah pinggir desa. Sehingga pemindahan ke lokasi yang lebih strategis dimaksudkan untuk memperluas jangkauan, utamanya kepada masyarakat Desa Bendiljati Wetan secara keseluruhan.

Kemudian pada tahun 1978, karena imbas situasi politik yang terjadi, pembelajaran dipindah lagi ke rumah **H. Said**. Pada saat itu, kepala desa dilarang ber – NU. Keadaan ini turut mengubah nama institusi dari semula Madrasah Ibtidaiyah Nahdhatul Ulama menjadi Madrasah

Ibtidaiyah Bendiljati Wetan. Dan selanjutnya, pada tahun 1980 sampai tahun 1988, dilaksanakan di rumah **H. Imam Muhajir**.

Dari menumpang dan berpindah akhirnya alhamdulillah menempati gedung sendiri. Pada tahun 1988, MI Bendiljati Wetan sudah menempati sebuah gedung di atas tanah desa beserta peralatan penunjang, meskipun masih belum lengkap. Seiring berjalannya waktu, dengan adanya dana rehabilitasi dari pemerintah dan ditambah swadaya masyarakat, maka MI Bendiljati Wetan sudah menjadi lembaga seperti sekarang ini.

Ringkasan perjalanan MI Bendiljati Wetan dari waktu ke waktu :

1. Tahun 1969 – 1975 : berada di rumah Bapak H. Maksun
2. Tahun 1975 – 1977 : berada di rumah Bapak Suhud
3. Tahun 1978 – 1980 : berada di rumah Bapak H. Said
4. Tahun 1980 – 1988 : berada di rumah H. Imam Muhajir
5. Tahun 1988 – sekarang : bertempat di gedung sendiri.

Dari perjalanan panjang berpindah-pindah tersebut, akhirnya mulai tahun 1988 sampai sekarang MI Bendiljati Wetan menempati sebuah gedung yang terletak kurang lebih 50 m arah selatan dari perempatan gardu keset, tepatnya berada di timur lapangan Desa Bendiljati Wetan.

4. **VISI** :  
"Terwujudnya manusia muslim yang bertaqwa kepada Allah. Swt. Berbudi luhur, cerdas, berpengetahuan luas, cakap, terampil dan bertanggung jawab, berguna bagi agama, nusa dan bangsa."
5. **MISI** :
  - a. Menyebarkan dan mengamalkan ajaran agama Islam dalam kehidupan masyarakat.
  - b. Membentuk siswa yang berilmu pengetahuan, terampil dan berprestasi.
  - c. Membentuk siswa yang ikhlash beramal, berbakti dan berakhlakul karimah.
  - d. Membentuk generasi yang selalu memperjuangkan syi'ar Islam dengan mengedepankan nilai-nilai ahlussunnah wal jama'ah.

## **6. Suasana Umum Proses Pembelajaran IPS di Kelas**

Pembelajaran matapelajaran IPS dilaksanakan di kelas, dengan menggunakan metode bermain peran dimana guru dalam pembelajaran melakukan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut: (1) pemanasan, yaitu berdoa bersama, apersepsi, pemberian materi dan pengenalan metode bermain peran (2) pemilihan kelompok (3) penataan panggung (4) pelaksanaan permainan (5) diskusi dan evaluasi (6) penilaian.

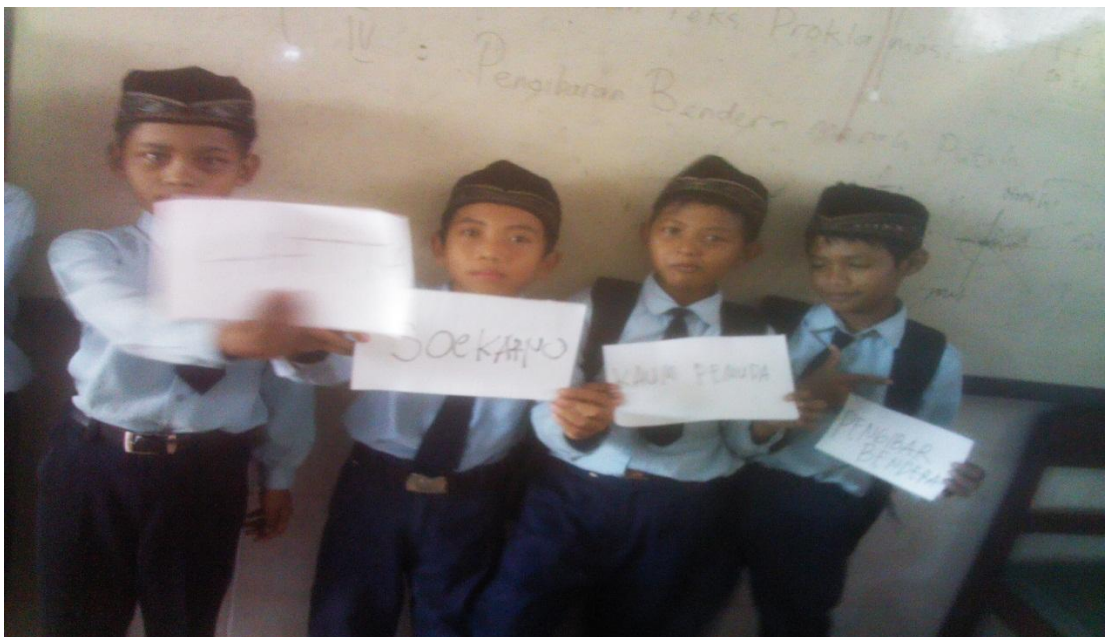
Adapun pembelajaran matapelajaran IPS di kelas sebagaimana pada gambar berikut:



**Kegiatan Bermain peran di dalam kelas**



**Gambar kegiatan pembelajaran di kelas**



**Pemilihan tokoh-tokoh yang akan diperankan**





**Pelaksanaan permainan oleh siswa**

### **7. Data Nilai Siswa MI Bendiljatiwetan Sumbergempol**

NO	Nama	Ulangan			Tugas		NT	UTS	NA
		UH1	UH2	NH	1	2			
1	Ahmad Irfandi	70	60	75	70	85	77,5	70	74
2	Dina Alfa Nushrotin	70	75	72,5	70	75	72,5	75	73
3	Dini Alfi Shofiatin	70	70	70	85	85	85	85	80
4	Yusrina Mursidah	80	75	77,5	75	80	77,5	80	78
5	Agung Priyandika	70	75	72,5	70	75	72,5	75	73
6	Ari Eko Setyawan	70	70	70	80	75	77,5	75	74
7	Deny Aditya Dwi Putra	70	70	70	70	75	72,5	75	73
8	Dian Angga Saputra	85	90	87,5	85	75	80	75	81
9	Dian Silvi Puspitasari	80	75	85	80	75	77,5	75	79
10	Dicky Andrian Vernan	90	80	85	85	80	82,5	80	83
11	Febri Dwi Nur Wahyu	75	75	82,5	75	75	75	75	78
12	Hafiana Salsabila	70	75	72,5	70	75	72,5	75	73
13	Kharisma Permata Ayu	75	75	75	75	70	72,5	70	73
14	Kukuh Wito Jatmiko	70	70	70	75	70	72,5	70	71
15	Mochammad Galih	80	75	77,5	80	75	77,5	75	77
16	Muhammad Athoillahi	90	80	85	85	80	82,5	80	83
17	Muhammad Luqman	75	75	75	75	75	75	75	75
18	Muhammad Nizam	70	75	72,5	70	75	72,5	75	73
19	Muhammad Nur	75	75	75	75	70	72,5	70	73
20	Muhammad Rafi	70	70	70	75	70	72,5	70	71

21	Muhammad Romadhon	80	75	77,5	80	75	77,5	75	77
22	Mukhammad Yudha	80	75	77,5	80	75	77,5	75	77
23	Nadia Rahma	75	75	82,5	75	75	75	75	78
24	Najwa Faizarotul H	72	74	80	83	77	79	82	83
25	Nobela Rahmanda	80	75	75	81	76	88	86	87
26	Nur Aisyah	74	74	76	77	78	81	82	84
27	Qumna Sabila	74	77	73	78	77	76	75	78
28	Rani Hapsari	77	75	77	78	79	80	81	82
29	Septian Andre	77	76	72	74	83	79	80	78
30	Very Ariandika	78	75	75	77	82	79	76	85
31	Yoga Nicma	72	74	80	78	81	78	88	83
32	Zulfa Afidah	69	70	80	78	88	77	79	81
33	Hafizah Isma	68	73	81	79	79	76	77	76
34	Yunike Helmalia	71	72	69	80	79	77	76	85
	Nilai Rata-rata Kelas								80.5
	Nilai Tertinggi								90
	Nilai Terendah								60

## B. SDN 2 Kendalbulur Boyolangu

### 1. Lokasi SDN 2 Kendalbulur Boyolangu

Lokasi SDN 2 Kendalbulur Boyolangu ini terletak di desa Kendalbulur Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung. Lokasi SDN 2 Kendalbulur Boyolangu ini merupakan areal yang berada di sekitar masjid Kendalbulur. Wilayah SDN 2 Kendalbulur Boyolangu ini menempati posisi daerah yang berbatasan dengan wilayah desa sekitarnya, meliputi:

- a. Sebelah utara berbatasan dengan desa Bono
- b. Sebelah selatan berbatasan dengan desa Ngranti
- c. Sebelah timur berbatasan dengan desa Boyolangu
- d. Sebelah barat berbatasan dengan desa Ngranti

### 2. Visi SDN 2 Kendalbulur Boyolangu

Unggul dalam prestasi berdasar iman dan taqwa



### 3. Misi SDN 2 Kendalbulur Boyolangu

- a. Menerapkan proses pembelajaran berdasarkan KTSP secara optimal.
- b. Melaksanakan proses pembelajaran melalui PAKEMI.
- c. Mengembangkan pembelajaran *life skill*.
- d. Mengoptimalkan kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan bakat dan minat siswa.
- e. Meningkatkan nilai ketaqwaan melalui kegiatan keagamaan.
- f. Menciptakan lingkungan bersinar dalam suasana kekeluargaan dan jiwa kesetakawanan.

### 4. Profil sekolah

- a. Nama Sekolah : SDN 2 Kendalbulur  
Boyolangu
- b. Nama Kepala Sekolah : Dayanto, S.Pd
- a. Nomor Statistik Sekolah : 101051602033
- b. Nomor Pokok Sekolah Nasional : 20516003
- c. Tanggal Pendirian : 1980
- d. Alamat Sekolah : Desa Kendalbulur
- e. Kecamatan : Boyolangu
- f. Kabupaten : Tulungagung
- g. Propinsi : Jawa Timur
- h. Kode Pos : 66271
- i. Kepemilikan tanah/ bangunan : Hak Pakai
- j. Waktu Penyelenggaraan : Pagi Hari (07.00 –  
13.00 WIB)
- k. Rombongan Belajar : 6 kelas  
dengan perincian sebagai berikut  
Kelas I : 26 anak  
Kelas II : 22 anak  
Kelas III : 20 anak  
Kelas IV : 38 anak

- Kelas V : 44 anak  
 Kelas VI : 28 anak  
 Jumlah : 177 anak
- l. Jumlah Kelas : 6 Kelas  
 m. Tenaga Pengajar : 16 orang  
 n. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No	Keterangan	Jumlah
1.	Guru PNS	8
2.	Penjaga	1
3.	GTT	-
4.	Staf TU	1
5.	Staf Perpustakaan	1

#### **5. Suasana Umum Proses Pembelajaran IPS di Kelas**

Pembelajaran matapelajaran IPS dilaksanakan di kelas, dengan menggunakan metode bermain peran dimana guru dalam pembelajaran melakukan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut: (1) pemanasan, yaitu berdoa bersama, apersepsi, pemberian materi dan pengenalan metode bermain peran (2) pemilihan kelompok (3) penataan panggung (4) pelaksanaan permainan (5) diskusi dan evaluasi (6) penilaian.

#### **6. Adapun pembelajaran matapelajaran IPS di kelas sebagaimana pada gambar berikut:**



**Gambar Kegiatan pembelajaran di kelas**



**Penggunaan Media pada pelaksanaan metode bermain peran di kelas**



**Gambar 4.9**  
**Bentuk Pembelajaran Kelompok di Kelas**

**7. Data Nilai Siswa SDN 2 Kendalbulur Boyolangu**

NO.	NAMA	Ulangan			Tugas			UTS	NA
		UH1	UH2	NH	1	2	NT		
1	MOH.RIZAL KUSUMA	75	80	77,5	80	75	77.5	70	74
2	SAPNA ANJELINA	80	80	80	85	80	82.5	80	83
3	ANGGAR JAYA SAPUTRA	75	60	67,5	75	75	75	75	73
4	DANUR DWI NUGROHO	70	75	72,5	70	75	72.5	75	74
5	LUHUR DWI ANGGORO	90	80	85	75	70	72.5	60	73
6	MARYATI	75	80	77,5	75	70	72.5	70	74
7	MELLYA PUTRI AGUSTINA	70	75	72,5	80	75	77.5	75	74
8	ANJAS DANA KUSUMA	70	80	75	85	80	82.5	80	78
9	ANTON ALI LUTH ZAKI	70	75	72,5	75	75	75	75	74
10	ARDILLA PUTRI CENDANI	70	70	70	70	75	72.5	75	73
11	CHANI ZULFI SABILA	80	75	77,5	75	70	72.5	65	71
12	DIMAS DWI RAMADHAN	70	75	72,5	75	70	72.5	70	81
13	DIMAS WIJANARKO	70	70	70	80	75	77.5	60	65
14	DWI NUR ANGGRAINI	70	70	70	85	80	82.5	70	70
15	EDWIN APRIA A.	85	90	87,5	75	75	75	75	79
16	EGISTA PUTRA ANANDA	70	70	70	70	79	74.5	75	80
17	ESTI EVARINI	80	75	77,5	70	85	77.5	60	69
18	EVA FITRI DWI RAHAYU	80	80	80	70	75	72.5	75	90
19	FIRJATU LIMBANG N	75	80	77,5	85	85	85	80	81
20	FITRI VIVIANA INDAH	80	70	75	75	80	77.5	60	83
21	GALANG REGA AJI	75	80	77,5	60	75	67.5	75	76

22	KHAIRUNISA DIVA	75	80	77,5	70	75	72.5	75	84
23	LILIS SAGITA	75	75	75	60	75	67.5	75	75
24	MAYANG NUR R	70	80	75	77	75	72.5	75	74
25	NURIN ISTIQLALIYAH P.T	73	82	72	77	77	80	82	86
26	NURFARAHIN KUSMIA D	72	81	78	70	76	88	77	82
27	OKI KUSUMA WADANU	72	81	77	79	79	77	79	79
28	PUTRI AMBARWATI	77	80	70	79	78	80	80	79
29	PUTRI INTAN P	75	80	77	78	75	87	84	80
30	REFO JONATHAN	73	79	79	83	74	86	84	80
31	RIKO ARDY NUR KHOLIS	72	78	78	82	73	85	85	81
32	RINTAN SISKA D	74	77	72	81	72	83	83	81
33	RONAA NUR AFIFAH	69	76	77	81	73	82	82	82
34	RULLI AL VITA M	69	79	73	80	73	80	85	82
35	SAYYIDAH ULIL HIKMAH	68	78	74	80	71	89	82	82
36	SYAHRUL MAULANA	73	88	75	79	87	76	81	81
37	SERLINA FITRIA AGUSTIN	73	75	76	70	88	70	80	82
38	SOVI RATRIANA DEWI	71	78	79	78	88	79	80	81
39	STEVANUS DANA S	73	76	80	79	85	78	79	82
40	THYSSA GUS INDAR P.	73	78	79	72	85	82	78	81
41	TUTUT MISWANTI	74	78	69	75	84	81	77	81
42	ZULAIKHAH PUSPITASARI	76	75	88	74	82	81	83	81
43	RAHMA YUNiar PUTRI S	68	76	89	74	81	82	81	82
44	WISNU SAPUTRA	69	81	89	76	79	87	82	83
1	Nilai Rata-Rata Kelas								82
2	Nilai Tertinggi								90
3	Nilai Terendah								65

## BIODATA PENULIS

Nama : Achmad Zainudin  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Tempat, Tanggal Lahir : Tulungagung, 21 September 1990  
Nama Orang Tua : Ayah : Sidiq  
Ibu : Mariatun  
Putra ke / dari : Lima / Lima Bersaudara  
Alamat : Dusun Dadapan RT. 05 RW. 02 Desa  
Boyolangu, Kecamatan Boyolangu, Kabupaten  
Tulungagung  
Program Studi : Ilmu Pendidikan Dasar Islam (IPDI)

### Riwayat Pendidikan :

<b>Nama Instansi</b>	<b>Masuk</b>	<b>Lulus</b>
1. SDN Boyolangu 1	1997	2003
2. MTsN Tulungagung	2003	2006
3. MAN Tulungagung I	2006	2009
4. STAIN Tulungagung	2009	2013
5. Pascasarjana (S-2) IAIN Tulungagung	2013	2015