

SKRIPSI

PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DALAM  
PENINGKATAN HASIL PEMBELAJARAN IPS SISWA  
DI KELAS V SD N 01 PASAR LADANG PANJANG  
KECAMATAN TIGO NAGARI  
KABUPATEN PASAMAN



NELLA DARLINA  
83259

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2011

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PENINGKATAN  
HASIL PEMBELAJARAN IPS DI KELAS V SD N 01 PASAR  
LADANG PANJANG KECAMATAN TIGO NAGARI  
KABUPATEN PASAMAN**

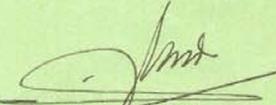
Nama : Nella Darlina  
NIM : 83259  
Program Studi : Pendidikan Guru Kelas Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

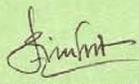
Bukittinggi, 20 Juni 2011

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Drs. Zuardi, M.Si  
NIP. 196101311988021001

  
Dra. Tin Indrawati, M.Pd  
NIP. 196004081984032001

Mengetahui  
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP  
  
Drs. Syafri Ahmad, M.Pd  
NIP. 195912121987101001

## HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

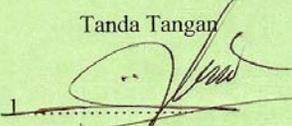
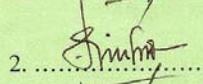
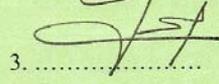
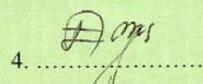
*Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang*

Judul : Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Peningkatan  
Hasil Pembelajaran IPS Siswa Di Kelas V SD N 01 Pasar  
Ladang Panjang Kecamatan Tigo Nagari  
Kabupaten Pasaman

Nama : Nella Darlina  
TM/N I M : 2007 / 83259  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

### Tim Penguji

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Zuardi, M.Si	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Tin Indrawati, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Elma Alwi, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Dra. Farida S, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Dra. Zainarlis, M.Pd	5. 

## **ABSTRAK**

### **Nella Darlina.2011 Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Peningkatan Hasil Pembelajaran IPS Siswa di Kelas V SD N 01 Pasar Ladang Panjang Kecamatan Tigo Nagari Kabupaten Pasaman.**

Penelitian ini dilatar belakangi karena guru kurang menerapkan pendekatan yang tepat dalam pembelajaran IPS, siswa tidak dilatih untuk menemukan dan mengemukakan pendapatnya sendiri sehingga siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan menerapkan metode bermain peran.

Sabjek penelitian ini adalah peneliti, siswa, dan observer. Siswa yang menjadi subjek adalah siswa kelas V SDN 01 Pasar Ladang Panjang Kecamatan Tigo Nagari Kabupaten Pasaman yang berjumlah 30 orang, terdiri atas 16 orang laki-laki dan 14 orang perempuan. Penelitian dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2010/2011 selama 6 minggu, sesuai dengan program semester yang telah diterapkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan didukung pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus.

Hasil pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran mengalami peningkatan hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 adalah 7,7, siklus I pertemuan 2 adalah 7,9, dan semakin meningkat pada siklus II adalah 8,7. Peningkatan ini dikarenakan adanya beberapa perlakuan pada siklus II yaitu guru merencanakan waktu dengan lebih baik dan memberikan waktu kepada siswa untuk menghafal skenario, menggunakan media pembelajaran seperti kartu yang digunakan siswa pada saat bermain peran. Sehingga dengan demikian hasil siklus II mengalami peningkatan.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Peningkatan Hasil Pembelajaran IPS Siswa di Kelas V SD N 01 Pasar Ladang Panjang Kecamatan Tigo Nagari Kabupaten Pasaman". Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna menyelesaikan perkuliahan dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu sepantasnyalah penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan kepada:

1. Bapak Drs Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin penelitian dan membantu dalam memberikan informasi untuk kelancaran penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Drs.Muhammadi, M.Siselaku sekretaris jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin informasi untuk kelancaran penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Drs. Zuardi, M. Si selaku ketua jurusan UPP IV Jurusan PGSD FIP UNP dan pembimbing I yang telah banyak membantu memberikan informasi untuk kelancaran penyelesaian skripsi ini dan memberikan bimbingan serta bantuan yang sangat menunjang kelancaran penyelesaian skripsi ini.

4. Ibu Dra. Tin Indrawati, M. Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan bantuan yang sangat menunjang kelancaran penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Dra. Elma Alwi, M. Pd, Ibu Dra, Farida. S, M. Si, dan Ibu Dra. Zainarlis, M. Pd selaku tim penguji I, II, III yang telah banyak memberi masukan, dan arahan demi kelancaran penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu syaf pengajar pada jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan sumbangan pikiran selama perkuliahan.
7. Ibu Karmalina, S. Pd selaku kepala sekolah, guru-guru dan karyawan/ti SDN 01 Pasar Ladang Panjang Kecamatan Tigo Nagari Kabupaten Pasaman, yang telah menerima penulis untuk melakukan penelitian
8. Ibu Siska Yunita selaku guru kelas V SDN 01 Pasar Ladang Panjang Kecamatan Tigo Nagari Kabupaten Pasaman yang telah bersedia menjadi observer dan memberikan masukan dalam penelitian ini.
9. Penghargaan dan penghormatan tak terhingga penulis sampaikan kepada orang tua Ayahanda Darmawi, S.H dan Ibunda Karmalina S.Pd, serta kakak Riki Kadardi Ama. Pd, Bakri Aulia Ama. Pd adik Aprio Kardianto, Toni Aprilando, Seprila Putri Darlinayang senantiasa ikhlas berdoa dan memberikan dukungan agar skripsi ini cepat selesai.
10. Teman-teman senasib seperjuangan yang telah memberi semangat, dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Siswa/i kelas V SDN 01 Pasar Ladang Panjang Kecamatan Tigo Nagari Kabupaten Pasaman yang telah mengikuti pelajaran dengan baik dan tertib

12. Serta segala pihak yang telah memberikan andil dalam penyelesaian skripsi ini tanpa dapat penulis sebutka satu persatu.

Semoga segala jasa Bapak Ibu dan rekan-rekan dapat menjadi pahala dan ridha Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tak ada gading yang tak retak, untuk itu penulis menerima dengan senang hati kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga tulisan ini bermanfaat bagi pembaca dan kita semua. Amin...

Bukittinggi, Juli 2011

Nella Darlina

## DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	
Halaman Persetujuan Skripsi	
Abstrak.....	i
Kata Pengantar .....	ii
Daftar Isi .....	v
Daftar Tabel.....	vii
Daftar Lampiran .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI.....</b>	<b>9</b>
A. KAJIAN TEORI.....	9
1. Pengertian Hasil Belajar.....	9
2. Ilmu Pengetahuan sosial.....	10
3. Metode Bermain Peran.....	12
B. KERANGKA TEORI .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
A. Lokasi Penelitian.....	25
1. Tempat Penelitian .....	25
2. Subjek Penelitian.....	25
3. Waktu Penelitian .....	25
B. Rancangan penelitian .....	26
1. Pendekatan dan jenis penelitian .....	26
2. Alur Penelitian .....	27
3. Prosedur Penelitian .....	29
C. Data dan Sumber Data .....	33
D. Teknik Pengumpulan Data.....	34

E. Instrumen Penelitian .....	35
F. Analisis Data .....	35
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>38</b>
A. Hasil Penelitian .....	38
1. Siklus I .....	38
a. Siklus I Pertemuan 1 .....	38
1) Perencanaan.....	38
2) Pelaksanaan .....	44
3) Hasil Belajar.....	50
4) Pengamatan .....	52
5) Refleksi .....	60
b. Siklus I pertemuan 2 .....	63
1) Perencanaan.....	63
2) Pelaksanaan .....	69
3) Hasil Belajar.....	75
4) Pengamatan .....	77
5) Refleksi .....	86
2. Siklus II.....	89
a. Perencanaan.....	89
b. Pelaksanaan .....	95
c. Hasil Belajar.....	101
d. Pengamatan .....	102
e. Refleksi .....	110
B. Pembahasan.....	111
1. Pembahasan Siklus I .....	111
2. Pembahasan Siklus II.....	114
<b>BAB V Simpulan dan Saran .....</b>	<b>117</b>
A. Kesimpulan .....	117
B. Saran.....	118

## DAFTAR RUJUKAN

## LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
4.1. Lembar Penilaian RPP Siklus I Pertemuan 1 .....	132
4.2. Hasil Analisa Karakteristik Penelitian Tindakan Kelas pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Siklus I Pertemuan 1 dari Aspek Guru .....	134
4.3. Hasil Analisa Karakteristik Penelitian Tindakan Kelas pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Siklus I Pertemuan 1 dari Aspek Siswa.....	138
4.4. Hasil Nilai Kognitif Siswa Siklus I Pertemuan 1 .....	142
4.5. Hasil Penilaian Ranah Afektif Siswa Siklus I Pertemuan 1 .....	144
4.6. Hasil Penilaian Ranah Psikologi Siswa Siklus I Pertemuan 1 .....	146
4.7. Lembar Penilaian RPP Siklus I Pertemuan 2 .....	162
4.8. Hasil Analisa Karakteristik Penelitian Tindakan Kelas pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Siklus I Pertemuan 2 dari Aspek Guru .....	164
4.9. Hasil Analisa Karakteristik Penelitian Tindakan Kelas pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Siklus I Pertemuan 2 dari Aspek Siswa.....	168
4.10. Hasil Nilai Kognitif Siswa Siklus I Pertemuan 2 .....	172
4.11. Hasil Penilaian Ranah Afektif Siswa Siklus I Pertemuan 2 .....	174
4.12. Hasil Penilaian Ranah Psikologi Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	176
4.13. Lembar Penilaian RPP Siklus II .....	193
4.14. Hasil Analisa Karakteristik Penelitian Tindakan Kelas pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Siklus II dari AspekGuru .....	195
4.15. Hasil Analisa Karakteristik Penelitian Tindakan Kelas pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Siklus II dari Aspek Siswa .....	199
4.16. Hasil Nilai Kognitif Siswa Siklus II.....	203

4.17. Hasil Penilaian Ranah Afektif Siswa Siklus II.....	205
4.18. Hasil Penilaian Ranah Psikologi Siswa Siklus II.....	207

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. RPP Siklus I Pertemuan 1.....	120
2. RPP Siklus I Pertemuan 2.....	151
3. RPP Siklus II .....	182
4. Surat izin penelitian dari UNP.....	113
5. Surat keterangan telah melakukan penelitian .....	114

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan yang baik dan bermutu akan menghasilkan manusia yang berkualitas. Salah satu pendidikan yang dapat menghasilkan manusia yang berkualitas adalah pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Hal ini diperkuat oleh Hasan (online) bahwa tujuan dan esensi pendidikan IPS adalah hendaknya mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan peserta didik yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat.

Lebih tepatnya pembelajaran IPS yang ideal adalah pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan siswa baik dari segi pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Dalam pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing. Sedangkan siswa dituntut aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Sedangkan Untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran IPS guru juga mempunyai peranan dan pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan belajar, sebagaimana yang dinyatakan oleh Abdul (2009:25)

Mengajar yang baik seorang guru bukanlah menyampaikan pengetahuan kepada siswa, tapi dengan tujuan mengajar yang baik maka seorang guru harus mempunyai sasaran dan memiliki pengetahuan yang baik tentang seorang dewasa dan siswa secara khusus, hal-hal yang perlu dilakukan guru adalah, 1) metode-metode mempelajari siswa, 2) disiplin dan pengawasan, 3) memberi motivasi, dan 4) menciptakan suasana mendukung.

Selain itu kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai metode dalam pembelajaran.

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru dalam melaksanakan proses pembelajaran IPS adalah dengan menggunakan metode yang tepat dan benar dalam proses belajar mengajar. Metode pembelajaran yang digunakan guru berpengaruh terhadap berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran yang diinginkan. Dengan penggunaan metode dalam pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan, maka akan mempertinggi kualitas proses pembelajaran.

Menurut Djodjo (1991:91) metode mengajar adalah cara yang dianggap efisien yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan suatu mata pelajaran tertentu kepada siswa-siswa agar tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya dalam proses kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif.

Dari pendapat di atas, jelaslah bahwa guru selalu berusaha memilih metode yang tepat dan efektif dalam pembelajaran IPS, sehingga siswa dapat memperoleh kecakapan dan pengetahuan dari guru dengan baik. Dalam mengajar, terdapat berbagai alternatif metode mengajar yang dapat dipilih guru, karena metode mengajar banyak sekali macamnya, antara lain: metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode bermain peran, metode karya wisata, metode proyek, metode inkuiri dan lain-lain.

Kenyataan di lapangan dari hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan dengan guru kelas V SDN 01 Pasar Ladang Panjang Kecamatan Tigo Nagari Kabupaten Pasaman bahwa guru dalam proses pembelajaran IPS masih menggunakan metode konvensional, pembelajaran masih terpusat pada guru, siswa menerima langsung materi dari guru, sehingga siswa tidak dilatih untuk menemukan dan mengemukakan pendapatnya sendiri. Sehingga yang dituntut guru hanya ranah kognitif saja, pembelajaran IPS terasa membosankan bagi siswa, akibatnya hasil belajar siswa tidak tercapai secara maksimal.

Hal ini diperkuat dari hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN 01 Pasar Ladang Panjang Kecamatan Tigo Nagari Kabupaten Pasaman yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 63, rata-rata nilai ulangan harian siswa kelas V di SDN 01 Pasar Ladang Panjang Kecamatan Tigo Nagari Kabupaten Pasaman hanya mencapai 57. Sebagaimana yang terdapat pada tabel di belakang:

**Tabel 1.1. Daftar Ulangan Harian IPS Siswa Kelas V SDN 01 Pasar Ladang Kecamatan Tigo Nagari Kabupaten Pasaman**

No	Nama Siswa	KKM	Nilai ulangan harian	Ketuntasan Belajar	
				Tuntas	Belum Tuntas
1	S A	63	40		✓
2	T	63	53		✓
3	G	63	65	✓	
4	A	63	51		✓
5	D G	63	63	✓	
6	E S	63	66	✓	
7	E J	63	61		✓
8	H P	63	60		✓
9	L P	63	62		✓
10	M Y	63	54		✓
11	M R	63	58		✓
12	M I R	63	81	✓	
13	M R	63	60		✓
14	N S N	63	78	✓	
15	N Y	63	73	✓	
16	N	63	71	✓	
17	P M	63	63	✓	
18	R R	63	63	✓	
19	R S	63	68	✓	
20	R P P	63	72	✓	
21	R S	63	57		✓
22	S O	63	62		✓
23	S S	63	53		✓
24	S S	63	90	✓	
25	V P S	63	64	✓	
26	W R V	63	70	✓	
27	W P W	63	72	✓	
28	Y R	63	76	✓	
29	Y A P	63	57		✓
30	Y M	63	54		✓
Jumlah			1917	16	14
Rata-Rata			64		
Persentase				53%	47%

Sumber : Data sekunder SDN 01 Pasar Ladang Panjang Kecamatan Tigo Nagari Kabupaten Pasaman

Dari tabel di atas terlihat bahwa hasil belajar siswa masih belum sesuai dengan apa yang diharapkan, dari 30 orang siswa hanya 16 orang (53%) yang mencapai KKM sedangkan 14 orang (47%) yang masih di bawah standar KKM. Sedangkan menurut Adi Suryanto (2009:4.16) “ Pembelajaran dikatakan berhasil apabila standar ketuntasan belajar dari kelas mencapai 85%-100% “.

Karena adanya kesenjangan antara pembelajaran yang seharusnya (ideal) dengan kenyataan di lapangan, maka penulis ingin memberikan solusi terhadap pembelajaran IPS agar pembelajaran tersebut sesuai dengan apa yang diharapkan. Solusinya yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang bermakna bagi siswa dan mampu mengembangkan kemampuan siswa baik dari segi pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Metode yang digunakan adalah metode bermain peran. Menurut Roestiyah (2001:90) bahwa metode bermain peran adalah siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik dan ekspresi wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia, dimana siswa bisa memainkan peranan dalam dramatisasi masalah-masalah sosial atau psikologis.

Alasannya menurut Syaiful (2002:100) ” Dengan menggunakan metode bermain peran yakni: a) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain. b) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab. c) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam

situasi kelompok secara spontan. d) Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah”. Sedangkan Wina (2006:160) menyatakan:

Metode bermain peran memiliki keunggulan diantaranya: 1) dapat dijadikan bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi sebenarnya kelak baik, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja, 2) dapat mengembangkan kreativitas siswa karena siswa diberi kesempatan untuk memainkan peran sesuai dengan topic yang akan ditampilkan, 3) dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa, 4) memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi social yang problematic, dan 5) dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.

Dari kelebihan-kelebihan diatas maka metode bermain peran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Salman di SDN 08 Anduring Kecamatan Kuranji Kota Padang tahun 2008. Meningkatnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh pada siklus I yakni 6,48 dan mengalami peningkatan pada siklus II yakni 8,22. hal ini merupakan bukti keberhasilan pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis berkeinginan untuk memperbaiki/mengadakan inovasi pembelajaran IPS di sekolah dasar. Oleh karena itu penulis tertarik untuk membahas masalah tersebut dalam suatu penelitian tindakan kelas yang penulis beri judul **“Penggunaan metode bermain peran dalam peningkatan hasil pembelajaran IPS siswa di kelas V SD Negeri 01 Pasar Ladang Panjang Kecamatan Tigo Nagari KabupatenPasaman”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka secara umum dapat dirumuskan permasalahan penulis ini yakni “Bagaimana menggunakan metode bermain peran dalam meningkatkan hasil pembelajaran IPS siswa di kelas V SD Negeri 01 Pasar Ladang Panjang kecamatan Tigo Nagari Kabupaten Pasaman?”

Sedangkan secara khusus dapat dirumuskan yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 01 Pasar Ladang Panjang Kecamatan Tigo Nagari Kabupaten Pasaman.
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 01 Pasar Ladang Panjang Kecamatan Tigo Nagari Kabupaten Pasaman.
3. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 01 Pasar Ladang Panjang Kecamatan Tigo Nagari Kabupaten Pasaman.

## **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan metode bermain peran dalam peningkatan hasil pembelajaran IPS siswa di kelas V SD. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Rancangan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 01 Pasar Ladang Panjang Kecamatan Tigo Nagari Kabupaten Pasaman.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 01 Pasar Ladang Panjang Kecamatan Tigo Nagari Kabupaten Pasaman.
3. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 01 Pasar Ladang Panjang Kecamatan Tigo Nagari Kabupaten Pasaman.

#### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar khususnya pembelajaran menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru, peneliti dan siswa sebagai berikut:

1. Bagi penulis, bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan dapat menggunakan metode bermain peran dengan metode pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.
2. Bagi guru, bermanfaat sebagai masukan pengetahuan dalam melaksanakan pembelajaran dan menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS.
3. Bagi Siswa, bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA KONSEPTUAL**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Berhasil atau tidaknya guru dalam membelajarkan siswa tergantung dari proses yang dialami siswa dalam belajar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Oemar (1997:21) bahwa “hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam tahap kebiasaan, keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional dan perubahan jasmani”. Sedangkan menurut Mulyasa, (2009:212) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan “prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan”.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang dialami oleh siswa setelah menerima pelajaran dengan baik berupa pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai serta sikap.

Hasil pembelajaran IPS yang diharapkan adalah perubahan tingkah laku yang dialami oleh siswa setelah menerima pelajaran dengan baik berupa pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), nilai-nilai serta sikap (afektif),

## **2. Ilmu Pengetahuan Sosial**

### **a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Sardjiyo (2008:1.26) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah “bidang yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan”. Menurut Depdiknas (dalam KTSP, 2006:575) IPS merupakan “Ilmu yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial. Pada jenjang SD mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memuat materi geografis, sejarah, sosiologi dan ekonomi”.

Sedangkan Nu'man (dalam Syafruddin, 2002:19) mengartikan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diajarkan disekolah sebagai: 1) Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang menekankan pada tumbuhnya nilai-nilai kewarganegaraan, moral ideologi negara dan agama. 2) Pendidikan IPS yang menekankan pada isi dan metode berfikir keilmuan sosial. 3) Pendidikan IPS yang menekankan pada *reflektive inquiry*. 4) Pendidikan IPS yang mengambil kebaikan-kebaikan dari butir 1, 2, 3 di atas.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa IPS adalah ilmu yang mempelajari hubungan manusia dengan penciptanya, manusia dan manusai, dan bagaimana manusia terhadap lingkungannya.

## **b. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial**

Menurut KTSP (2006:575) ruang lingkup mata pelajaran IPS adalah: “a) Manusia, tempat dan lingkungan. b) Waktu, keberlanjutan dan perubahan c) Sistem, sosial dan budaya. d) Prilaku, ekonomi dan kesejahteraan”.

Menurut Arifin (2008:1) ruang lingkup IPS adalah:

1) Sistem sosial budaya: Individu, kelompok masyarakat, sosiologi sebagai ilmu dan metode, interaksi sosial, sosialisasi, struktur sosial, kebudayaan, perubahan sosial budaya. 2) Manusia, tempat dan lingkungan: Sistem informasi geografi, interaksi gejala fisik dan sosial, struktur internal suatu tempat, interaksi keruangan, persepsi lingkungan dan kewilayahan. 3) Prilaku ekonomi dan kesejahteraan: perekonomian, ketergantungan, spesialisasi dan pembagian kerja, perkoperasian, kewira usahaan, pengelolaan keuangan perusahaan. 5) Waktu, berkelanjutan dan perubahan: Dasar-dasar ilmu negara, fakta peristiwa dan proses. 6) Sistem berbangsa dan bernegara: Persatuan bangsa, nilai dan norma, HAM, kebutuhan hidup, kekuasaan dan PARPOL, masyarakat demokratis, pancasila dan konstitusi negara serta globalisasi.

## **c. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Menurut KTSP (dalam Sardjiyo, 2008:1.29) mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan:

1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetensi dalam bermasyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

Sedangkan menurut Sardjiyo (2008:1.28) Secara keseluruhan tujuan pendidikan IPS di SD adalah

1) Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan kelak di masyarakat. 2) Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat. 3) Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian. 4) Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut. 5) Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut Abdul (2009:2) menyatakan adapun tujuan umum IPS adalah “Diharapkan setelah mempelajari bahan pengajaran IPS ini dapat mengetahui dan memahami latar belakang metode mengajar, dasar-dasar pemilihan dan penggunaan berbagai metode mengajar, model-model dan pengajaran konsep dan generalisasi dalam pembelajaran IPS”,

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

#### **a. Pengertian Metode**

Pada langkah pembelajaran, guru menggunakan metode yang sesuai dengan pembelajaran. Pengertian metode menurut Wina (2006:147) adalah:

“Cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dalam kegiatan tercapai secara optimal, keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran”.

Seiring dengan itu Hamzah (2009:65) menyebutkan “ Metode adalah cara-cara yang digunakan instruktur untuk menyajikan informasi atau pengalaman baru, menggali pengalaman peserta belajar, menampilkan unjuk kerja peserta belajar, menampilkan unjuk kerja, dan lain-lain.”

Menurut Udin (2000:44) menyatakan bahwa metode ialah “Salah satu komponen yang ada dalam kegiatan pembelajaran atau cara yang digunakan guru dalam melakukan interaksi dengan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung”.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, sedangkan metode mengajar adalah alat untuk menciptakan proses pembelajaran, dengan menggunakan metode dapat menumbuhkan minat motivasi siswa dalam belajar.

#### **b. Macam-Macam Metoda Dalam Pembelajaran**

Menurut Syaiful (2006:82) metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah: 1) Metode Proyek, 2) Metode Eksperimen, 3) Metode eksperimen atau percobaan, 4) Metode Tugas dan Resitasi, 5) Metode Diskusi, 6) Metode Sosiodrama, 7) Metode Demonstrasi, 8) Metode *Problem Solving*, 9) Metode Karyawisata, 10) Metode Tanya Jawab, 11) Metode Latihan, 12) Metode Ceramah.

Selanjutnya menurut Wina (2006:145-162)” Metode yang bisa digunakan dalam pembelajaran adalah metode ceramah, demonstrasi,

diskusi, simulasi. Dalam metode simulasi terdiri dari tiga jenis yaitu sosiodrama, psikodrama, dan bermain peran”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode mengajar terdiri dari beberapa jenis diantaranya 1) metode ceramah, 2) metode tanya jawab, 3) metode diskusi, 4) metode kerja kelompok, 5) metode pemberian tugas, 6) metode demonstrasi, 7) metode eksperimen, 8) metode simulasi, 9) metode inkuiri, dan 10) metode pengajaran unit.

Dalam penelitian ini, metode yang akan penulis gunakan adalah metode bermain peran

### **c. Metode Bermain Peran**

#### **1) Pengertian Metoda Bermain Peran**

Ada beberapa pendapat para ahli tentang metode bermain peran diantaranya:

Moedjiono, dkk (1991:81) bermain peran adalah:

Memainkan peranan dari peranan-peranan yang sudah pasti berdasarkan kejadian terdahulu, yang dimaksudkan untuk menciptakan kembali situasi sejarah peristiwa masa lalu, menciptakan kemungkinan-kemungkinan kejadian masa yang akan datang, menciptakan peristiwa mutakhir yang dapat dipercaya atau mengkhayalkan situasi pada suatu tempat atau waktu tertentu.

Abdul (2009:109) bermain peran adalah “berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti untuk menghidupkan kembali suasana historis”.

Sedangkan menurut Udin ( 2008:4.30 ) bermain peran atau *role playing* berarti “memainkan satu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut harus mampu berbuat (berbicara dan bertindak) seperti peran yang dimainkan”.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah cara mengajar yang dilakukan guru dengan jalan menirukan tingkah laku yang menirukan tingkah laku dalam hubungan sosial yang menekankan pada keikutsertaan para murid untuk memerankannya (mendramatisasi).

## **2) Tujuan Metode Bermain Peran**

Adapun tujuan dari penggunaan metode bermain peran menurut Syaiful (2002:100) adalah : ”a) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain. b) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab. c) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan. d) Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah”.

Hamzah (2009:26) bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk ”membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok”.

Menurut Oemar (2008:14) tujuan penggunaan metode bermain peran dalam proses pembelajaran adalah:

- 1) Belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya,
- 2) Belajar melalui peniruan. Para siswa pengamat drama

menyamakan diri dengan pelaku dan tingkah laku mereka, 3) Belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari para pemain atau pemegang peran yang telah ditentukan, 4) Belajar melalui pengkajian penilaian dan pergaulan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangi dalam penampilan berikutnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial, menghargai orang lain, bertanggung jawab dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok

### **3) Kelebihan Metode Bermain Peran**

Adapun kelebihan dari metode bermain peran menurut Syaiful (2002:101) sebagai berikut: a) Siswa melatih dirinya untuk memahami, mengingat isi bahan yang akan didramakan, b) Siswa akan melatih untuk berinisiatif dan berkreasi, c) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk, d) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina e) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, dan f) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik.

Sedangkan Wina (2006:160) menyatakan :

Metode bermain peran memiliki keunggulan diantaranya: 1) dapat dijadikan bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi sebenarnya kelak baik, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja, 2) dapat mengembangkan kreativitas siswa karena siswa diberi kesempatan untuk memainkan peran sesuai dengan topik yang akan ditampilkan, 3) dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa, 4) memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi

berbagai situasi sosial yang problematik, dan 5) dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.

Dari pendapat di atas dapat terlihat bahwa metoda bermain peran sangat bagus digunakan dalam proses pembelajaran khususnya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) karena dengan metoda bermain peran dapat mengembangkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta dapat membentuk sikap, memupuk kreatifitas, kerjasama diantara siswa dan mengembangkan keberanian siswa dalam mengeluarkan pendapat.

#### **4) Langkah-langkah Metode Bermain Peran**

Dalam melaksanakan metode bermain peran agar berhasil dengan efektif, maka perlu mempertimbangkan langkah-langkah yang akan dilakukan. Menurut Hamzah (2009:6) prosedur metode bermain peran terdiri dari sembilan langkah, yaitu a) pemanasan (*warming up*), b) memilih partisipasi, c) menyiapkan pengamat (*observer*), d) menata panggung, e) memainkan peran (manggung), f) diskusi dan evaluasi, g) memainkan peran ulang (manggung ulang), h) diskusi dan evaluasi kedua, dan i) berbagai pengalaman dan kesimpulan.

Dari poin di atas dapat dijabarkan bagaimana langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan dalam melaksanakan metode bermain peran.

- a) Pemanasan, guru berupaya mengenalkan siswa pada permasalahan mereka sendiri sebagai suatu hal yang perlu mempelajari dan menguasainya
- b) Memilih pemain (partisipan) siswa dan guru membahas karakter setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkan
- c) Menata panggung, guru dan siswa mendiskusikan dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan
- d) Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat
- e) Pemain peran dimulai, pemain peran dilaksanakan secara spontan
- f) Guru bersama siswa mendiskusikan pemain tadi dan melakukan evaluasi terhadap peranan yang dilakukan
- g) Permainan peran ulang
- h) Guru bersama siswa mendiskusikan kembali permainan peran ulang dan memberikan evaluasi terhadap peran yang dilakukan, tapi lebih mengarah pada realitas
- i) Siswa diajak untuk berbagi pengalaman peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

Menurut Udin (2008:4.32) “ Ada sembilan langkah dalam metode bermain peran adalah 1) pemanasan (penyampaian dan pembahasan), 2) pemilihan peran, 3) mengatur tempat main, 4) menyiapkan pengamat, 5) melakukan permainan, 6) diskusi dan

evaluasi, 7) mengulang permainan, 8) diskusi dan evaluasi, dan 9) pengungkapan pengalaman.”

Selanjutnya Wina (2006:161) menyatakan:

Langkah-langkah dalam metode bermain peran 1) persiapan yang mencakup kegiatan menetapkan topik dan tujuan yang hendak dicapai, guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan dimainkan, guru menetapkan pemain yang, dan guru memberikan kesempatan untuk bertanya khususnya kepada siswa yang terlibat dalam memainkan peran, 2) pelaksanaan, mencakup kegiatan memulai permainan, siswa lain mengikuti dengan penuh perhatian, guru memberikan bantuan pada pemeran yang mendapat kesulitan, dan menghentikan simulasi pada saat puncak dimaksudkan agar siswa berfikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang dimainkan, 3) penutupan, mencakup kegiatan melakukan diskusi baik tentang jalannya kegiatan maupun materi cerita yang diperankan, guru mendorong siswa berfikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang diperankan, dan merumuskan kesimpulan.

Berdasarkan langkah metode bermain peran yang dikemukakan di atas. Maka dalam penelitian ini penulis menggunakan langkah-langkah metode bermain menurut Hamzah (2009:26).

## **5) Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran IPS Perlu Dilalui Beberapa Fase dan Kegiatan.**

### **a) Persiapan**

#### **(1) Persiapan untuk bermain peran:**

- (a) Memilih masalah yang mengandung pandangan-pandangan berbeda dan kemungkinan pemecahannya.
- (b) Mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang dihadapi.

(2) Memilih pemain

- (a) Pilih secara sukarela, jangan dipaksa.
- (b) Sebisa mungkin pilih pemain yang dapat mengenali peran yang akan dibawakannya.
- (c) Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa.
- (d) Pilih beberapa pemain agar seorang tidak memainkan dua peran sekaligus.
- (e) Setiap kelompok pemain paling banyak 5 orang.
- (f) Hindari siswa membawakan peran yang dekat dengan kehidupan sebelumnya.

(3) Mempersiapkan penonton.

- (a) Harus yakin bahwa pemirsa mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran
- (b) Arahkan mereka bagaimana seharusnya berprilaku.

(4) Persiapan para pemain

- (a) Biarkan siswa mempersiapkan dengan sedikit campur tangan guru.
- (b) Sebelum bermain setiap pemain harus memahami betul apa yang dilakukannya.
- (c) Pemain harus lancar, dan sebaliknya ada kata pembukaan, tetapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain.
- (d) Siapkan tempat dengan baik.

(e) Kadang-kadang “kelompok kelompok kecil bermain peran” merupakan cara yang baik untuk bermain peran.

b) Pelaksanaan

(1) Upayakan agar singkat, bagi pemula lima menit sudah cukup, bermain sampai habis jangan diintrupsi.

(2) Biarkan agar spontanitas menjadi kunci.

(3) Jangan menilai aktingnya, bahasanya dan lain-lain.

(4) Biarkan siswa bermain bebas.

(5) Bila terjadi kemacetan hal yang dapat dilakukan misalnya:

(a) Dibimbing dengan pertanyaan.

(b) Mencari orang lain untuk peran itu.

(c) Menghentikan dan melangkah ketindak lanjut.

(6) Jika pemain tersesat lakukan:

(a) Rumuskan kembali kaadaan dan masalah

(b) Simpulkan apa yang sudah dilakukan.

(c) Hentikan dan arahkan kembali.

(d) Mulai kembali setelah ada penjelasan singkat.

(7) Jika siswa mengganggu:

(a) dengan peran khusus.

(b) Jangan pedulikan dia.

(8) Jangan bolehkan pemirsa mengganggu.

Jika tidak setuju dengan cara temannya memerankan beri dia kesempatan untuk memerankannya.

c) Tindak Lanjut

(1) Diskusi

(c) Diskusi tindak lanjut dapat memberi pengaruh yang besar terhadap sikap dan pengetahuan siswa.

(d) Diskusi juga dapat menganalisis, menafsirkan, memberi jalan keluar atau rekreasi

(e) Di dalam diskusi sebaiknya dinilai apa yang telah dipelajari.

(2) Melakukan berbagai peran kembali.

**B. Kerangka Konseptual**

Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD bertujuan agar siswa mampu memerankan sesuatu di depan kelas, mempunyai sikap menghargai orang lain serta mempunyai rasa tanggung jawab. Berdasarkan studi pendahuluan diperoleh informasi bahwa kemampuan bermain peran siswa kelas V SDN 01 Pasar Ladang Panjang Kecamatan Tigo Nagari Kabupaten Pasaman masih rendah. Penyebabnya adalah metode ini jarang digunakan dalam pembelajaran IPS. Atas dasar tersebut maka penulis mengadakan penelitian pada bidang studi IPS dengan menggunakan metode bermain peran.

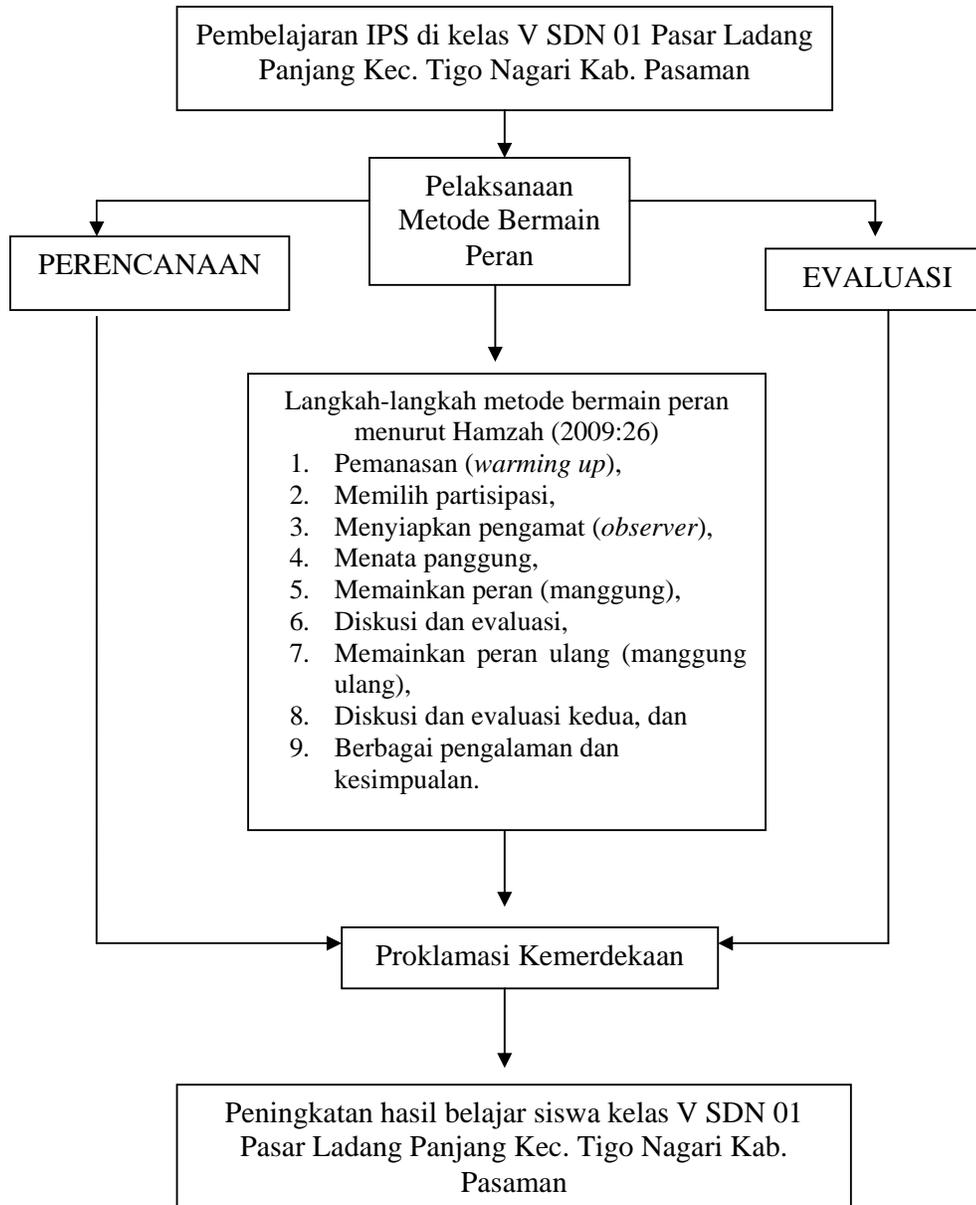
Metode bermain peran tentunya memiliki keunggulan karena dengan metode bermain peran dapat mengembangkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta dapat membentuk sikap, memupuk kreatifitas, kerjasama diantara siswa dan mengembangkan keberanian siswa dalam mengeluarkan

pendapat. Mengajak siswa untuk mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa rasa kekhawatiran mendapat sanksi, siswa dapat kesempatan terlibat aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan akan lebih lama mengingat, mendiskusikan isu-isu yang bersifat sosial dan pribadi tanpa adanya kecemasan, bermain peran memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata, dan sebagainya.

Agar pembelajaran metode bermain peran berjalan dengan baik, guru hendaknya melakukan langkah-langkah bermain peran menurut Hamzah ( 2009:26 ) prosedur metode bermain peran terdiri dari sembilan langkah, yaitu a) pemanasan (*warming up*), b) memilih partisipasi, c) menyiapkan pengamat (*observer*), d) menata panggung, e) memainkan peran (manggung), f) diskusi dan evaluasi, g) memainkan peran ulang (manggung ulang), h) diskusi dan evaluasi kedua, dan i) berbagai pengalaman dan kesimpulan.

## Skema Kerangka Berpikir

### Bagan 2.1 KERANGKA KONSEPTUAL



## **BAB V**

### **Simpulan dan saran**

Pada bab ini disajikan simpulan yang berkaitan dengan keseluruhan rangkuman penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan hasil pembelajaran IPS siswa di kelas V SDN 01 Pasar Ladang Panjang Kecamatan Tigo Nagari Kabupaten Pasaman dan saran yang berisi sumbangan pemikiran peneliti tentang hasil penelitian.

#### **A. Simpulan.**

Dari paparan data dan hasil penelitian serta pembahasan di atas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dari penelitian ini yakni:

Penggunaan metode bermain peran dalam pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 01 Pasar Ladang Panjang Kecamatan Tigo Nagari Kabupaten Pasaman. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan semakin meningkatnya hasil penilaian terhadap perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar siswa.

1. Rancangan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran belum terlaksana dengan baik terlihat dari hasil perencanaan siklus I pertemuan 1 mendapat penilaian 75% dengan kualifikasi sangat baik, meningkat pada siklus I pertemuan 2 mendapat penilaian 90% dengan kualifikasi sangat baik, dan semakin meningkat pada siklus II mendapat penilaian 95% dengan kualifikasi sangat baik.

2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran sudah mengalami peningkatan dilihat dari semakin meningkatnya hasil pelaksanaan dari siklus I pertemuan I, siklus I pertemuan 2 dan siklus II. Pada siklus I pertemuan 1 pelaksanaan metode bermain peran sudah terlaksana dengan baik, meskipun masih ada beberapa langkah yang belum terlaksana untuk keaktifan siswa mendapat angka 72,2 % dengan kualifikasi baik kemudian mengalami peningkatan pada siklus I pertemuan 2 86% dengan kualifikasi sangat baik, dan semakin meningkat pada siklus II yaitu 91,7% dengan kualifikasi sangat baik. pada penilaian hasil, angka yang diperoleh rata-rata nilai 8,7 dan persentase ketuntasan belajar adalah 93,3%.
3. Hasil pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran juga mengalami peningkatan dilihat dari hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh pada siklus I pertemuan 1 yakni 7,7, siklus I pertemuan 2 adalah 7,9 sedangkan mengalami peningkatan pada siklus II yakni 8,7. Hal ini merupakan bukti keberhasilan pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SDN 01 Pasar Ladang Panjang Kecamatan Tigo Nagari Kabupaten Pasanan.

#### **B. Saran.**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dicantumkan diatas, maka peneliti mengajukan beberapa saran yang dapat penulis kemukakan berkaitan dengan penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa adalah sebagai berikut:

1. Disarankan kepada guru kelas V, sekolah dasar agar dalam pembelajaran IPS dapat mencobakan dan menerapkan metode bermain peran yang lebih bervariasi dengan tujuan agar siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan.
2. Disarankan kepada peneliti selaku mahasiswa, untuk dapat menambah pengetahuan yang nanti bermanfaat setelah peneliti turun ke lapangan kelak.
4. Untuk pembaca, agar bagi siapapun yang membaca tulisan ini dapat menambah wawasan kepada pembaca.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Aziz Wahab. 2009. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.
- Adi Suryanto. 2009. *Materi Pokok Evaluasi Pembelajaran di SD*. Jakarta : Universitas terbuka
- Arief. 2005. "Implementasi Model Cooperative Learning Dalam Pendidikan Ips Di Tingkat Persekolahan ". <http://re-searchengines.com> diakses 28 Desember 2010
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Mata Pelajaran IPS*. Jakarta: Puskur-BNSP.
- Djodjo Suradisastra,dkk. 1991/1992, *Pendidikan IPS III*. Jakarta: Depdikbud.
- Hamzah. 2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hasan.2008 ([http://www.dunia\\_guru.com](http://www.dunia_guru.com)). diakses 28 Desember 2010
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Masnur Muslich. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Moedjiono dan Moh. Dimiyati.. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta:Depdikbud.
- Mulyani Soemantri. 1999. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Depdikbud.
- Mulyasa. 2009. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Oemar Hamalik. 2000. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan dan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara.
- RitawatiMahyuddin, dkk. 2007. *Hang OUT MetodologiPenelitianTindakanKelas*. Padang: FIP UNP
- Roestiyah NK. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.