

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
IPS DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN
DI KELAS V SD NEGERI 10 KUNANGAN PARIK RANTANG
KEC. KAMANG BARU KABUPATEN SIJUNJUNG**

SKRIPSI



Oleh:

**ASRIL
NIM. 95424**

*Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S1)*

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS
Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Di Kelas V SD
Negeri 10 Kunangan Parik Rantang Kec. Kamang Baru
Kabupaten Sijunjung

Nama : Asril

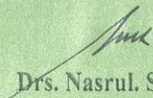
NIM : 95424

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2017

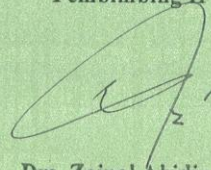
Pembimbing I



Drs. Nasrul. S.Pd, M.Pd

NIP. 196004081988031003

Pembimbing II

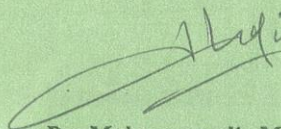


Drs. Zainal Abidin M.Pd

NIP. 1955008181979031002

Mengetahui

Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Drs. Muhammmadi, M.Si

NIP. 19610609 198610 1 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS
Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Di Kelas V SD
Negeri 10 Kunangan Parik Rantang Kec. Kamang Baru
Kabupaten Sijunjung

Nama : Asril

NIM : 95424

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2017

Nama Tim Penguji

Tanda Tangan

Ketua : Drs. Nasrul, S.Pd, M.Pd

(.....)

Sekretaris : Drs. Zainal Abidin M.Pd

(.....)

Anggota : Dra. Farida S, M.Si

(.....)

Anggota : Drs. Arwin, M.Pd

(.....)

Anggota : Dra. Tin Indrawati, M.Pd

(.....)

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **ASRIL**

Nim : 95424

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Januari 2017

Yang Menyatakan,



ASRIL
NIM 95424

ABSTRAK

Asril, 2017. **Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SD Negeri 10 Kunangan Parik Rantang Kec. Kamang Baru Kabupaten Sijunjung.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan di SDN 10 Kunangan Parik Rantang, bahwa; 1) guru mengajar menggunakan metode ceramah, 2) pembelajaran masih terpusat kepada guru, 3) guru belum menggunakan pendekatan yang tepat, dan 4) cara mengajar guru belum bervariasi. Hal ini mengakibatkan hasil pembelajaran IPS masih rendah. Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 10 Kunangan Parik Rantang Kec. Kamang Baru Kabupaten Sijunjung.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus dengan masing-masing 2 kali pertemuan dan dilaksanakan pada 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa dan guru kelas V di SD Negeri 10 Kunangan Parik Rantang Kec. Kamang Baru Kabupaten Sijunjung dengan jumlah siswa 30 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes hasil belajar siswa. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta lembar tes hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Berdasarkan hasil analisis data maka didapatkan hasil perencanaan siklus I nilai rata-rata 64,3%, meningkat pada siklus II 85,7%. Penilaian aktivitas guru siklus I nilai rata-rata 63,6%, meningkat pada siklus II 88,6%. Penilaian aktivitas siswa siklus I nilai rata-rata 68,2%, meningkat pada siklus II 90,9%. Hasil belajar siswa siklus I nilai rata-rata 68,7, meningkat pada siklus II 84,2. Dengan demikian Metode Bermain Peran telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 10 Kunangan Parik Rantang Kec. Kamang Baru Kabupaten Sijunjung.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Selanjutnya shalawat dan salam penulis kirimkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah kepada zaman yang penuh ilmu pengetahuan, moral, dan etika seperti saat ini. Sehingga dengan perjuangan dan pengorbanan beliau kita dapat merasakan manisnya iman dan ilmu.

Skripsi yang berjudul **"Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SD Negeri 10 Kunangan Parik Rantang Kec. Kamang Baru Kabupaten Sijunjung"**. Ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Skripsi ini dapat penulis selesaikan tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik itu bantuan moril maupun materil. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si, selaku ketua dan Ibu Masniladevi S.Pd, M.Pd selaku sekretaris jurusan jurusan PGSD FIP UNP yang telah membantu dan memberikan informasi demi kelancaran penulisan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Nasrul , M.Pd, selaku pembimbing I dan bapak Drs. Zainal Abidin, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Farida S, M.Si, Bapak Drs. Arwin, M.Pd, dan Ibu Dra. Tin Indrawati, M.Pd, selaku tim dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran demi perbaikan skripsi ini.
4. Ibu Kepala Sekolah beserta Majelis Guru di SD Negeri 10 Kunangan Parik Rantang yang telah menyediakan waktu dan kesempatan bagi penulis mengadakan penelitian.
5. Istri dan 3 orang buah hatiku yang selalu memberikan dukungan tak terhingga baik moril maupun materil.
6. Seluruh rekan-rekan PGSD yang senasib dan seperjuangan dalam menghadapi pendidikan di jurusan PGSD yang telah memberikan pengalaman yang berharga terhadap penulis.
7. Semua pihak-pihak lain yang tidak disebutkan namanya satu persatu namanya disini.

Kepada semua pihak di atas, penulis do'akan semoga Allah membalas dengan pahala yang berlipat ganda, Amin ya Rabbal' alamin. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu kritik dan saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin.

Padang, Januari 2017
Penulis

ASRIL

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
 BAB II KAJIAN DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	10
1. Hasil Belajar.....	10
2. Pembelajaran IPS	13
3. Metode Bermain Peran.....	18
4. Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran IPS	27
B. Kerangka Teori	30

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian.....	32
B. Rancangan Penelitian.....	33
C. Data dan Sumber Data Penelitian	38
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	39
E. Teknik Analisis Data.....	40

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan.....	133

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	145
B. Saran.....	146

DAFTAR RUJUKAN	147
-----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	149
----------------------	------------

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Nilai Mid Semester I Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V	5
Tabel 2. Ketuntasan dan Rata-rata Belajar Siswa Siklus I.....	85
Tabel 3. Ketuntasan dan Rata-rata Belajar Siswa Siklus II	130

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Bagan 1. Kerangka Teori Penelitian	31
Bagan 2. Alur Penelitian Tindakan Kelas	35

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah perwujudan dari suatu aktifitas, dan merupakan kegiatan utama dalam penyelenggaraan pendidikan pada setiap sistem persekolahan. Oleh karenanya kegiatan pembelajaran di sekolah dasar (SD) akan berjalan lebih sempurna, apabila dalam kegiatan tersebut terlaksana suatu proses pembelajaran yang lebih baik dan berkualitas. Proses pembelajaran harus menjadi perhatian utama dalam setiap aktifitas pendidikan di sekolah dasar, karena sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan paling bawah, sekaligus sebagai penentu bagi siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pengajaran bertugas mengarahkan proses ini agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sebagaimana yang diinginkan, menurut Hamalik (2007:81),

Tujuan pendidikan penting dalam menentukan alat/ teknik penilaian guru terhadap hasil belajar siswa. Penilaian senantiasa bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pendidikan telah tercapai, dan dalam hal apa siswa memerlukan perbaikan. Pengajaran efisien, dan dapat diartikan bahwa adanya atau tersedianya alat penilaian yang tepat. Dalam hal ini faktor tujuan akan menjadi pedoman yang sangat berharga.

Berdasarkan pendapat tersebut diketahui bahwa, tujuan pendidikan sangat penting untuk menentukan hasil yang diperoleh siswa disaat belajar. Peran guru untuk dapat menilai keberhasilan dalam memberikan pengajaran kepada siswa di sekolah. Pembelajaran akan berhasil apabila adanya sarana pembelajaran yang tepat dan diakui dalam satuan pendidikan.

Kegiatan pembelajaran mesti diatur dan diarahkan sesuai tujuan yang hendak dicapai, sehingga proses pembelajaran dapat dikatakan berkualitas dan efektif apabila proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dapat mendorong siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar sehingga mampu menyelesaikan berbagai masalah. Oleh sebab itu, guru harus berupaya untuk menyajikan pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari mereka, termasuk yang berhubungan dengan pembelajaran IPS. Jadi IPS sebagai salah satu ilmu pengetahuan berperan penting dalam perkembangan ilmu dalam pembentuk kepribadian siswa. IPS yang merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari siswa di SD yang mengkaji tentang sosial kemasyarakatan yang berguna bagi kehidupan siswa kelak.

Hal ini sesuai dengan ungkapan Depdiknas (2006:575), bahwa: “Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, kompeherensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat”. Jadi mata pelajaran IPS berguna bagi siswa dalam menjalani kehidupan dalam bermasyarakat yang disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu.

Sehubungan dengan pernyataan di atas maka, pelaksanaan pembelajaran IPS harus mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam arti dilaksanakan yang relevan dengan keadaan sekarang dan kebutuhan di masa yang akan datang. Menurut Depdiknas (2007:19), bahwa:

Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diketahui bahwa, pelaksanaan pembelajaran IPS harus dilaksanakan dengan baik dan berkualitas dengan tujuan agar siswa nantinya memiliki kemampuan untuk memenuhi segala kebutuhannya di masa depan. Guna untuk mewujudkan semua hal tersebut sangatlah dibutuhkan proses pembelajaran yang bermutu, dan mampu memberi pengalaman belajar yang lebih baik pada siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.

Untuk mendorong kemampuan siswa agar dapat menjalani proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan, kegiatan pembelajaran mesti diatur dan diarahkan guru sesuai tujuan yang hendak dicapai. Menurut Siregar (2010:41) bahwa “Peranan guru dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai motivator dan fasilitator”, sehingga memberi peluang lebih bagi siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, sebagai orang yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran, guru berkewajiban untuk mengatur, mengarahkan dan mempengaruhi siswa agar mampu menjalani proses belajarnya dengan baik sehingga proses pembelajaran IPS nantinya terlaksana sebagaimana yang diharapkan.

Untuk memberi pengalaman yang lebih baik pada siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS di sekolah dasar, dibutuhkan metode pembelajaran yang tepat. Ada beberapa metode belajar yang dapat digunakan guru dalam memimpin kegiatan pembelajaran. Akan tetapi kebanyakan metode belajar tersebut lebih mengutamakan keaktifan guru mengajar dari pada keaktifan siswa belajar, sehingga kemampuan siswa untuk menyelesaikan berbagai persoalan belajar tidak tercapai dengan baik disebabkan siswa cenderung bersifat pasif dalam menjalani proses kegiatan belajarnya.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis temukan dalam pembelajaran IPS di SDN 10 Kunangan Parik Rantang Kec. Kamang Baru Kabupaten Sijunjung, diketahui bahwa; 1) guru mengajar menggunakan metode ceramah, 2) pembelajaran masih terpusat kepada guru, 3) guru belum menggunakan pendekatan yang tepat, dan 4) cara mengajar guru belum bervariasi. Akibat dari hal tersebut berdampak terhadap siswa yakni; 1) siswa sulit menyelesaikan tugas yang diberikan guru, 2) siswa kurang aktif dalam belajar, 3) kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah pembelajaran tidak berkembang dengan baik, dan 4) hasil belajar siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sebesar 75.

Hal ini dibuktikan dengan nilai mid semester siswa kelas V, sebagaimana yang terlihat pada tabel berikut:

NILAI MID SEMESTER I MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS V

NO	INISIAL	Nilai	KKM	KETERANGAN	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	AZR	70	75		√
2	AMS	60	75		√
3	AS	80	75	√	
4	AP	60	75		√
5	ANW	50	75		√
6	AF	80	75	√	
7	CR	60	75		√
8	DPL	50	75		√
9	DDD	60	75		√
10	DRN	60	75		√
11	EDP	70	75		√
12	EW	60	75		√
13	IAN	70	75		√
14	IF	60	75		√
15	INA	60	75		√
16	LCA	70	75		√
17	MDS	70	75		√
18	MS	80	75	√	
19	MR	80	75	√	
20	MA	50	75		√
21	NRD	60	75		√
22	NAS	70	75		√
23	NA	60	75		√
24	RA	80	75	√	
25	RAP	60	75		√
26	SP	60	75		√
27	VM	70	75		√
28	VJ	60	75		√
29	YYD	60	75		√
30	ESF	60	75		√
Jumlah		1.940	75	5	25
Rata-Rata/ Persentase		64,6		16,7%	83,3%

Sumber: Data Sekunder Nilai Mid Semester I siswa kelas V SDN 10 Kunangan Parik Rantang Kec. Kamang Baru Kabupaten Sijunjung Tahun Pembelajaran 2016-2017

Melihat permasalahan tersebut, guru sebaiknya harus menggunakan metode pembelajaran sesuai kemampuan siswa untuk berbagai persoalan dalam mengikuti proses pembelajaran, metode yang dimaksud adalah bermain peran atau biasa disebut juga metode *role-playing*. Menurut Sumiati (2009:100), bahwa:

Permainan peranan (*role playing*) adalah jenis metode simulasi yang bertitik tolak dari permasalahan yang berhubungan dengan tujuan untuk mengkreasi kembali peristiwa-peristiwa sejarah masa lalu, mengkreasi kemungkinan-kemungkinan masa depan, mengekspos kejadian-kejadian masa kini. Dengan memerankan satu atau beberapa peranan tertentu, diharapkan para siswa dapat melakukan peranan yang dituntut dalam usaha pemecahan masalah itu.

Dari pernyataan di atas dapat dipahami bahwa metode bermain peran merupakan konsep belajar yang membantu guru untuk dapat lebih mengaktifkan siswa dalam belajar, sehingga siswa mampu memecahkan masalah yang terdapat dalam pelajarannya secara mandiri (individu), atau dengan bekerja secara kelompok. Proses pembelajaran sebaiknya dijalankan guru dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam memecahkan masalah. Dalam pembelajaran melalui penggunaan metode bermain peran yang dalam pelaksanaannya siswa dianjurkan berperan sebagaimana layaknya tokoh sesuai bahan pelajaran yang dipelajari siswa karena metode bermain peran mempunyai keunggulan apabila dilaksanakan dalam pembelajaran, dimana pelaksanaan pembelajaran metode bermain peran dimaksudkan agar; 1) siswa dapat memahami perasaan orang lain dan memiliki toleransi, 2) mampu menempatkan diri dalam situasi, 3) bisa belajar watak, cara bergaul, cara mendekati dan berhubungan dengan orang lain, dan 4) dalam situasi itu siswa bisa memecahkan masalahnya.

Pada penelitian yang penulis akan lakukan, penulis akan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa dimana kompetensi dasar yang akan dibahas adalah KD 1.5 mengenal jenis-jenis dan kegiatan ekonomi di Indonesia. Dengan penggunaan metode ini diharapkan

siswa mampu menyelesaikan berbagai masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran, sekaligus membiasakan siswa untuk lebih aktif menyelesaikan masalah pelajaran yang dilaksanakannya.

Sehubungan dengan uraian di atas penulis tertarik dengan penelitian tindakan kelas tentang penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS dengan mengangkat judul: **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Di Kelas V SD Negeri 10 Kunangan Parik Rantang Kec. Kamang Baru Kabupaten Sijunjung”**.

B. Rumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana rencana pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 10 Kunangan Parik Rantang Kec. Kamang Baru Kabupaten Sijunjung ?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 10 Kunangan Parik Rantang Kec. Kamang Baru Kabupaten Sijunjung ?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 10 Kunangan Parik Rantang Kec. Kamang Baru Kabupaten Sijunjung?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan;

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 10 Kunangan Parik Rantang Kec. Kamang Baru Kabupaten Sijunjung.
2. Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 10 Kunangan Parik Rantang Kec. Kamang Baru Kabupaten Sijunjung.
3. Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 10 Kunangan Parik Rantang Kec. Kamang Baru Kabupaten Sijunjung.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pembelajaran IPS di sekolah dasar, khususnya dalam peningkatan hasil belajar IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 10 Kunangan Parik Rantang Kec. Kamang Baru Kabupaten Sijunjung. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Penulis, metode bermain peran menambah wawasan pengetahuan dan dapat membandingkan dengan pendekatan yang lain dan menerapkannya di

sekolah pada pembelajaran yang lain di Sekolah Dasar. Selanjutnya merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan program S1 dan mengambil gelar sarjana pada Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

2. Bagi Guru, untuk dapat menjadi masukan dan pedoman dalam memilih dan menggunakan metode yang tepat untuk mengajar IPS di SD, salah satunya adalah metode bermain peran.
3. Bagi Instansi terkait, agar dapat merealisasikan tujuan yang ingin dicapai sebagaimana yang dikehendaki dalam ketentuan Undang-undang pendidikan Nasional.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam Bab IV, simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 10 Kunangan Parik Rantang Kecamatan Kamang Baru Kabupaten Sijunjung, dengan menggunakan metode bermain peran. Pada siklus I kemampuan guru dalam merancang pembelajaran dengan persentase 64,3%, dan siklus II mencapai tingkat persentase 85,7%.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS siklus I dan siklus II dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 10 Kunangan Parik Rantang Kecamatan Kamang Baru Kabupaten Sijunjung, telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah metode bermain peran yaitu 1) pemanasan (*warming up*), 2) memilih partisipan, 3) menyiapkan pengamat (*observer*), 4) menata panggung, 5) memainkan peran (*manggung*), 6) diskusi dan evaluasi, 7) memainkan peran ulang (*manggung ulang*), 8) diskusi dan evaluasi kedua, dan 9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.
3. Hasil belajar setelah penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 10 Kunangan Parik Rantang Kecamatan Kamang Baru Kabupaten Sijunjung, pada siklus I memiliki rata-rata 68,7 dan mengalami peningkatan pada siklus II memiliki rata-rata 84,2.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, diajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Bentuk pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran layak dipertimbangkan oleh guru untuk menjadi pembelajaran alternatif yang dapat digunakan sebagai referensi dalam memilih metode pembelajaran.
2. Bagi guru yang ingin menerapkan pembelajaran dengan metode bermain peran, disarankan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:
 - a. Dalam memberi materi disesuaikan dengan konteks sehari-hari.
 - b. Perlu lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan situasi dunia nyata.
 - c. Bagi siswa yang lambat dalam belajar perlu diberi perhatian dan bimbingan serta motivasi agar belajar dengan sungguh-sungguh.
3. Kepada Kepala Sekolah Dasar dan Pejabat terkait kiranya dapat memberikan perhatian kepada guru terutama dalam meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggoro, M. Toha. 2008. *Metode Penelitian*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2007. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI*. Jakarta: BNSP.
- Dimiyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasibuan JJ, dan Moedjiono. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ischak SU. 2006. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Muslich, Masnur. 2009. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2009. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pupuh. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.
- Roestiyah. N.K. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Siregar, Eveline. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sudijono, Anas. 2006. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sumiati. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Surabaya: Kencana Prenada Media Group.