

**METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
SISWA KELAS V SDN 9 KEC. LAEYA KAB. KONAWE SELATAN**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

ACHMAD MUBASYIR

14010104016

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
KENDARI
2018**

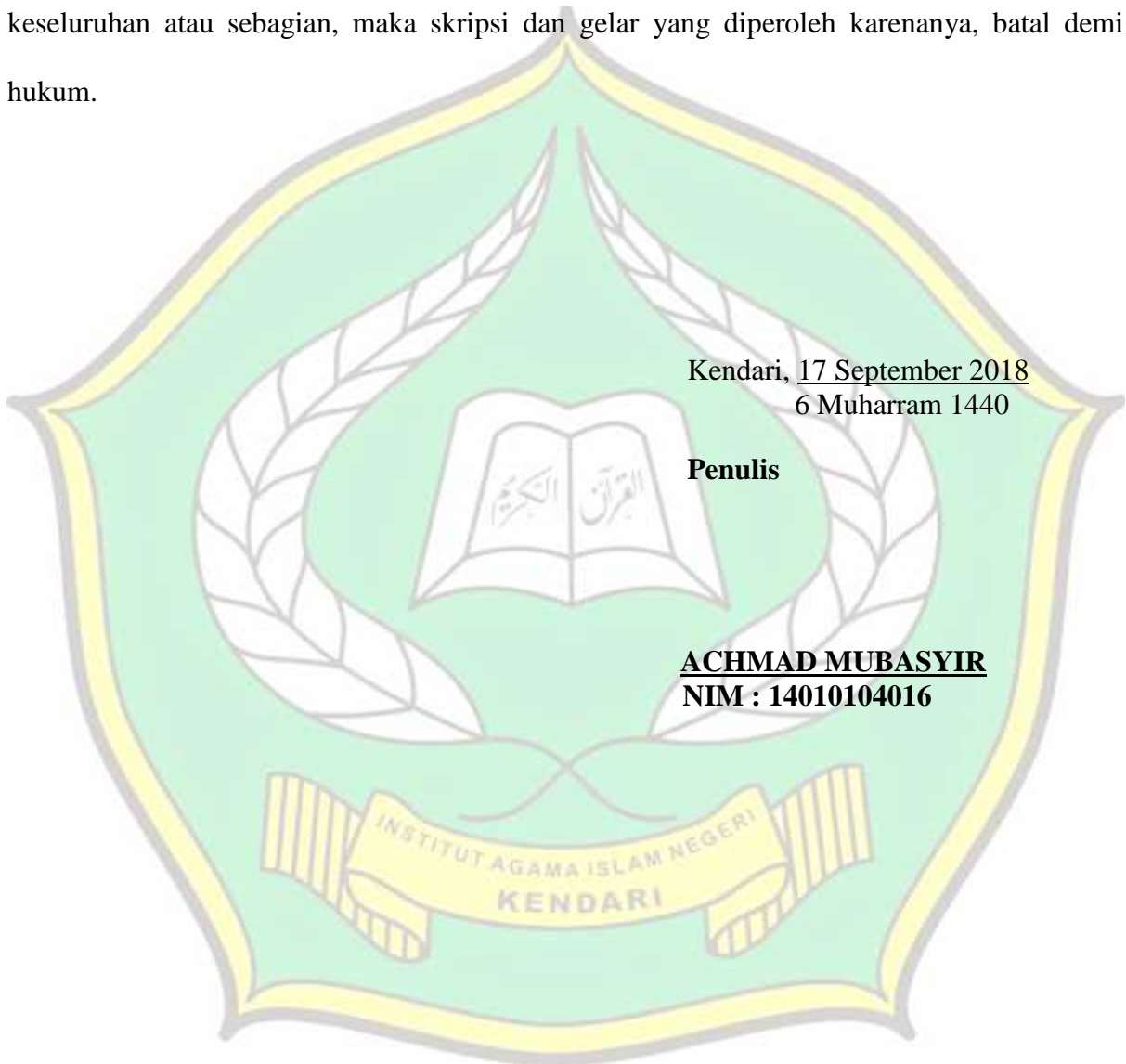
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran penulis yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya penulis sendiri dan jika di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan atau plagiat atau dibuat orang lain secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya, batal demi hukum.

Kendari, 17 September 2018
6 Muharram 1440

Penulis

ACHMAD MUBASYIR
NIM : 14010104016





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KENDARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Sultan Qaimuddin No.17 Kelurahanharaga-kotakendari
Telp/Faksimili (0401) 3193710 E-mail:iaikendari@yahoo.co.id
Website: http://iaikendari.ac.id

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul "Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V SDN 9 Laeya Kec. Laeya Kab. Konawe Selatan" yang ditulis oleh saudara Achmad Muhasyir, NIM 14010104016 Mahasiswa Program Studi PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari, telah diuji dan dipertahankan dalam ujian skripsi yang diselenggarakan pada hari Senin tanggal 17 September 2018 M bertepatan dengan 06 Muharram 1440 H dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Kendari, 17 September 2018 M
06 Muharram 1440 H

Dosen Penguji

Ketua : Rasmi, S.Ag.M.Si

(.....


Anggota : Jumardin La Fua, S.Si, M.Si

(.....

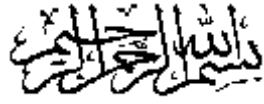

: St. Aisyah Mu'min, S.Ag.M.Pd

(.....


Diketahui Oleh
Dekan

Dr. Hj. St. Kuraedah, M. Ag
NIP. 196312231991022003

KATA PENGANTAR



الحمد لله رب العالمين و الصلاة و السلام
على أشرف الأنبياء و المرسلين و علي آله و أصحابه أجمعين . أما بعد

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dalam rangka memenuhi kewajiban dan syarat-syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Shalawat serta salam tidak lupa peneliti kirimkan kepada Baginda Rasul Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat yang telah memperjuangkan ajaran agama Islam.

Penyelesaian Studi hingga penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik moril maupun materil. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak sedikit rintangan yang dihadapi, namun berkat dorongan, rasa tanggung jawab, kemauan yang kuat, serta doa yang tulus dari ayahanda Ja'far Shidiq dan Ibunda Siti Paskah yang telah memberikan inspirasi, semangat dan motivasi yang begitu berarti bagi peneliti. Juga kepada Saudaraku Fatma Wati, Nurun Nihar, Robby Azwar dan Muhammad Alil Fadli yang telah menjadi penyemangat bagi peneliti.

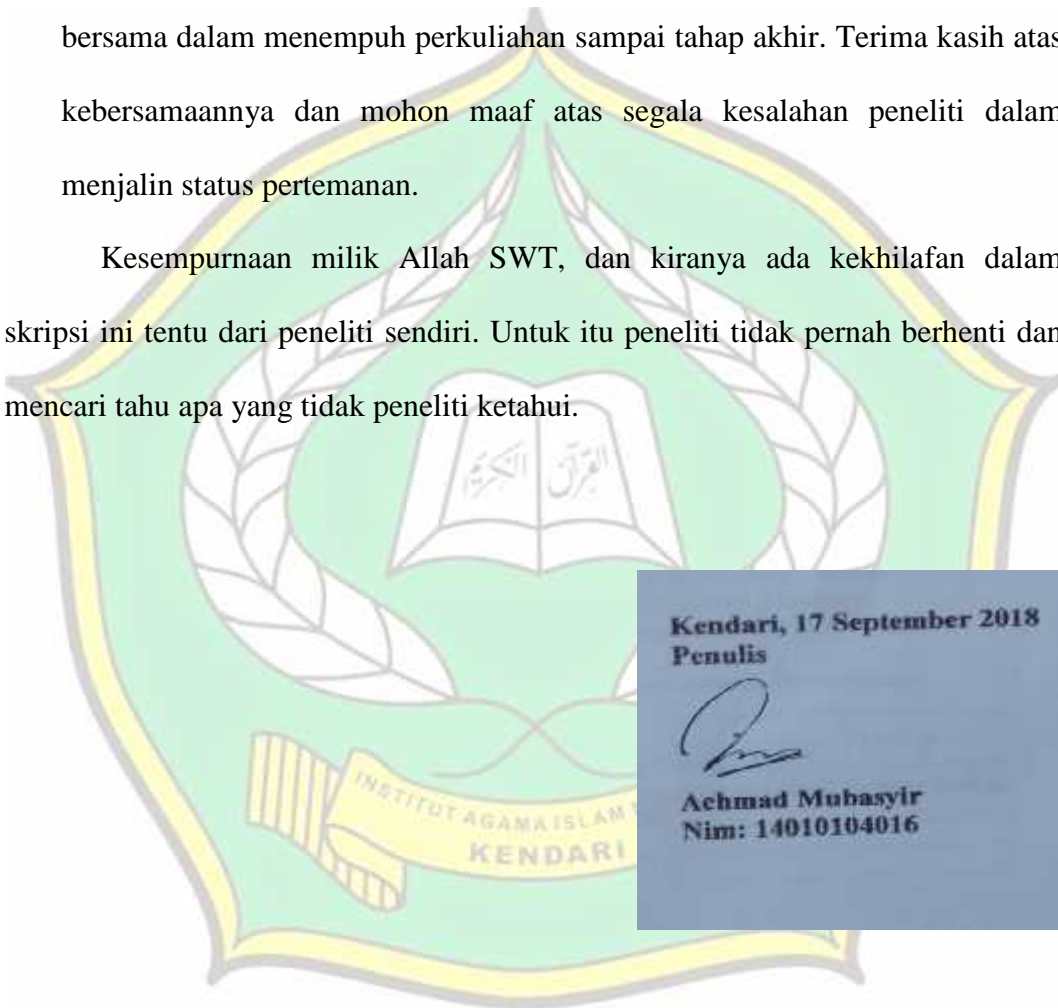
Selain itu, peneliti juga mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. H. Nur Alim, M.Pd. Rektor IAIN Kendari, dan para Staf IAIN Kendari.
2. Dr. Hj. St. Kuraedah, M.Ag. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan saran dan dukungan kepada seluruh mahasiswa FTIK.
3. St. Aisyah Mu'min, M.Pd, ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang selalu mendukung dan memberikan arahan kepada peneliti.
4. Rasmi, S.Ag, M.SI Pembimbing peneliti, yang penuh keikhlasan mengorbankan waktu memberikan bimbingan dan saran kepada peneliti.
5. St. Aisyah Mu'min, M.Pd, selaku penguji yang telah banyak memberikan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
6. Jumardin La Fua S. Si, M. Si, selaku penguji yang telah memberikan banyak masukan demi kesempurnaan skripsi ini.
7. Dewan dosen serta staf dalam lingkup IAIN Kendari yang telah memberikan ilmu dan pelayanan yang baik selama kuliah di IAIN Kendari.
8. Nurwaida.P, S.Pd Kepala Sekolah SDN 9 Laeya, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
9. Kartini S.Pd, Guru Mata Pelajaran sekaligus kolaborator penulis, yang telah banyak meluangkan waktu untuk berdiskusi dengan peneliti.
10. Dewan Guru serta staf administrasi dalam lingkup SDN 9 Laeya.
11. Keluarga tempat saya tinggal di Baruga tahun 2014-2018 yang membantu peneliti disaat suka maupun duka: Nur Aysah, Anis Sholehah Riska Fauziah, Kiky, Yandy, Wulandari dan terkhusus kepada Ibu Ummy yang baik hati dan

selalu menjaga kami dan menjadi orang tua kedua selama menempuh pendidikan di IAIN Kendari.

12. Teman-teman seperjuanganku angkatan tahun 2014, Wa Arliani, Lelly Kurniawan, Rosdiana, Wa Ode Nurmina, Marwah, Muji Nur Maksum, La Malid, yang tidak bisa disebutkan namanya semua yang telah berjuang bersama dalam menempuh perkuliahan sampai tahap akhir. Terima kasih atas kebersamaannya dan mohon maaf atas segala kesalahan peneliti dalam menjalin status pertemanan.

Kesempurnaan milik Allah SWT, dan kiranya ada kekhilafan dalam skripsi ini tentu dari peneliti sendiri. Untuk itu peneliti tidak pernah berhenti dan mencari tahu apa yang tidak peneliti ketahui.



Kendari, 17 September 2018
Penulis



Achmad Mubasyir
Nim: 14010104016

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Definisi Operasional.....	7
G. Hipotesis Tindakan.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Hakikat Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	9
1. Pengertian Metode Pembelajaran	9
2. Pengertian Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	11
3. Tujuan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	12
4. Langkah-Langkah Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	12
5. Kelebihan Dan Kelemahan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	13
B. Hasil Belajar Siswa	13
1. Pengertian Hasil Belajar Siswa.....	13
2. Fakor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa .	16
C. Deskripsi Mata Pelajaran IPS	19
D. Hasil Penelitan Relevan.....	20
E. Kerangka Pikir	22
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Setting Penelitian	24
B. Subjek Penelitian	24
C. Prosedur Penelitian	25
D. Teknik Pengumpulan Data	28
E. Teknik Analisis Data	29
F. Indikator Kinerja.....	30

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	32
B. Deskripsi Hasil Penelitian	32
C. Pembahasan	58

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN	79
B. SARAN.....	80

DAFTAR PUSTAKA	82
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	84
--------------------------------	-----------



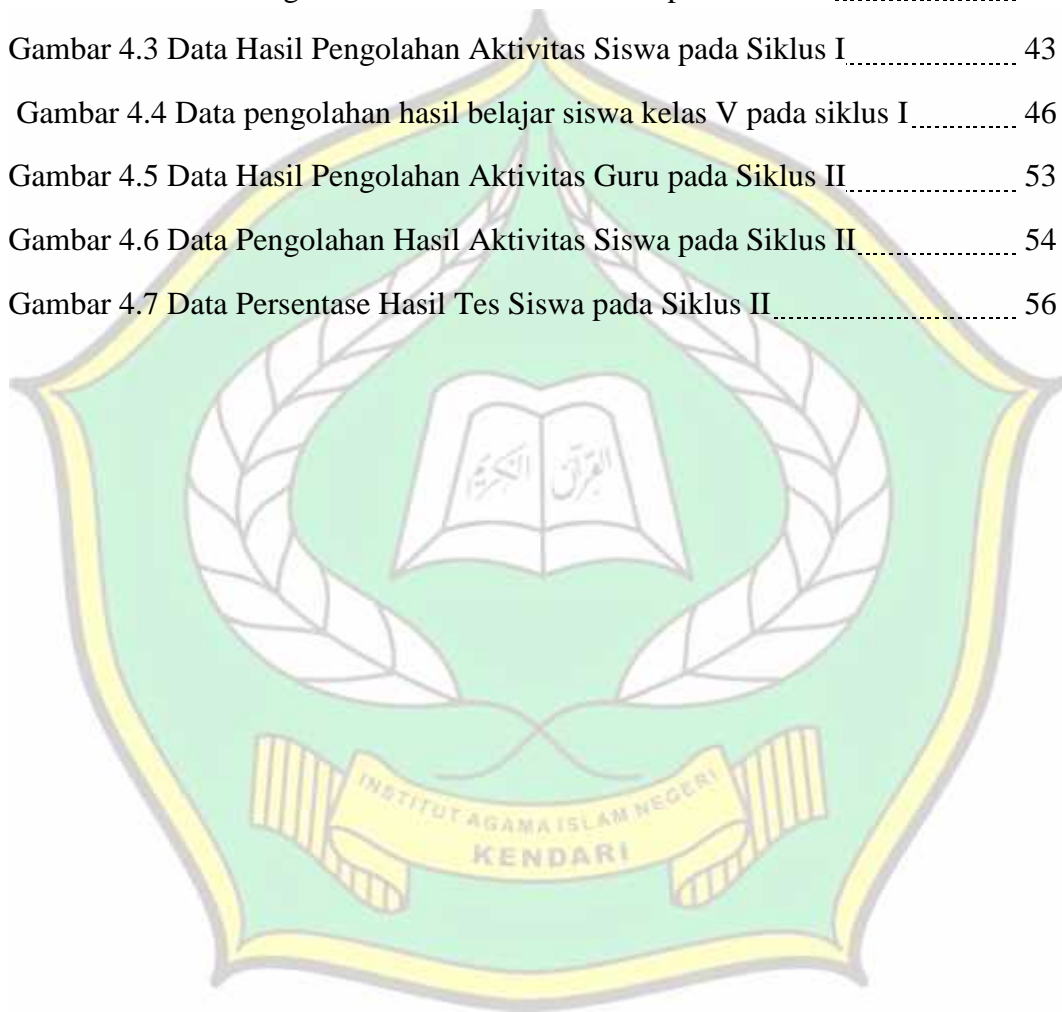
DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Data hasil awal siswa sebelum tindakan	33
Tabel 4.2	Data Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus I.....	44
Tabel 4.3	Data Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus II.....	55
Tabel 4.4	Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dari Siklus Ke Siklus.....	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	23
Gambar 3.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas.....	35
Gambar 4.1 data Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan.....	48
Gambar 4.2 Data Pengolahan Hasil Aktivitas Guru pada Siklus I.....	41
Gambar 4.3 Data Hasil Pengolahan Aktivitas Siswa pada Siklus I.....	43
Gambar 4.4 Data pengolahan hasil belajar siswa kelas V pada siklus I.....	46
Gambar 4.5 Data Hasil Pengolahan Aktivitas Guru pada Siklus II.....	53
Gambar 4.6 Data Pengolahan Hasil Aktivitas Siswa pada Siklus II.....	54
Gambar 4.7 Data Persentase Hasil Tes Siswa pada Siklus II.....	56



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Nilai Awal Hasil Tes Siswa.....	85
Lampiran 2. RPP Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siklus I Pertemuan Pertama.....	87
Lampiran 3. Materi Pembelajaran	92
Lampiran 4. Lembar Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan Pertama.....	100
Lampiran 5. Lembar Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan Pertama.....	102
Lampiran 6. RPP Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siklus I Pertemuan Kedua.	104
Lampiran 7. Naskah Drama Siklus Satu Pertemuan Kedua.....	109
Lampiran 8. Nilai Hasil Tes Siswa Kelas V SDN 9 Laeya.....	114
Lampiran 9. Lembar Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan Kedua	116
Lampiran 10. Lembar Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan Kedua	118
Lampiran 11. RPP Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siklus II Pertemuan Pertama.....	120
Lampiran 12. Lembar Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan Pertama.....	125
Lampiran 13. Lembar Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan Pertama.....	127
Lampiran 14. RPP Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siklus II Pertemuan Kedua	129
Lampiran 15. Naskah Drama Siklus Dua Pertemuan Kedua	134
Lampiran 16. Soal Evaluasi siklus II	139
Lampiran 17. Nilai Hasil Tes Siswa Kelas V SDN 9 Laeya pada Siklus II.....	141
Lampiran 18. Lembar Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan Kedua	143

Lampiran 19. Lembar Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan Kedua	145
Lampiran 20. Perolehan Nilai Siklus I dan Siklus II Siswa Kelas V SDN 9 Laeya	147
Lampiran 21. Dokumentasi Proses Pembelajaran Siklus I dan Siklus II	149
Lampiran 22. Surat Izin Dari Kampus	153
Lampiran 23. Surat Izin Penelitian Dari Balitbang	154
Lampiran 24. Surat Keterangan Telah Meneliti	155
Lampiran 25. Riwayat Hidup	156



ABSTRAK

ACHMAD MUBASYIR, NIM.14010104016, Judul: *Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V SDN 9 Laeya Kec,Laeya,Kab.Konawe Selatan, (Dibimbing Oleh: Rasmi,S.Ag, M.Pd)*

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui hasil belajar IPS melalui penerapan metode *role playing* pada siswa kelas V SDN 9 Laeya.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak 2 siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Data-data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan hasil belajar yang dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. subjek penelitian ini adalah siswa kelas V pada tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 25 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan metode pembelajaran *Role Playing* terjadi peningkatan yang sangat signifikan pada hasil belajar siswa begitupun juga aktivitas guru dan siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang dicapai disetiap siklus. Dimana pada hasil tes awal sebelum pelaksanaan tindakan melalui metode pembelajaran *Role Playing* ketuntasan siswa hanya mencapai 52% dengan nilai rata-rata 68,12. Kemudian dialakukannya tindakan siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, ketuntasan belajar mencapai 68% dengan nilai rata-rata 72,6. Namun belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 75%. Sehingga dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat dengan persentase ketuntasann mencapai 80% dengan nilai rata-rata 76,8. Selanjutnya aktivitas guru dan siswa. Pada siklus I pertemuan pertama hasil aktivitas guru mencapai 70,83% dan ktivitas siswa mencapai 70%. Sedangkan pada pertemuan kedua siklus I Aktivitas guru mencapai 75% dan aktivitas siswa mencapai 85%. Sedangkan pada siklus II pertemuan pertama aktivitas guru mencapai 83,33% dan aktivitas siswa mencapai 90%. Kemudian pada pertemuan kedua siklus II aktivitas guru mencapai 95,83% dan aktivitas siswa mencapai 95%.

Kata Kunci: Metode *Role Playing*, Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial, 9 Laeya