**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR PADA MATERI TOKOH-TOKOH SEJARAH PADA MASA HINDU, BUDHA DAN ISLAM DI INDONESIA DI KELAS V SDN SRIRAHAYU KECAMATAN CIKANCUNG KABUPATEN BANDUNG**

**Oleh**

**Rizqi Gumilar Hikmatulloh**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kajian dan pengamatan yang dilakukan di kelas V SDN Srirahayu Kabupaten Bandung yang menujukkan kurangnya Aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Salah satu penyebab kurangnya aktivitas dan hasil belajar siswa yaitu penggunaan metode pembelajaran yang kurang efektif. Metode yang digunakan guru yaitu metode ceramah, metode ini kurang memberikan kesempatan siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran karena siswa hanya menjadi pendengar setia ceramah yang disampaikan guru sehingga siswa menjadi pasif. Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar adalah model pembelajaran bermain peran. Model pembelajaran bermain peran merupakan inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memahami teori secara mendalam melalui pengamalan belajar praktik-empirik. Model pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa mengenai Tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia, selain itu penggunaan metode bermain peran berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta siswa. Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa ditunjukkan dengan meningkatnya skor rata-rata yaitu 3,7 pada prasiklus , menjadi 3,8 pada siklus I, dan 3,8 pada siklus II. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian ini adalah peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dari hasil pretes sampai pelaksanaan postes siklus I dan postes siklus II menunjukkan peningkatan yang baik, hasil pelaksanaan siklus II menunjukkan siswa yang lulus yaitu 100% dengan nilai KKM 60. Selain itu aktivitas siswa dalam pembelajaran menjadi meningkat, hal tersebut terjadi karena siswa yang ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS.

Kata kunci: Bermain Peran, Aktivitas dan Hasil Belajar

**KATA PENGANTAR**

***Assalamu’alaikum Wr. Wb.***

Penulis memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan ridhonya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini berjudul **“Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar Pada Materi Tokoh-Tokoh Sejarah Pada Masa Hindu, Budha Dan Islam Di Indonesia”.** Skripsi ini menggambarkan bagaimana penggunaan model pembelajaran bermain peran sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat ujian sidang sarjana pada program studi PGSD di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Selain itu, skripsi ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan kepada guru dalam upaya meningkatkan dan memperbaiki praktik pembelajaran di sekolah.

Penulis menyadari sepenuhnya keterbatasan kemampuan pengetahuan dalam menyusun skripsi ini, namun berkat bimbingan dan bantuan serta motivasi dari semua pihak akhinya penulis dapat menyelesaikannya. Karena itu kritik dan saran membangun akan penulis terima dengan senang hati. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk penulis khususnya dan untuk pembaca pada umumnya.

Bandung, Agustus 2015

Penulis,

Rizqi Gumilar Hikmatulloh

**UCAPAN TERIMAKASIH**

Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti tak lepas dari bantuan, dukungan dan dorongan banyak pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. H. Eddy Jusuf, Sp., M.Si., M.Kom. Selaku Rektor Universitas Pasundan Bandung.
2. Bapak Drs. H. Dadang Mulyana, M.Si. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung.
3. Bapak Dr. H. Azis Lukman Praja, M.Si. Selaku dosen pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyusun skripsi ini. Mohon maaf atas segala kesalahan dan kelancangan penulis selama proses bimbingan skripsi ini.
4. Bapak Dra. Hj. Euis Suherti., M.Pd. Selaku dosen pembimbing II, yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam menyusun skripsi.
5. Ibu Dra. Aas Saraswati, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi PGSD Unpas.
6. Bapak Drs. H. Jaka Permana, M.M., M.Pd. Selaku Sekertaris Program Studi PGSD Universitas Pasundan.
7. Bapak dan Ibu dosen pengajar program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNPAS yang telah memberikan ilmunya selama penulis menempuh studi.
8. Seluruh staf karyawan FKIP UNPAS yang telah membantu memperlancar dan menyelesaikan administrasi selama penulis menjalani perkuliahan.
9. Ibu Hj.Yohanah., S.Pd. selaku Kepala SDN Srirahayu, Ibu Hj. Enung., S.Pd. selaku guru kelas V, dan seluruh guru-guru SDN Srirahayu atas segala bantuan dan kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk melakukan penelitian di SDN Srirahayu.
10. Peserta didik kelas V SDN Srirahayu, terimakasih atas bantuan dan kerjasamanya selama penelitian.
11. Empah dan Mamahku tersayang, terima kasih atas semua limpahan kasih sayang, do’a serta motivasi yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Semua saudara ku, Teteh, Aa dan Adik - Adikku tersayang, terima kasih atas do’anya.
13. Semua keluarga ku dirumah, Aki, Nini, bibi, Ua, Alo, terima kasih atas segala motivasi dan do’a yang telah diberikan.
14. Tidak lupa untuk Wanitaku tersayang Ertiany Rara , yang selalu meluangkan setiap waktunya, memberi cinta dan kasih sayang yang luar biasa, dan yang selalu memberikan motivasi dan semangat yang sangat luar biasa.
15. Keluarga besar Racana Letjen Mashudi-Emma Poeradiredja, terima kasih kalian semua sudah menjadi keluarga yang telah memberikan semangat, canda-tawa, kekuatan serta do’a sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
16. Teman seperjuangan PERMATA 2011, yang sudah berjuang bersama-sama ceria dalam suka dan duka. Api semangat dalam jati diri.
17. Teman-teman seperjuangan Keluarga besar PEHUL SQUAD (PGSD kelas D 2011) Dan KOALISI terima kasih atas kebersamaan dan hari-hari yang dilalui selama perkulihan dengan penuh keceriaan dan penuh rasa kekeluargaan. Penulis akan selalu merindukan setiap kebersamaan dengan kalian.
18. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini yang tidak mungkin di sebutkan satu persatu.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis menjadikan amal kebaikan dan dibalas oleh Allah SWT dengan balasan yang lebih baik. Amiin.

***Wassalamu’alaikum Wr. Wb.***

Bandung, Agustus 2015

Penulis,

Rizqi Gumilar. H

**DAFTAR ISI**

Halaman

**ABSTRAK** i

**KATA PENGANTAR** ii

**UCAPAN TERIMAKASIH** iii

**DAFTAR ISI** vi

**DAFTAR TABEL** xi

**DAFTAR DIAGRAM** xiii

**BAB I PENDAHULUAN**

1. Latar Belakang Masalah 1
2. Rumusan Masalah 5
3. Pemecahan Masalah 6
4. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian 7
5. Tujuan Penelitian 7
6. Manfaat Penelitian 8

**BAB II KAJIAN TEORITIS**

1. Belajar dan Pembelajaran 11
2. Pengertian Belajar 11
3. Penegrtian Pembelajaran 16
4. Kualitas Pembelajaran 18
5. Model Pembelajaran 18
6. Pengertian Metode Pembelajaran 18
7. Jenis-Jenis Metode Pembelajaran 21
8. Metode Bermain Peran 31
9. Definisi Pembelajaran Bermain Peran 31
10. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran

dalam Pembelajaran IPS 33

1. Manfaat Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran IPS 34
2. Kelebihan dan Kelemahan Bermain Peran 36
3. Aktivitas Belajar............................ 37
4. Pengertian Aktivitas Belajar.............................. 37
5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar 39
6. Indikator Aktivitas Belajar......... 45
7. Hasil Belajar 46
8. Pengertian Hasil Belajar 46
9. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar 48
10. Pembelajaran IPS 50
11. Tujuan Pembelajaran IPS 50
12. Karakteristik Pembelajaran IPS 52
13. Peranan Metode Bermain Peran Pada Materi Tokoh-tokoh

Sejarah pada Masa Hinddu, Budha, dan Islam di Indonesia 54

1. Materi Tokoh-tokoh Sejarah pada Masa Hinddu,

Budha, dan Islam di Indonesia Salah Satu Materi

Pokok Bahasan Ilmu Pengetahuan Sosial Di

Kelas V Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah 57

1. Tokoh-tokoh Sejarah pada Masa Hindu, Buddha,

dan Islam Di Indonesia 58

1. Hasil Penelitian yang Relevan 63
2. Hasil Penelitian Dinar Ratna Komala (2010) 63
3. Hasil Penelitian yang Relevan Neng Hajar Nurfaridah 65
4. Kerangka Berfikir 65
5. Asumsi 67
6. Hipotesis Tindakan 68

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

1. Metode Penelitian 70
2. Tempat dan Waktu Penelitian 72
3. Tempat Penelitian 72
4. Waktu Penelitian 73
5. Subjek dan Objek Penelitian 74
6. Subjek Penelitian 74
7. Objek Penelitian 75
8. Prosedur Penelitian 76
9. Rancangan Pengumpulan Data 78
10. Observasi 79
11. Lembar Evaluasi 79
12. Lembar Aktivitas Siswa dan Kelompok 79

F. Analisis Data 80

1. Menganalisis Hasil Pretes dan Postes 80

2. Menganalisis Hasil Observasi 83

G. Indikator Penelitian 93

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. Deskripsi Data Awal Penelitian 94
2. Data Awal Observasi Guru 95
3. Data Awal Aktivitas Siswa 101
4. Data Awal Hasil Belajar Siswa 104
5. Deskripsi Data Tindakan 105
6. Deskripsi Data Tindakan Siklus I 105
7. Perencanaan Siklus I 105
8. Pelaksanaan Siklus I 107
9. Hasil Observasi Siklus I 113
10. Refleksi Siklus I 122
11. Deskripsi Data Tindakan Siklus II 125
12. Perencanaan Siklus II 125
13. Pelaksanaan Siklus II 126
14. Hasil Observasi Siklus II 132
15. Refleksi Siklus II 141
16. Peningkatan Hasil Penelitian 144
17. Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 144
18. Analisis Kegiatan Belajar Mengajar 145
19. Persentase Tes Hasil Belajar 146
20. Presentase Penilaian Aktivitas Siswa 148

D. Pembahasan Hasil Penelitian 149

**BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

1. Kesimpulan 151
2. Rekomendasi .............................................. ........................... 153

**DAFTAR PUSTAKA**  155

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**DAFTAR TABEL**

Halaman

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian 73

Tabel 3.2 Pedoman Penskoran 80

Tabel 3.3 Kriteria Keberhasilan Nilai Pretes dan Postes 81

Tabel 3.4 Kriteria Keberhasilan Rata-Rata Kelas 82

Tabel 3.5 Lembar Observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 83

Tabel 3.6 Observasi Aktifitas Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran 85

Tabel 3.7 Aktivitas Belajar Siswa dan Kelompok Siswa 88

Tabel 3.8 Pedoman Penskoran Kemampuan Aktivitas Belajar

Siswa Dan Kelompok Belajar Siswa 91

Tabel 3.9 Kriteria keberhasilan Kemampuan Aktivitas belajar

siswa dan kelompok belajar siswa 92

Tabel 4.1 Data Awal Observasi Terhadap Kinerja Guru 96

Tabel 4.2 Data Awal Aktivitas Siswa Kelas V SDN Srirahayu

Kecamatan Cikancung 102

Tabel 4.3 Data Awal Hasil Belajar Siswa 104

Tabel 4.4 Pembagian Kelompok Siswa 107

Tabel 4.5 Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Siklus I Pertemuan I 113

Tabel 4.6 Penilaian Pelaksanaan PembelajaranSiklus I Pertemuan I 116

Tabel 4.7 Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Siklus I Pertemuan II 117

Tabel 4.8 Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II 118

Tabel 4.9 Data Penilaian Hasil Belajar (Pretes dan Postes) Siswa Siklus 1 119

Tabel 4.10 Data Penilaian Aktivitas Siswa Siklus I 121

Tabel 4.11 Hasil Penilaian RPP 1 123

Tabel 4.12 Hasil Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran 124

Tabel 4.13 Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Siklus II Pertemuan I 132

Tabel 4.14 Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan I 135

Tabel 4.15 Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Siklus II Pertemuan II 136

Tabel 4.16 Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran 137

Tabel 4.17 Penilaian Hasil Belajar (Pretes dan Postes) Siswa Siklus 2 138

Tabel 4.18 Data Penilaian Aktivitas Siswa Siklus II 140

Tabel 4.19 Hasil Penilaian RPP 142

Tabel 4. 20 Hasil Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran 143

Tabel 4.21 Peningkatan Tes Hasil Belajar 147

**DAFTAR DIAGRAM**

Halaman

Diagram 4.1 Peningkatan Nilai RPP 145

Diagram 4.2 Peningkatan Tes Hasil Belajar 145