

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Pendidikan di Indonesia kini telah mengalami banyak perubahan. Perubahan-perubahan itu terjadi karena berbagai usaha pembaharuan dalam pendidikan. Pengertian pendidikan menurut Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 tahun (2003:1) pasal 1 yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa supaya peserta didik dapat mengembangkan potensinya secara aktif supaya memiliki pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam bermasyarakat, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian serta akhlak mulia.

Faktor agar dapat memancing siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan suatu proses pembelajaran, alangkah lebih baiknya guru harus lebih kreatif dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, dan membuat proses pembelajaran menarik dan menyenangkan anak, diantaranya adalah dengan menguasai dan dapat menerapkan berbagai metode pembelajaran dan menggunakan berbagai sumber belajar dengan materi yang disesuaikan, sehingga dapat tercipta kondisi pembelajaran yang baik di kelas sehingga tujuan pembelajaran diharapkan mampu tercapai dengan baik, hal ini dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa yang baik pula. Keberhasilan prestasi belajar siswa ditentukan oleh banyak faktor antara lain guru, kurikulum, sarana dan prasarana, lingkungan, motivasi, administrasi dan peserta didik itu sendiri.

Trianto (2015) tersedia online <http://www.seputarpengetahuan.com>

/2015/03/15-pengertian-pembelajaran-menurut-para-ahli.html diakses pada tanggal 12 juni 2016 jam 17:20 WIB. Mengungkapkan sebagai berikut.

Pembelajaran adalah salah satu aspek dari kegiatan manusia secara kompleks yang tidak sepenuhnya bisa dijelaskan atau dijabarkan. Secara lebih simpel, pembelajaran merupakan produk dari interaksi yang berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman. Secara umum, pembelajaran ialah usaha yang dilakukan secara sadar yang dilakukan seorang pendidik untuk membelajarkan peserta didiknya dengan memberikan arahan sesuai dengan sumber-sumber belajar lainnya untuk mencapai sebuah tujuan yang diinginkan..

Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang diperoleh melalui usaha belajar, prestasi belajar yang baik dan optimal adalah harapan yang ingin dicapai dalam setiap kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, untuk meningkatkan prestasi belajar di SD perlu diadakan perbaikan-perbaikan dalam bidang kurikulum, administrasi, metode mengajar, dan sarana prasarana yang memadai. Kemendikbud (2013) tersedia online <http://eurekapedidikan.com/2014/12/model-project-based-learning-landasan.html> tanggal 23 mei 2016 17:16 WIB menjelaskan bahwa.

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata.

Melihat cara siswa belajar tersebut ada sebuah pepatah dari china yang menyebutkan bahwa “Saya mendengar dan saya lupa, saya melihat dan saya ingat, saya berbuat dan saya mengerti”. Pepatah tersebut dapat diartikan jika saya belajar dengan cara mendengarkan, maka saya akan cepat lupa, jika saya

belajar dengan cara banyak melihat, maka saya akan lama ingat, jika saya belajar dengan cara berbuat, maka saya akan menjadi mengerti. Untuk itu, agar siswa tertarik pada mata pelajaran IPS serta mampu mengaplikasikannya. Diperlukan suatu metode pembelajaran IPS yang berbeda dalam kegiatan proses belajar mengajarnya, yakni yang lebih interaktif, tidak monoton, memberikan keleluasaan berfikir pada siswa serta siswa ikut terlibat langsung dalam proses belajar mengajarnya. Pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar mengajar adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centre*). Guru disini sebagai fasilitator, motivator dan pembimbing yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pola pikirnya dan kemampuan dasarnya. Eka (2008) tersedia online. [Http:// http://psikologibebas.blogspot.co.id /2012/06/pengertian-bermain-peran-role-play.html](http://psikologibebas.blogspot.co.id/2012/06/pengertian-bermain-peran-role-play.html) tanggal 23 mei 2016 jam 13.39 WIB. Berpendapat bahwa.

Bermain peran diyakini sebagai sarana perkembangan potensi juga dapat dijadikan sebagai media terapi. Terapi bermain peran khususnya merupakan pendekatan yang sesuai untuk melakukan konseling dengan anak karena bermain adalah hal yang alami bagi anak. Melalui manipulasi mainan, anak dapat menunjukkan bagaimana perasaan mengenai dirinya, orang-orang yang penting serta peristiwa dalam hidupnya secara lebih memadai daripada melalui kata-kata.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara dengan guru kelas V pada tanggal 10 Mei 2016 di SDN Bojongkoneng I, penulis mendapat informasi bahwa banyak peserta didik yang kurang aktif dan kurangnya pemahaman dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPS. Hal tersebut dilihat dari hasil belajar peserta didik yang masih rendah. Hasil

evaluasi belajar siswa dalam pelajaran IPS materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia, dari jumlah siswa 23 siswa, 11 siswa memperoleh nilai di atas 70, 3 siswa memperoleh nilai 70, dan 9 siswa memperoleh nilai dibawah 70, sedangkan standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditetapkan adalah 70. Hal ini menunjukkan bahwa 42% dari jumlah siswa memperoleh nilai dibawah KKM. Hal yang lain disebabkan oleh berbagai faktor, diantaranya timbulnya anggapan dari peserta didik dalam pelajaran IPS menjenuhkan dan banyak hafalan, dengan anggapan yang demikian berdampak pada kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung, dan prestasi belajar siswa yang tidak meningkat, maka dari itu alangkah lebih baik guru menggunakan model dan metode pembelajaran yang lebih variatif.

Pembelajaran IPS di sampai saat ini lebih cenderung dengan menggunakan metode ceramah. Metode ceramah yaitu pembelajaran yang lebih menitik beratkan guru sebagai pusat informasi atau guru hanya menyalurkan ilmu saja kepada siswanya (*teacher centre*), Sehingga pembelajaran IPS dikenal dengan pelajaran yang membosankan, monoton dan penuh dengan hafalan saja. Sesuai dengan karakteristik anak, metode ceramah akan menyebabkan siswa bersikap pasif serta tidak antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Keberhasilan dalam proses belajar mengajar dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menggunakan strategi, metode dalam pembelajaran

Selain observasi dan wawancara dengan guru kelas V, peneliti melakukan wawancara dengan siswa kelas V, yang disengaja di kumpulkan

sebanyak 5 siswa dan melakukan tanya jawab mengenai proses pembelajaran IPS, dan hasilnya 4 dari 5 siswa tersebut beranggapan bahwa pelajaran IPS hanya hafalan saja, kurang menyenangkan, dan membosankan, sisanya menjawab senang dengan pelajaran yang bersifat hafalan. Artinya hal ini salah satunya yang penyebab prestasi siswa kelas V SDN Bojongkoneng kurang meningkat.

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara di SDN Bojongkoneng I, maka diperlukan adanya suatu tindakan yang dilakukan untuk menjawab semua permasalahan yang timbul dalam pembelajaran IPS pada kelas V di SDN Bojongkoneng I yaitu dengan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Salah satunya adalah dengan menerapkan pendekatan dan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi siswa dan materi ajar yang disesuaikan.

Dengan menggunakan model *project based learning* tipe bermain peran (*role playing*) ini siswa akan merasa senang karena metode ini pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain siswa akan merasa senang karena diberi kebebasan berekspresi secara utuh, sehingga menjadikan suasana kelas yang dinamis dan penuh antusias. Selain itu, model *project based learning* tipe bermain peran (*role playing*) juga bisa membangkitkan semangat serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan dalam diri siswa serta menjadikan pembelajaran tersebut lebih berkesan dan tahan lama dalam ingatan siswa. Oleh karena itu, dalam memberikan materi pembelajaran IPS guru harus pandai dalam memilih dan memilih metode yang akan digunakan

harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Penyampaian materi yang menggunakan model *project based learning* tipe bermain peran (*role playing*) diharapkan dapat melibatkan siswa sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran serta dapat meningkatkan percaya diri dan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas terhadap penerapan model *Project based learning* dengan tipe bermain peran (*role playing*). Maka penelitian ini diberi judul **“PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TIPE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI DAN PRESTASI BELAJAR DALAM PELAJARAN IPS”**.

## **B. IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas maka masalah yang timbul dalam pembelajaran dapat di identifikasikan sebagai berikut:

1. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih kurang aktif, hal ini dikarenakan model dan metode yang digunakan adalah metode ceramah yang lebih menitik beratkan guru sebagai pusat informasi (*teacher centre*).
2. Partisipasi serta peran siswa dalam proses pembelajaran masih kurang, karena proses pembelajarannya yang kurang menarik siswa.
3. Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan guru masih kurang.
4. Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan masih kurang.
5. Keaktifan siswa dalam diskusi belum terlihat..

6. Kurangnya rasa percaya diri dalam siswa ketika menjawab ataupun mengajukan pertanyaan dalam pembelajaran.
7. Prestasi belajar siswa yang kurang meningkat.

## **C. RUMUSAN MASALAH DAN PERTANYAAN PENELITIAN**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, secara umum permasalahan penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan model *project based learning* tipe bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan rasa percaya diri dan prestasi belajar dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia pada siswa kelas V SDN Bojongkoneng I Kecamatan Cibeunying Kidul Kota Bandung?”.

### **2. Pertanyaan Penelitian**

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran disusun dengan menggunakan model *project based learning* tipe bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan rasa percaya diri dan prestasi belajar dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia pada siswa kelas V SDN Bojongkoneng I Kecamatan Cibeunying Kidul Kota Bandung?
- b. Bagaimana pelaksanaan model *project based learning* tipe bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan rasa percaya diri dan prestasi belajar dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi usaha dan kegiatan ekonomi di

Indonesia pada siswa kelas V SDN Bojongkoneng I Kecamatan Cibeunying Kidul Kota Bandung?

- c. Adakah peningkatan rasa percaya diri dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia dengan menggunakan model *project based learning* tipe *role playing* pada siswa kelas V SDN Bojongkoneng I Kecamatan Cibeunying Kidul Kota Bandung?
- d. Adakah peningkatan prestasi belajar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia dengan menggunakan model *project based learning* tipe *role playing* pada siswa kelas V SDN Bojongkoneng I Kecamatan Cibeunying Kidul Kota Bandung?

#### **D. BATASAN MASALAH**

Dalam pembatasan masalah perlu adanya beberapa batasan untuk menghindari luasnya bidang pembahasan dan untuk memudahkan penelitian.

Maka dari itu penulis membatasi masalah antara lain:

1. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan percaya diri dan prestasi belajar dalam pelajaran IPS materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia pada siswa kelas V SDN Bojongkoneng I Kecamatan Cibeunying Kidul Kota Bandung.
2. Objek dalam penelitian ini hanya meneliti pada siswa kelas V SDN Bojongkoneng I Kecamatan Cibeunying Kidul Kota Bandung.
3. Model pembelajaran yang akan diteliti adalah model pembelajaran *Project Based Learning* tipe *Role Playing* yang akan dilaksanakan pada siswa kelas V SDN Bojongkoneng I Kecamatan Cibeunying Kidul Kota Bandung.

## **E. TUJUAN PENELITIAN**

### **1. Tujuan Umum**

Meningkatkan rasa percaya diri dan prestasi belajar dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia pada siswa kelas V SDN Bojongkoneng I Kecamatan Cibeunying Kidul Kota Bandung.

### **2. Tujuan khusus**

- a. Ingin mengetahui perencanaan pembelajaran disusun dengan menggunakan model *project base learning* tipe bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan rasa percaya diri dan prestasi belajar dalam pelajaran IPS materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia pada siswa kelas V SDN Bojongkoneng I Kecamatan Cibeunying Kidul Kota Bandung.
- b. Ingin mengetahui pelaksanaan model *project base learning* tipe bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan rasa percaya diri dan prestasi belajar dalam pelajaran IPS materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia pada siswa kelas V SDN Bojongkoneng I Kecamatan Cibeunying Kidul Kota Bandung.
- c. Ingin mengetahui peningkatan rasa percaya diri dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia dengan menggunakan model *project based learning* tipe *role playing* pada siswa kelas V SDN Bojongkoneng I Kecamatan Cibeunying Kidul Kota Bandung.
- d. Ingin mengetahui peningkatan prestasi belajar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia dengan menggunakan model *project based learning* tipe *role playing* pada siswa kelas V SDN Bojongkoneng I Kecamatan Cibeunying Kidul Kota Bandung.

## **F. MANFAAT PENELITIAN**

Hasil Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan memberikan manfaat yaitu sebagai berikut :

### **1. Manfaat Teoritis**

Meningkatnya sikap rasa percaya diri dan prestasi belajar dalam pelajaran IPS materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia pada siswa kelas V SDN Bojongkoneng I Kecamatan Cibeunying Kidul Kota Bandung.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi siswa**

- 1) Menumbuhkan sikap percaya diri dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Role Playing* dan meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas.
- 2) Melatih keberanian, keterampilan, dan rasa percaya diri siswa pada saat pembelajaran IPS materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.
- 3) Memberikan pengalaman belajar dan mampu mengimplementasikan konsep sejarah perjuangan kemerdekaan bangsa indonesia sebelum era proklamasi melalui permainan.

#### **b. Bagi guru**

- 1) Mengembangkan pembelajaran alternatif untuk meningkatkan percaya diri dan prestasi belajar dalam pembelajaran IPS materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.
- 2) Memberikan pengalaman pada guru dalam merancang penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran IPS pada materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.

3) Sebagai perbandingan dalam menggunakan metode pembelajaran.

**c. Bagi Lembaga Pendidikan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada lembaga pendidikan, umumnya bagi SDN Bojongkoneng I Kecamatan Cibeuuying Kidul Kota Bandung khususnya dalam rangka meningkatkan hasil pembelajaran IPS di SD dan memberikan kesempatan kepada sekolah dan para guru untuk mampu membuat perubahan ke arah yang baik dalam meningkatkan kualitas belajar siswa.

**d. Bagi peneliti**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam membekali diri sebagai calon guru SD yang memperoleh pengalaman penelitian secara tindakan kelas agar kelak dapat dijadikan modal sebagai guru dalam mengajar.

**G. KERANGKA PEMIKIRAN**

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, sejumlah masalah masih kerap ditemukan sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang belum memenuhi standar (KKM). Hal tersebut pula yang mendasari penelitian ini dilaksanakan. Penelitian ini berdasar pada keadaan siswa yang kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung, hal ini karena guru hanya menggunakan metode ceramah, serta pembelajaran hanya berpusat pada guru/*teacher centred*. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan dan materi pelajaran merupakan kunci keberhasilan dalam pencapaian prestasi belajar siswa.

Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan kegiatan sebagai proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Model pembelajaran *Project Based Learning* tipe bermain peran (*role playing*) adalah model pembelajaran yang menggunakan kegiatan (*project*) sebagai inti pembelajaran, dan pada prinsipnya model pembelajaran ini penekanan pembelajaran yang terletak pada aktivitas siswa untuk menghasilkan sesuatu, dengan tipe bermain peran (*role playing*) merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap pembelajaran ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Kelebihan model *Project Based Learning* tipe metode bermain peran (*role playing*) antara lain dapat mengekspresikan konsep dirinya pada anak, membangun rasa sensitif pada anak, menghidupkan kembali situasi historis, membantu siswa mengetahui penyebab suatu kejadian atau masalah, maka metode ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran IPS. Mengingat IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial, model bermain peran dapat mengoptimalkan pembelajaran IPS. Dengan metode bermain peran (*role playing*) ketertarikan siswa untuk terlibat langsung akan meningkat. Optimalnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara otomatis

perhatian mereka sepenuhnya akan terpusat pada proses pembelajaran. Dengan optimalnya ketertarikan ketertarikan dan perhatian siswa melalui metode bermain peran (*role playing*). Melihat permasalahan tersebut, penulis bermaksud mengubah hal demikian dengan menerapkan model pembelajaran *PJBL* tipe *role playing* yang diharapkan mampu meningkatkan rasa percaya diri dan prestasi belajar. Kegiatan pembelajaran ini dirancang selama dua siklus, agar melihat prestasi belajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa, peneliti menentukan dari hasil belajar siswa yang apabila 80% dari jumlah siswa mampu mencapai nilai diatas KKM maka penelitian cukup sampai dua siklus. Secara sistematis, tersedia online. <http://ptkcontoh.blogspot.co.id/2014/02/contoh-kerangka-berpikir-metode.html> tanggal 23 Mei 2016 17:05 WIB.

Alur kerangka pemikiran dalam melaksanakan penelitian ini dapat dilihat pada

bagan berikut ini :



**BAGAN 1.1**

**BAGAN KERANGKA BERFIKIR**

## H. DEFINISI OPERASIONAL

Supaya tidak terjadi perbedaan persepsi mengenai definisi operasional variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, definisi operasional variabel penelitian yang dimaksud dijelaskan sebagai berikut:

1. Model *Project Based Learning* Project atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Grant (2002) tersedia online <http://eurekapedidikan.com/2014/12/model-project-based-learning-landasan.html> tanggal 23 mei 2016 17:16 WIB. Menyatakan bahwa “Siswa secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan”.
2. Metode *Role Playing* atau bermain peran ialah suatu kegiatan yang menyenangkan. Secara lebih lanjut bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan. Role playing merupakan suatu metode bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga siswa dapat mengenali karakter tokoh seperti apa yang siswa peragakan tersebut atau yang menjadi lawan mainnya memiliki atau kebagian peran seperti apa. Santrock (1995:272) tersedia online. <http://psikologibebas.blogspot.co.id/2012/06/pengertian-bermain-peran-role-play.html> tanggal 23 mei 2016 jam 13.39 WIB juga menyatakan bahwa “bermain peran memungkinkan anak mengatasi frustrasi

dan merupakan suatu medium bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik-konflik anak dan cara-cara mereka mengatasinya”.

### 3. Sikap Percaya Diri

Thursan Hakim (2002) tersedia online. [Http://holikulanwar.blogspot.co.id](http://holikulanwar.blogspot.co.id) tanggal 18 mei 2016 22:47 WIB. Menyatakan “Rasa percaya diri tidak akan muncul begitu saja pada diri seseorang ada proses tertentu di dalam pribadinya sehingga terjadilah pembentukan rasa percaya diri”.

### 4. Prestasi Belajar

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan, prestasi merupakan kecakapan atau hasil kongrit yang dapat dicapai pada saat atau periode tertentu. Gagne (1985:40) tersedia online <http://ggugutlufichasepti.blogspot.co.id/> tanggal 23 Mei 2016 pada jam 17:05 WIB menyatakan bahwa “prestasi belajar dibedakan menjadi lima aspek yaitu, kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap dan keterampilan”. Suharsimi Arikunto (1990:110) Tersedia online <http://ggugutlufichasepti.blogspot.co.id/> tanggal 23 Mei 2016 17:05 WIB. Menyatakan bahwa “Hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

## **I. STRUKTUR ORGANISASI SKRIPSI**

### **BAB I Pendahuluan**

Pada bab 1 ini berisi dari uraian pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan struktur organisasi.

## **BAB II Kajian Teoretis**

Berisikan kajian teori model pembelajaran *Project based Learning* tipe *Role Playing* yang berfungsi sebagai landasan teori yang digunakan peneliti untuk membahas dan meneliti masalah yang dibahas oleh peneliti. Hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan penelitian. Kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis penelitian atau pertanyaan penelitian yang dilaksanakan pada siswa kelas V SDN Bojongkoneng I Bandung.

## **BAB III Metode Penelitian**

Pada bab ini membahas tentang metode penelitian yaitu rangkaian kegiatan penelitian, pendekatan yang dipilih oleh peneliti. Subjek dan objek penelitian, operasionalisasi variabel, rancangan pengumpulan data dan instrument serta rancangan analisis data. Pada bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh kesimpulan.

## **BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bab IV ini terdiri dari deskripsi profil subjek dan objek penelitian serta hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian yang dapat dijelaskan pada profil subjek dan objek penelitian serta hasil penelitian dan pembahasan esensi dari bagian ini adalah uraian tentang data yang terkumpul dari hasil pengolahan data serta analisis terhadap kondisi dan hasil pengelolaan data.

## **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Pada bab V ini berisikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan yang merupakan kondisi hasil penelitian penerapan model *Project Based Learning* tipe *Role*

*Playing* untuk meningkatkan percaya diri dan prestasi belajar dalam pelajaran IPS yang merupakan jawaban dari setiap tujuan penelitian dan saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, penggunatentang tidak lanjut dan masukan terutama saran untuk guru yang ada di SDN Bojongkoneng I Bandung.

Pada srtuktur organisasi skripsi merupakan gambaran dari susunan skripsi yang terdiri dari V bab. Setiap bab terdiri dari beberapa subbab yang pada akhirnya tersusun sesuai dengan struktur organisasi penulisan skripsi.