

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMA 8 SUB TEMA 1
MATERI JENIS USAHA EKONOMI MATA PELAJARAN IPS
MELALUI METODE *ROLE PLAYING* KELAS V-C
MIN 1 GRESIK**

SKRIPSI

**Oleh :
SALIS SUCIARTA
NIM D07216036**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PGMI
2020**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Salis Suciarta

NIM : D07216036

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar diketahui oleh dewan penguji.

Surabaya, 28 Agustus 2020
Yang Menyatakan,

METERAI
TEMPEL
8189DANF552772963
6000
ENAM RIBURUPIAH

Salis Suciarta
NIM. D07216036

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Salis Suciarta

NIM : D07216036

Judul : PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMA 8 SUB TEMA 1 MATERI
JENIS USAHA EKONOMI MATA PELAJARAN IPS MELALUI
METODE *ROLE PLAYING* KELAS V-C MIN 1 GRESIK

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Pembimbing I



Drs. Nadlir, M.Pd.I
NIP. 196807221996031002

Surabaya, 15 Juni 2020

Pembimbing II



Taufik, M.Pd.I
NIP. 197302022007011040

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Salis Suciarta ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Surabaya, 02 Juli 2020

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag, M.Pd.I

NIP. 196301231993031002

Penguji I

Dr. Nur Wakhidah, M. Si

NIP. 197212152002122002

Penguji II

M. Bahri Musthofa M.Pd.I, M.Pd

NIP. 197307222005011005

Penguji III

Drs. Nadlir, M.Pd.I

NIP. 196807221996031002

Penguji IV

Taufik, M.Pd.I

NIP. 197302022007011040



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Salis Suciarta
NIM : D07216036
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Dasar
E-mail address : salissuciarta12@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☐ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMA 8 SUB TEMA 1 MATERI JENIS USAHA

EKONOMI MATA PELAJARAN IPS MELALUI METODE ROLE PLAYING KELAS V-C

MIN 1 GRESIK

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya. .

Surabaya, 28 Agustus 2020

Penulis

(Salis Suciarta)

ABSTRAK

Salis Suciarta. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Tema 8 Sub Tema 1 Materi Jenis Usaha Ekonomi Mata Pelajaran IPS Melalui Metode *Role Playing* Kelas V-C MIN 1 Gresik. Dosen Pembimbing: **Drs. Nadlir, M.Pd.I, Taufik, M.Pd.I**

Kata kunci : Hasil belajar, Jenis Usaha Ekonomi, *Role Playing*

Penelitian ini dilakukan karena rendahnya hasil belajar siswa kelas V-C MIN 1 Gresik pada mata pelajaran Tema 8 Sub Tema 1 Jenis Usaha Ekonomi. Berdasarkan pra siklus dari 23 anak hanya 5 anak yang tuntas dan 18 anak belum tuntas.

Masalah dalam penelitian ini adalah 1) Penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar Tema 8 Sub Tema 1 Jenis Usaha Ekonomi Masyarakat bagi siswa kelas V-C MIN 1 Gresik. 2) Peningkatan hasil belajar Tema 8 Sub Tema 1 Jenis Usaha Ekonomi Masyarakat setelah menggunakan metode *Role Playing* bagi siswa kelas V-C MIN 1 Gresik.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Metode PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kurt Lewin yang didalamnya terdapat 4 tahapan pelaksanaan yakni perencanaan, observasi, tindakan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V-C MIN 1 Gresik terdiri dari 23 siswa. Pengumpulan data dilakukan peneliti melalui observasi, wawancara, tes dan instrumen dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penggunaan metode *Rola Playing* telah dilakukan dengan baik dan dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa . Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I yakni 75 meningkat pada siklus II menjadi 91. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I yakni 67,5 meningkat menjadi 89 pada siklus II. 2) Hasil belajar siswa mengalami peningkatan, dibuktikan dengan jumlah siswa yang tuntas pada siklus I yakni 12 siswa meningkat menjadi 19 siswa pada siklus II. Nilai rata-rata kelas pada pra siklus yakni 59,34 meningkat pada siklus I yakni 70 menjadi 80 pada siklus II. Presentase ketuntasan siswa pada siklus I yakni 52% meningkat pada siklus II mencapai 83%. Siklus II sudah mencapai indikator kinerja ≥ 75 dan $\geq 80\%$ sehingga penelitian ini dikatakan berhasil.

DAFTAR ISI

MOTTO	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR RUMUS	xii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tindakan yang Dipilih.....	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Lingkup Penelitian	7
F. Signifikansi Penelitian	8
BAB II.....	10
KAJIAN TEORI	10
A. Hakikat dan Konsep Hasil Belajar	10
1. Pengertian Hasil Belajar	10
2. Tipe-Tipe Hasil belajar.....	11
3. Dimensi Capaian Belajar.....	14
4. Indikator Keberhasilan Belajar.....	15
B. Mata Pelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Masyarakat.....	17
C. Metode <i>Role Playing</i>	22
1. Pengertian Metode <i>Role Playing</i> (Bermain Peran)	22
2. Tujuan Metode <i>Role Playing</i>	24
3. Prinsip-Prinsip Metode <i>Role Playing</i>	25
4. Langkah-langkah metode <i>Role Playing</i>	26
5. Kelebihan Metode <i>Role Playing</i>	27

i aktivitas siswa siklus II
Siklus II.....

Observasi Aktivitas Guru dan Siswa	
Pengukuran Hasil Belajar Siswa.....	
Siswa Pra Siklus.....	
Pengamatan Observasi aktivitas guru siklus I.....	
Pengamatan Observasi aktivitas siswa siklus I	
Hasil Belajar Siswa Siklus 1	
Pengamatan Observasi aktivitas guru siklus II	
Pengamatan Observasi aktivitas siswa siklus II.....	
Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	

t Izin Penelitian
 t Pernyataan Telah Melaksanakan Penelitian
 dasi Instrumen Observasi Aktivitas Guru dan siswa
 dasi RPP dan Butir Soal
 ervasi Aktivitas Guru
 ervasi Aktivitas Siswa
 dan Butir Soal
 Hasil Belajar siswa Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II
 nbar Kerja Siswa Siklus I
 nbar Kerja Siswa Siklus II
 etar Nama Siswa
 sil Wawancara
 o Kegiatan

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian

Lampiran 3 Surat Pernyataan Telah Melaksanakan Penelitian

Lampiran 4 Validasi Instrumen Observasi Aktivitas Guru dan siswa

Lampiran 5 Validasi RPP dan Butir Soal

Lampiran 6 Observasi Aktivitas Guru

Lampiran 7 Observasi Aktivitas Siswa

Lampiran 8 RPP dan Butir Soal

Lampiran 9 Nilai Hasil Belajar siswa Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II

Lampiran 10 Lembar Kerja Siswa Siklus I

Lampiran 11 Lembar Kerja Siswa Siklus II

Lampiran 12 Daftar Nama Siswa

Lampiran 13 Hasil Wawancara

Lampiran 14 Foto Kegiatan

Permasalahan yang diuraikan di atas ternyata di alami siswa kelas V-C di MIN 1 Gresik, dari hasil observasi dan wawancara guru kelas V-C dari 23 siswa hasil belajar materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat hanya 21,73% % siswa yang hasil belajarnya memenuhi Kriteria Hasil Belajar.¹ Nilai tersebut didapat dari hasil ulangan harian pada tema 2 pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat. Peserta didik hanya bisa menyebutkan jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat tetapi tidak dapat menjelaskan konsep materi tersebut dengan benar.

¹ Hasil wawancara Bapak Khosi'in, S.Pd, MM guru kelas V-C MIN 1 Gresik pada 20 September 2019 pukul 10.31 WIB.

[illegible]

Pemilihan metode yang tepat sangat berpengaruh untuk mengatasi masalah tersebut. Orang umumnya dapat mengingat tentang 10% dari apa yang mereka baca, 20% dari apa yang mereka dengarkan, 30% dari apa yang mereka lihat, 50% dari apa yang mereka lihat dan dengarkan, 70% dari apa yang mereka ucapkan dan 90% dari apa yang mereka ucapkan dan lakukan bersama-sama.³ Dari uraian tersebut bahwa siswa akan mudah dalam memahami dan mengingat materi dari apa yang mereka ucapkan dan lakukan sehingga pemilihan metode yang tepat dan sesuai dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Diperlukan inovasi dan kreasi untuk penguasaan terhadap materi yang akan dikelola dan ditampilkan secara profesional, dari hati dan tanpa paksaan, logis dan menyenangkan serta dipadukan dengan pendekatan personal-emosional terhadap peserta didik akan menjadikan proses pembelajaran yang ingin dicapai terwujud. Selain itu, dengan menciptakan suatu metode pembelajaran yang baru atau dengan kata lain inovasi.⁴

aul Ginnis, *Trik & Taktik Mengajar*, (Jakarta: PT Indeks, 2008), 28.

ris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Team Penerbit, 2013), 21.

⁴ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Team Penerbit, 2013), 21.

Pada jurnal lain yang berjudul *“Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa Kelas III B SDN Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember”* oleh Kanti Wilujeng mengindikasikan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 90% mengalami kenaikan sehingga metode *Role Playing* sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan mata pelajaran IPS. Pada jurnal lain terdahulu juga yang berjudul *“Penerapan Metode Role Playing (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Sosial Berbicara Anak Usia Dini”* oleh Yulia Siska juga mengindikasikan bahwa metode *Role Playing* juga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan berbicara peserta didik karena dalam pelaksanaannya peserta didik banyak melakukan kontak sosial dengan

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan Metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar tema 8 sub tema 1 pembelajaran 4 materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat pada kelas V-C MIN 1 Gresik?
2. Bagaimana Peningkatan hasil belajar tema 8 sub tema 1 pembelajaran 4 materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat melalui metode *Role Playing* pada kelas V-C MIN 1 Gresik?

C. Tindakan yang Dipilih

Hasil belajar siswa kelas V-C Min 1 Gresik pada materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat masih banyak yang di bawah KKM sehingga perlu adanya perbaikan proses pembelajaran hingga hasil belajar siswa dapat meningkat dan sesuai dengan apa yang ingin dicapai.

Tindakan yang dipilih berdasarkan rumusan masalah diatas, bahwasanya untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat adalah dengan menerapkan metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* adalah metode yang menyenangkan juga dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan mudah dan merangsang kreativitas siswa serta percaya diri di depan kelas.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat dan Konsep Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakikatnya terjadinya proses perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, dari sikap yang kurang baik menjadi lebih baik, dari tidak terampil menjadi terampil pada peserta didik.⁵

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah suatu yang diperoleh siswa sebagai cerminan terhadap penguasaan kompetensi atau tujuan-tujuan tertentu. Hasil belajar tersebut dapat diamati dalam bentuk tingkah laku dari siswa yang belajar.⁶

Prinsip-prinsip keberhasilan belajar yaitu: a) perubahan dalam belajar terjadi secara sadar, b) perubahan dalam belajar mempunyai tujuan, c) perubahan belajar secara positif, d) perubahan dalam belajar bersifat kontinu, e) perubahan dalam belajar bersifat permanen (langgeng).⁷

Dengan demikian, yang dimaksud dengan keberhasilan belajar adalah tahap pencapaian aktual yang ditampilkan dalam bentuk perilaku

⁵ Supardi, *Penilaian Autentik pembelajaran Afektif, kognitif dan Psikomotor*, (Jakarta: Rajawali pers, 2016), 14.

⁶ Akbar Sadun, *Pembelajaran Tematik Konsep Dasar, Perancangan Perangkat dan Implementasinya*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2016), 10.

⁷ Supardi, *Penilaian Autentik pembelajaran Afektif, kognitif dan Psikomotor*15.

- b. Tipe keberhasilan psikomotor

Tipe keberhasilan belajar spikomotor meliputi:¹¹

- ¹⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.....*, 23

[illegible]

- c. Tipe keberhasilan belajar afektif

Tipe keberhasilan belajar afektif meliputi:¹³

- ¹² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.....*, 22.

[illegible]

Contoh: capaian hasil belajar berdasarkan penilaian acuan patokan misalkan berdasarkan acuan patokan ditetapkan kriteria ketuntasan minimum 75. Nilai yang dicapai siswa ahmad 65, berarti siswa Ahmad belum berhasil belajar.

Hasil belajar yang dimaksudkan di sini adalah prestasi yang dicapai siswa dibandingkan antara sebelum dan sesudah kegiatan belajar mengajar atau diberikan pengalaman belajar. Contoh: misalkan berdasarkan acuan patokan ditetapkan ketuntasan belajar minimum mata pelajaran Agama Islam dituntut untuk siswa kelas VII. Nilai yang dicapai Ahmad 65 di kelas VII, sedangkan nilai yang dicapai Ahmad di kelas VI Sekolah Dasar adalah 75.

Contoh: misalkan berdasarkan acuan patokan ditetapkan standar ketuntasan belajar minimum mata pelajaran Agama Islam ditetapkan 75 untuk siswa kelas VII. Nilai yang dicapai Ahmad 65 di kelas VII, sedangkan nilai yang dicapai Ahmad di kelas VI Sekolah Dasar adalah 60. Dilihat dari standar ketuntasan belajar berarti siswa Ahmad belum berhasil belajar, tetapi bila dilihat dari proses angka 60-65 sebetulnya sudah ada keberhasilan belajar yang dicapai Ahmad.

- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi dengan orang lain, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan tingkat global
2. Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat

Kegiatan ekonomi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Untuk memenuhi kebutuhan, umumnya manusia akan memanfaatkan sumber daya alam yang ada disekitarnya. Indonesia memiliki sumber daya alam yang melimpah sehingga kita sebagai manusia harus dapat memanfaatkannya dengan baik. Pemanfaatan sumber daya alam dapat dilihat dari berbagai bidang usaha. Adapaun bidang usaha yang dimaksud sebagai berikut:

a. Bidang Agraris

Bidang agraris meliputi pertanian dan perkebunan. Sektor ini terdapat paa daerah pedesaan dan pegunungan. Berbagai jenis tanaman tumbuh subur dan menghasilkan banyak bahan pangan. Hasil dari pertanian dan perkebunan antara lain padi, jagung, ubi, kedelai, sayuran, buah-buahan, dan lain-lain.

Tabel 2.2
Cara Meningkatkan Hasil Agraris

No	Usaha Peningkatan Hasil Agraris	Caranya
1.	Intensifikasi	Intensifikasi adalah pengolahan lahan pertanian dengan sebaik-baiknya dengan menggunakan beberapa macam sarana (panca usaha tani). a. Penggunaan pengairan (irigasi)

		b. Penggunaan pupuk, baik pupuk kandang, maupun pupuk buatan. c. Penggunaan bibit unggul. d. Penggunaan obat pemberantas hama (pestisida). e. Bimbingan dan penyuluhan melalui bimbingan massal (bimas) dan intensifikasi massal (inmas).
2.	Ekstensifikasi	Ekstensifikasi pertanian adalah usaha memperluas lahan pertanian dengan cara membuka lahan pertanian baru.
3.	Diversifikasi	Diversifikasi adalah usaha memperbanyak kegiatan pertanian dan jenis tanaman pada suatu lahan pertanian. Misalnya seorang petani disamping bertani sambil memelihara ikan di kolam.
4.	Rehabilitasi	Rehabilitasi pertanian adalah usaha menyuburkan kembali tanah dan memperbaiki cara-cara bertani serta mengganti tanaman tua dengan tanaman muda (peremajaan tanaman) atau mengganti jenis tanaman baru yang lebih produktif.
5.	Mekanisasi	Mekanisasi pertanian adalah pengolahan tanah dengan menggunakan mesin-mesin karena lahan pertanian luas sehingga tenaga manusia dan hewan kurang memadai.

Perkebunan merupakan kegiatan penanaman lahan dengan tanaman keras dengan umur lebih dari enam bulan. Tanaman perkebunan mencakup tanaman musiman dan tanaman tahunan. Hasil perkebunan misalnya, kelapa sawit, the, lada, kayu putih, karet dan lain lain.

Peternakan merupakan kegiatan usaha budi daya hewan yang menghasilkan hasilnya. Hasil peternakan terdiri atas daging, telur, susu, kulit dan lain-lain. Jenis peternakan dapat dibedakan sebagai berikut.

- 1) Peternakan hewan kecil, misalnya kelinci, kambing, domba dan biri-biri.
- 2) Peternakan hewan besar, misalnya sapi, kerbau, dan kuda.
- 3) Peternakan unggas, misalnya ayam, itik, burung, dan kuda.

Usaha perikanan dibedakan menjadi perikanan darat dan perikanan laut. Perikanan darat, yaitu usaha memelihara ikan dan menangkap ikan di perairan darat. Perikanan darat terdiri dari perikanan air tawar dan perikanan air payau. Perikanan air tawar dilakukan di sungai, danau, rawa, waduk atau bendungan, empang, sawah, dan kolam.

Sedangkan perikanan air laut yaitu usaha menangkap ikan di pantai atau laut. Di Indonesia usaha tersebut dilakukan nelayan tradisional dan hasilnya untuk keperluan pendudukan dan di ekspor ke berbagai Negara.

Dilihat dari kondisi geologisnya wilayah Indonesia mengandung banyak barang tambang. Sehingga potensi tersebut

- 1) Barang tambang mineral logam, misalnya emas, perak, tembaga, timah, bauksit, dan nikel.
- 2) Barang tambang mineral nonlogam, misalnya belerang, gypsum, marmer, dan batu gamping.
- 3) Barang tambang sumber energi, misalnya minyak bumi, batu bara dan gas alam.

e. Kehutanan

f. Perdagangan

[illegible]

Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini diorganisasi berdasarkan kelompok-kelompok siswa yang heterogen. Masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi, namun masih dalam batas-batas skenario dari guru.

Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain.¹⁹

¹⁹ Aris Shoimin, 68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum*, 161.

- d. Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya.

Metode bermain peran sangat cocok digunakan pada mata pelajaran IPS karena peserta didik dapat merasakan secara langsung kejadian yang dipelajari sehingga akan lebih lama dalam hal ingatan serta mudah untuk pemahaman. Peserta didik akan merasa bahwa ini hanyalah sebuah permainan dan tanpa disadari mereka telah belajar banyak hal dengan bermain peran tersebut.

3. Prinsip-Prinsip Metode *Role Playing*

Semua metode haruslah mempunyai prinsip sebagai dasar untuk dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Prinsip dari metode bermain peran (*Role Playing*) menurut Hasibuan dan Moedhino yang dikutip Tujiran Taniredja diantaranya: 1) Dilakukan oleh kelompok siswa, tiap kelompok mendapat kesempatan melaksanakan simulasi yang sama atau dapat juga berbeda, 2) semua siswa harus terlibat langsung menurut peranan masing-masing, 3) penentuan topic disesuaikan dengan tingkat kemampuan kelas, dibicarakan oleh siswa dan guru, 4) petunjuk simulasi diberikan terlebih dahulu, 5) Dalam simulasi setidaknya dapat dicapai tiga domain psikis, 6) Dalam simulasi hendaknya

digambarkan situasi yang lengkap, dan 7) hendaknya diusahakan terintegrasikannya beberapa ilmu.²¹

Metode bermain peran sangatlah berguna dan bermanfaat untuk membantu siswa dalam mengingat pelajaran atau suatu kejadian. Semua metode pasti mempunyai dampak dalam proses belajar mengajar.

- Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.

[illegible]

- c. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.

Kelebihan metode *Role Playiing* antara lain:²⁵

- a. Dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
 - b. Bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
 - c. Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias.
 - d. Membangkitkan gairah dan semangat optimism dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
 - e. Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses pembelajaran.
6. Kekurangan Metode *Role Playing*

Metode pembelajaran juga mempunyai kekurangan, kekurangan metode bermain peran yaitu sebagai berikut:

- Banyaknya waktu yang dibutuhkan
- Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik.
- Ketidakmungkinan menerapkan *Role Playing* jika suasana kelas tidak kondusif.
- Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga.

²⁵ Miftahul huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, 210.

BAB III

METODE DAN RENCANA PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian yang berjudul “Peningkatkan Hasil Belajar Tema 3 Sub Tema 1 Materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat Mata Pelajaran IPS Melalui Metode *Role Playing* Kelas V-C MIN 1 Gresik: ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau disebut juga *classroom action research*, yang artinya penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa mejadi meningkat.²⁷ Penelitian tindakan kelas memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik, artinya pihak yang terlibat dalam PTK (guru) mencoba dengan sadar mengembangkan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah atau memperbaiki situasi dan kemudian secara cermat mengamati pelaksanaannya untuk mengukur tingkat keberhasilannya.²⁸

Jadi dalam penelitian tindakan kelas ada tiga unsur atau konsep, yakni sebagai berikut:

²⁷ Igak wardani, kuswaya wihardit, *Penelitian tindakan kelas*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), 4.

²⁸ Kunandar. *Langkah-langkah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 41.

1. Penelitian adalah aktivitas mencermati suatu objek tertentu melalui metodologi ilmiah dengan mengumpulkan data-data dan dianalisis untuk menyelesaikan suatu masalah.
2. Tindakan adalah suatu aktivitas yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang berbentuk siklus kegiatan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu atau kualitas proses belajar mengajar.
3. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama dari seorang guru.

Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya. Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang berbasis kepada kelas. Penelitian dapat dilakukan secara mandiri, tetapi alangkah baiknya kalau dilaksanakan secara kolaboratif, baik dengan teman sejawat, kepala sekolah, pengawas, widyaiswara, dosen dan pihak lain yang lebih relevan dengan PTK. Hasil PTK dapat digunakan untuk memperbaiki mutu proses pembelajaran. Secara lebih rinci tujuan PTK adalah:

1. Peningkatan atau perbaikan terhadap kinerja belajar siswa di sekolah.
2. Peningkatan atau perbaikan mutu proses pembelajaran di kelas.
3. Peningkatan peningkatakan atau perbaikan terhadap kualitas prosedur dan alat evaluasi yang digunakan unuk mengukur proses dan hasil belajar siswa.
4. Peningkatan atau perbaikan terhadap kualitas penggunaan media, alat bantu belajar dan sumber belajar lainnya.

²⁹ Subban, Fauti, *Penelitian Tindakan kelas*, (Sidoarjo: Qisthos Digita Press, 2013), 40.

Tahap pelaksanaan ini adalah berupa implementasi atau penerapan isi rancangan pada pembelajaran di kelas. Hal yang perlu diingat adalah peneliti harus ingat dan berusaha menaati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan namun harus berlaku wajar dan tidak dibuat-buat, sehingga rancangan akan terlaksana dengan baik ketika proses pembelajaran berlangsung.³¹

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengumpulan data ini dilakukan dengan format observasi/penilaian yang telah disusun. Data yang dikumpulkan dapat berupa data kuantitatif (hasil tes, kuis, Presentasi, nilai tugas dan lain-lain).

Refleksi merupakan kegiatan mengulas secara kritis tentang perubahan yang terjadi pada siswa, suasana kelas dan guru. Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah

[illegible]

1. Setting Penelitian

a. Tempat Penelitian

b. Waktu Penelitian

c. Siklus PTK (Penelitian Tindakan Kelas)

[illegible]

1. Siklus 1

Pada tahap perencanaan ini, kegiatan yang harus dilakukan peneliti antara lain:

b. Tahap pelaksanaan

Pertama, guru memulai pelajaran dengan salam, menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran siswa, guru menyiapkan peserta didik. Guru melakukan ice bereaking untuk membangkitkan semangat belajar

2) Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran Role Playing

b. Data kuantitatif

Adapun data yang termasuk data kuantitatif adalah:

- 1) Data jumlah siswa Kelas V-C MIN 1 Gresik
- 2) Data presentase ketuntasan belajar minimal
- 3) Data nilai siswa
- 4) Data prosentase aktifitas guru dan siswa

2. Cara pengumpulan data

Cara pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu:

a. Wawancara

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan wawancara digunakan untuk mengumpulkan data tentang sikap atau pendapat siswa selama pelaksanaan dan pembelajaran materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat dengan menggunakan metode yang diterapkan, dan juga untuk menemukan kesulitan apa saja yang dialami baik guru atau siswa selama proses pembelajaran pada saat sebelum maupun sesudah tindakan.

Peneliti mengadakan wawancara dengan guru Kelas V-C MIN 1 Gresik dan pada siswa Kelas V-C. Instrumen yang digunakan dalam penerapan teknik pengumpulan data ini yaitu berupa naskah wawancara responden guru sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran, dan juga

naskah wawancara responden siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran.

b. Observasi

Observasi adalah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung.³²

Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data antara lain:

- 1) Aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*.
- 2) Aktivitas siswa pada proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung, observasi dilaksanakan untuk mengetahui apakah pelaksanaan tindakan sudah sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Instrument yang digunakan dalam observasi ini yaitu berupa lembar observasi guru dan lembar observasi siswa.

Tabel 3.1
Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		4	3	2	1
Kegiatan Awal					
1	Guru mengucapkan salam dan mengajak semua siswa berdo'a.				

³² Ngalm Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2010), 149.

2	Guru menanyakan kabar siswa dan mengisi absensi guru dan siswa.				
3	Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan pelajaran sebelumnya.				
4	Guru memberi motivasi kepada siswa dengan menyampaikan pentingnya mempelajari materi.				
5	Guru menyampaikan sekilas materi pembelajaran yaitu tentang “Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat”				
6	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.				
Kegiatan Inti					
1	Guru memberikan motivasi/rangsangan kepada siswa untuk memusatkan perhatian pada topik jenis usaha ekonomi masyarakat dengan menunjukkan gambar usaha ekonomi dalam berbagai bidang				
2	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya				
3	Guru membentuk kelompok siswa				
4	Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mempelajari skenario cerita dengan benda-benda di sekitar kelas				
5	Guru menunjuk kelompok untuk memperagakan skenario yang telah diberikan				
6	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa terkait dari cerita yang diperagakan				
7	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesimpulan dari penampil				
8	Guru memberikan lembar kerja				
Kegiatan Penutup					
1	Merefleksi materi yang telah dipelajari bersama dengan siswa				
2	Membantu siswa dalam menyimpulkan proses pembelajaran				
3	Memberikan kesempatan tanya jawab kepada siswa				
4	Menyampaikan materi pembelajaran selanjutnya				

F. Analisis Data

Analisis data merupakan langkah yang sangat penting, sebab dari hasil itu dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan peneliti. Untuk menganalisis data-data tentang penerapan metode pembelajaran bermain peran yang dilakukan dengan cara mengobservasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan dari nilai tes tulis digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \quad \dots\dots\dots \text{Rumus 3.1}$$

Hasil pengamatan dari kegiatan observasi terhadap guru dan siswa akan diklasifikasikan dalam bentuk nilai sesuai kriteria keberhasilan sebagai berikut:

Tabel 3.3
Nilai Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Nilai Observasi Aktivitas	Kriteria
90 – 100	Sangat Baik
80 – 89	Baik
65 – 79	Cukup
55 – 64	Tidak Baik
0 – 54	Sangat Tidak Baik

Kesimpulan:

Nilai observasi aktivitas baik jika didapatkan nilai akhir observasi aktivitas siswa dan guru ≥ 80 ,

Untuk mengetahui nilai rata-rata kelas dapat dirumuskan nilai sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{\text{Jumlah semua nilai siswa}}{\text{Jumlah siswa}} \dots\dots\dots \text{Rumus 3.2}$$

H. Tim Peneliti dan Tugasnya

Penelitian tindakan yang ideal sebetulnya adalah yang dilakukan berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan yakni istilah lain untuk cara ini adalah “penelitian kolaborasi”. Cara ini dikatakan ideal karena adanya upaya untuk mengurangi unsur subjektifitas pengamat serta kecermatan yang dilakukan.³⁵

1. Nama : Salis Suciarta

³⁵ Suharsimi, *Memahami Metode-Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Ar-Ruzzmedia, 2011), 243

Jabatan : Peneliti dan mahasiswa Prodi PGMI UINSA Surabaya

Tugas :

- Menyusun perencanaan pembelajaran
- Menyusun laporan observasi
- Menyusun laporan hasil penelitian
- Pelaksana observasi

2. Nama : Khosi'in, S.Pd, MM

Jabatan : Guru Kelas V-C MIN 1 Gresik

Tugas:

- Mengamati pelaksanaan penelitian
- Bertanggung jawab semua jenis kegiatan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Dalam tiap siklusnya, penelitian ini terdiri dari empat tahapan utama yaitu tahap perencanaan (*planning*), tahap pelaksanaan (*acting*), tahap observasi (*observing*), dan tahap refleksi (*reflecting*). Subyek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas V-C MIN 1 Gresik tahun pelajaran 2019/2020 dengan total 23 siswa, yang terdiri dari 11 siswa laki-laki, dan 12 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat tema 8 sub tema 1 mata pelajaran IPS pada kelas V-C MIN 1 Gresik.

Pemerolehan data hasil belajar siswa didapatkan dari nilai hasil belajar yang dilaksanakan dalam dua siklus. Sedangkan pemerolehan data tentang berlangsungnya penerapan penggunaan metode *Role Playing* pada proses pembelajaran didapatkan dari hasil observasi aktivitas terhadap guru dan siswa. Berikut merupakan data hasil dari tiap siklus yang dilakukan oleh peneliti.

Pada tahap pra siklus ini peneliti belum melaksanakan kegiatan penelitian. Peneliti hanya melakukan kegiatan pengamatan beserta identifikasi masalah yang ada di lapangan yaitu dengan melalui wawancara dan dokumentasi. Dalam melaksanakan tahapan ini, peneliti melakukan

Ketika pembelajaran IPS berlangsung siswa belum terlihat senang dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat ketika pembelajaran berlangsung siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga belum terlihat berani untuk memberikan pendapat, hal ini terlihat

[illegible]

akan dilaksanakan pada hari

... pada pukul 09.50 – 11.00 WIB. Subyek penelitian adalah siswa kelas V-C MIN 1 Gresik yang berjumlah 23 siswa dengan 12 siswa perempuan.

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan peneliti melakukan beberapa kegiatan seperti berikut.

Pada tahap perencanaan peneliti melakukan beberapa kegiatan berikut.

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang berisi tentang kegiatan pembelajaran yang disusun berdasarkan materi pembelajaran yang akan disampaikan dan disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan oleh MIN 1 Gresik serta disesuaikan dengan langkah-langkah metode pembelajaran *Role Playing*. Penyusunan RPP ini juga telah divalidasi oleh salah satu guru dari MIN 1 Gresik yaitu Ibu Muifah, M.Pd.I yang mendapat hasil baik dan dapat digunakan dalam siklus I. Akan tetapi peneliti mendapatkan saran dari validator untuk memberi tambahan waktu pada kegiatan inti yaitu pada saat kegiatan siswa mempelajari skenario cerita dan mengubah bahasa yang digunakan pada skenario menjadi bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.
- 2) Menyiapkan bahan ajar berupa materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat melalui cerita dalam kehidupan sehari-hari yang akan disampaikan beserta skenario yang akan diperagakan.
- 3) Menyusun instrumen penilaian hasil belajar terhadap materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat dalam bentuk tes tulis, dengan rincian 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Penyusunan penilaian ini didasarkan pada kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran. Dengan begitu penilaian ini dapat mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Adapun instrumen observasi guru dan siswa kemudian divalidasikan pada

Selanjutnya guru memberikan apersepsi kepada siswa sebelum memulai pembelajaran materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat yaitu dengan memberikan pertanyaan: “sebutkan profesi yang paling banyak di sekitar kalian?”. Kemudian, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru dan mengarahkannya kepada materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat.

Selanjutnya guru memberikan motivasi kepada siswa agar siswa dapat bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sebelum memasuki kegiatan inti guru menyampaikan sekilas materi apa yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pada kegiatan inti ini, sebelum memasuki materi yang akan dipelajari, siswa diajak untuk mengulas pembelajaran pada pertemuan sebelumnya yang telah diajarkan oleh guru kelas. Selanjutnya guru memberikan stimulus mengenai materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat dengan menunjukkan gambar untuk diamati siswa tentang petani yang sedang berada disawah dan gambar nelayan yang sedang mencari ikan di laut. Kemudian

Selanjutnya guru memilih salah satu cerita yang akan diperagakan dengan bermain peran. Cerita yang digunakan adalah cerita kehidupan sehari-hari berjudul “*Berbagai macam pekerjaan ayah dan ibu kita*” kemudian siswa mendengarkan penjelasan dari guru yang sedang memperkenalkan metode *Role Playing*. “anak-anak hari ini kita akan melakukan kegiatan bermain peran dengan judul “*Berbagai macam pekerjaan ayah dan ibu kita*”.

[illegible]

Selanjutnya guru menunjuk kelompok 2 untuk maju ke depan kelas untuk memperagakan cerita “*Berbagai macam pekerjaan ayah dan ibu kita*”, sebelum menunjuk salah satu kelompok guru menginformasikan kepada siswa untuk memperhatikan penampilan dari kelompok 4 yang tampil. Pada penampilan kelompok 2 masih terlihat siswa melihat skenario yang di berikan guru. Setelah penampilan selesai, siswa bertepuk tangan sebagai apresiasi terhadap penampilan dari kelompok 2. Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk berdiskusi membahas penampilan cerita “*Berbagai macam pekerjaan ayah dan ibu kita*” oleh kelompok 2. Setelah diskusi selesai, guru menunjuk salah satu kelompok untuk mengutarakan pendapatnya terkait dengan penampilan dari kelompok 2. Siswa bertepuk tangan kembali karena siswa telah berani untuk menyampaikan hasil diskusinya. Selanjutnya guru membagikan lembar kerja kepada siswa, siswa dapat menyelesaikan soal tersebut selama 15 menit di akhir kegiatan inti.

Pada kegiatan ini guru mengajak siswa untuk bersama-sama merefleksikan apa saja yang mereka lakukan dan pelajari selama kegiatan pembelajaran dan membuat kesimpulan dari

Guru menunjuk salah satu siswa untuk memimpin do'a bersama sebelum mengakhiri pembelajaran dan dilanjutkan dengan guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Pada tahap pengamatan/observasi ini, Bapak Khosi'in, S.Pd, MM selaku guru kelas V-C akan menjadi observer terhadap penerapan *Role Playing* yang dilakukan oleh peneliti. Adapun yang diamati oleh observer adalah aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam menjalani proses pembelajaran materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat dengan menggunakan metode *Role Playing*. Adapun data hasil observasi aktivitas guru dan siswa adalah sebagai berikut.

Berikut merupakan hasil dari observasi terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		4	3	2	1
Kegiatan Awal					
1	Guru mengucapkan salam dan mengajak semua siswa berdo'a.	✓			
2	Guru menanyakan kabar siswa dan mengisi absensi guru dan siswa.	✓			
3	Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan pelajaran sebelumnya.			✓	

4	Guru memberi motivasi kepada siswa dengan menyampaikan pentingnya mempelajari materi.		✓		
5	Guru menyampaikan sekilas materi pembelajaran yaitu tentang “jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat”			✓	
6	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.			✓	
Kegiatan Inti					
1	Guru memberikan motivasi/rangsangan kepada siswa untuk memusatkan perhatian pada topik jenis usaha ekonomi masyarakat dengan menunjukkan gambar tentang jenis usaha ekonomi di bidang pertanian dan perikanan		✓		
2	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya			✓	
3	Guru membentuk kelompok siswa	✓			
4	Guru memberikan skenario cerita kehidupan sehari-hari		✓		
5	Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mempelajari skenario cerita		✓		
6	Guru menunjuk kelompok untuk memperagakan skenario		✓		
7	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesimpulan dari penampil		✓		
8	Guru memberikan lembar kerja	✓			
Kegiatan Penutup					
1	Merefleksi materi yang telah dipelajari bersama dengan siswa			✓	
2	Membantu siswa dalam menyimpulkan proses pembelajaran		✓		
3	Memberikan kesempatan tanya jawab kepada siswa			✓	
4	Menyampaikan materi pembelajaran selanjutnya	✓			
5	Berdo`a bersama sebelum mengakhiri pembelajaran	✓			
Jumlah Skor			57		
Jumlah Skor Maksimal			76		
Nilai Observasi Aktivitas Guru			75 (cukup)		

Oleh karena itu, peneliti masih perlu melakukan peningkatan dalam hal aktivitas guru selama proses pembelajaran. Peneliti di sini mendapatkan masukan dari observer mengenai pemberian rangsangan dan motivasi sebaiknya lebih ditingkatkan lagi, dan juga peneliti dihibau untuk tidak terburu-buru dalam membiarkan siswa untuk mempelajari skenario agar cerita yang ditampilkan dapat lebih maksimal lagi.³⁷

2) Observasi Aktivitas Siswa

³⁷ Hasil wawancara dengan Bapak Khosi'in, S.Pd, MM selaku guru kelas V-C MIN 1 Gresik pada tanggal 19 februari 2020.

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		4	3	2	1
Kegiatan Awal					
1	Siswa menjawab salam dan berdo'a bersama.	✓			
2	Siswa menjawab hadir ketika guru melakukan absensi	✓			
3	Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai materi sebelumnya.			✓	
4	Siswa mendengarkan motivasi yang diberikan oleh guru			✓	
5	Siswa mendengarkan penyampaian sekilas materi oleh guru.		✓		
6	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran serta sekilat tentang materi "Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat" yang disampaikan oleh guru.			✓	
Kegiatan Inti					
1.	Siswa mendengarkan rangsangan/motivasi dari guru dengan tujuan untuk memusatkan perhatian pada topik jenis usaha ekonomi masyarakat		✓		
2	Siswa bertanya tentang materi Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat		✓		
3	Siswa membentuk kelompok	✓			
4	Siswa mempelajari skenario yang diberikan guru			✓	
5	Kelompok yang ditunjuk akan memperagakan skenario yang diberikan guru			✓	
6	Siswa bersama kelompok mengamati cerita yang diperagakan		✓		
7	Siswa berdiskusi membahas penampilan kelompok yang tampil			✓	
8	Siswa membacakan kesimpulan dari penampilan masing-masing			✓	
9	Siswa mengerjakan lembar kerja	✓			
Kegiatan Penutup					
1	Bersama dengan guru siswa ikut merefleksi mengenai proses pembelajaran yang telah dilakukan		✓		

Berdasarkan data hasil belajar di atas

Berdasarkan data hasil belajar di atas yaitu rata-rata nilai siswa yang didapat adalah sebesar 70. Nilai ini dapat diketahui dengan cara membagi jumlah nilai seluruh siswa yaitu sebesar 1620 dengan jumlah siswa yang ada di kelas IV yaitu sebanyak 70 siswa. Selanjutnya persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I yaitu sebesar 52% (Sedang). Dari total 23 siswa masih terdapat 48% siswa yang belum tuntas. Persentase ini didapatkan dari menghitung jumlah siswa yang tuntas lalu dibagi dengan jumlah

d. Refleksi (*Reflecting*)

Adapun beberapa kendala yang di hadapi diantaranya adalah sebagai berikut.

- [illegible]

- 1) Guru dihimbau untuk tetap tenang dan tidak terburu-buru serta mengoptimalkan waktu yang direncanakan dengan tepat
- 2) Guru memberi ketegasan pada siswa yang membuat gaduh pada saat proses pembelajaran berlangsung
- 3) Guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk berkreasi pada kegiatan *Role Playing* yaitu dengan menambahkan benda-benda yang ada di sekitar kelas sebagai aksesoris untuk mendukung pemeragaan cerita.

- 1) Guru dihimbau untuk tetap tenang dan tidak terburu-buru serta mengoptimalkan waktu yang direncanakan dengan tepat
- 2) Guru memberi ketegasan pada siswa yang membuat gaduh pada saat proses pembelajaran berlangsung
- 3) Guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk berkreasi pada kegiatan *Role Playing* yaitu dengan menambahkan benda-benda yang ada di sekitar kelas sebagai aksesoris untuk mendukung pemeragaan cerita.

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang berisi tentang kegiatan pembelajaran yang disusun berdasarkan materi pembelajaran yang akan disampaikan dan disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan oleh MIN 1 Gresik serta disesuaikan dengan langkah-langkah metode pembelajaran *Role Playing*. Dalam penyusunan RPP ini peneliti telah melakukan diskusi dengan guru kolaborator terkait upaya peningkatan hasil belajar siswa serta memperbaiki kualitas pembelajaran. Dan hasilnya adalah secara keseluruhan kegiatan pembelajaran pada RPP tidak mengalami perubahan yang cukup banyak. Hanya saja pada kegiatan inti, jika pada siklus I penggunaan bermain peran tidak menggunakan alat bantu dan hanya memperagakan saja. Maka pada siklus II ini siswa siswa memperagakan metode *Role Playing* menggunakan alat bantu berupa benda-benda yang ada di sekitar kelas dengan tujuan agar siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan lebih memperhatikan proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*. Hal ini dilakukan berdasarkan hasil refleksi yang menyatakan bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Penambahan benda-benda ini bertujuan agar siswa dapat lebih memperhatikan kelompok yang memperagakan dan siswa juga dapat mengetahui jalan cerita dari cerita yang diperagakan. Penyusunan RPP ini juga telah divalidasi oleh salah satu guru dari MIN 1 Gresik yaitu

Ibu Muifah, M.Pd.I yang mendapat hasil baik dan dapat digunakan dalam siklus II.

- 2) Menyiapkan bahan ajar berupa materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat yang akan disampaikan beserta skenario yang akan diperagakan.
- 3) Menyusun instrumen observasi terhadap aktivitas guru dan siswa yang bertujuan agar dapat diketahui bagaimana penerapan dari metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran. instrumen observasi ini pada guru dan siswa tidak mengalami perubahan yang cukup banyak. Hanya saja terdapat sedikit perubahan pada kegiatan ini terkait dengan penggunaan metode *Role Playing*. Adapun instrumen observasi guru dan siswa kemudian divalidasi pada salah satu guru dari MIN 1 Gresik yaitu Ibu Muifah, M.Pd.I yang mendapat hasil baik serta dapat digunakan dalam siklus II.
- 4) Menyusun instrumen penilaian pemahaman terhadap materi Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat dalam bentuk tes tulis, dengan rincian 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Penyusunan penilaian ini didasarkan pada kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran. Dengan begitu penilaian ini dapat mengukur hasil belajar siswa dengan baik sebagai indikator dari motivasi belajar. Instrumen penilaian yang dilakukan dalam siklus II ini tidak banyak mengalami perubahan,

b. Pelaksanaan (*acting*)

1) Kegiatan Pendahuluan

[illegible]

Selanjutnya guru memberikan apersepsi kepada siswa sebelum memulai pembelajaran materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat yaitu dengan memberikan pertanyaan: “sebutkan profesi yang paling banyak di sekitar kalian?”. Kemudian, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru dan mengarahkannya kepada materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat.

Selanjutnya guru memberikan motivasi kepada siswa agar siswa dapat bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sebelum memasuki kegiatan inti guru menyampaikan sekilas materi apa yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pada kegiatan inti ini, sebelum memasuki materi yang akan dipelajari, siswa diajak untuk mengulas pembelajaran pada pertemuan sebelumnya yang telah diajarkan oleh guru kelas. Selanjutnya guru memberikan rangsangan mengenai materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat dengan menunjukkan gambar-gambar jenis usaha ekonomi dalam bidang pertanian, perikanan, perkebunan, pertambangan serta industri dan menyuruh siswa

Kali ini, guru masih memakai cerita *“Berbagai macam pekerjaan ayah ibu kami”* untuk diperagakan dengan bermain peran. Pada siklus I sebelumnya siswa masih belum faham mengenai unsur intrinsik pada cerita *“Berbagai macam pekerjaan ayah ibu kami”*. Hal ini terjadi karena siswa belum aktif dalam mengamati kelompok yang memperagakan cerita tersebut. Dan juga, kelompok sebelumnya masih belum maksimal dalam memperagakan cerita *“Berbagai macam pekerjaan ayah ibu kami”* terlihat ketika kelompok 2 memperagakan cerita di depan kelas mereka masih melihat skenario.

[illegible]

Selanjutnya guru menunjuk kelompok 4 untuk maju ke depan kelas untuk memperagakan cerita “*Berbagai macam pekerjaan ayah ibu kami*”, sebelum menunjuk salah satu kelompok guru menginformasikan kepada siswa untuk memperhatikan penampilan dari kelompok 4 yang tampil. Pada penampilan kelompok 4 siswa sudah tidak melihat catatan skenario cerita “*Berbagai macam pekerjaan ayah ibu kami*”. Setelah penampilan selesai, siswa bertepuk tangan sebagai apresiasi terhadap penampilan dari kelompok 4. Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk berdiskusi untuk membahas penampilan cerita “*Berbagai macam pekerjaan ayah ibu kami*” oleh kelompok. Setelah diskusi selesai, guru menunjuk salah satu kelompok untuk mengutarakan pendapatnya terkait dengan penampilan dari kelompok 4. Siswa bertepuk tangan kembali karena siswa telah berani untuk menyampaikan hasil diskusinya. Selanjutnya guru membagikan lembar kerja kepada siswa, siswa dapat menyelesaikan soal tersebut selama 15 menit di akhir kegiatan inti.

Pada kegiatan ini guru mengajak siswa untuk bersama-sama merefleksikan apa saja yang mereka lakukan dan pelajari selama

3	Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan pelajaran sebelumnya.	✓			
4	Guru memberi motivasi kepada siswa dengan menyampaikan pentingnya mempelajari materi.		✓		
5	Guru menyampaikan sekilas materi pembelajaran yaitu tentang “Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat”	✓			
6	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.		✓		
Kegiatan Inti					
1	Guru memberikan motivasi/rangsangan kepada siswa untuk memusatkan perhatian pada topik jenis usaha ekonomi masyarakat dengan menunjukkan gambar usaha ekonomi dalam berbagai bidang	✓			
2	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	✓			
3	Guru membentuk kelompok siswa	✓			
4	Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mempelajari skenario cerita dengan benda-benda di sekitar kelas		✓		
5	Guru menunjuk kelompok untuk memperagakan skenario yang telah diberikan	✓			
6	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa terkait dari cerita yang diperagakan		✓		
7	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesimpulan dari penampilan	✓			
8	Guru memberikan lembar kerja	✓			
Kegiatan Penutup					
1	Merefleksi materi yang telah dipelajari bersama dengan siswa	✓			
2	Membantu siswa dalam menyimpulkan proses pembelajaran		✓		
3	Memberikan kesempatan tanya jawab kepada siswa		✓		
4	Menyampaikan materi pembelajaran selanjutnya		✓		
5	Berdoa bersama sebelum mengakhiri pembelajaran	✓			

Jumlah Skor	69
Jumlah Skor Maksimal	76
Nilai Observasi Aktivitas Guru	91 (sangat baik)

Dari hasil pelaksanaan observasi aktivitas guru pada siklus II terlihat pada instrumen observasi dari kegiatan awal hingga kegiatan penutup. Guru telah memperoleh nilai 91 (sangat baik) dari total nilai yaitu 100. Nilai ini telah masuk dalam kategori sangat baik dan juga nilai tersebut sudah memenuhi batas minimal yang ditentukan dalam indikator kinerja.

Berdasarkan dari hasil pelaksanaan observasi aktivitas itu pada siklus II maka dapat disimpulkan bahwa hasil observasi aktivitas yang didapatkan oleh guru dalam pembelajaran materi Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat menggunakan metode *Role Playing* telah berhasil karena telah mencapai skor atau nilai minimal yang telah ditentukan dalam indikator kinerja yaitu sebesar 80

2) Observasi Aktivitas Siswa

Berikut merupakan hasil dari observasi terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.6
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		4	3	2	1
Kegiatan Awal					
1	Siswa menjawab salam dan berdo'a bersama.	✓			

2	Siswa menjawab hadir ketika guru melakukan absensi	✓			
3	Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai materi sebelumnya.		✓		
4	Siswa mendengarkan motivasi yang diberikan oleh guru	✓			
5	Siswa mendengarkan penyampaian sekilas materi oleh guru.		✓		
6	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran serta sekilat tentang materi “Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat” yang disampaikan oleh guru.	✓			
Kegiatan Inti					
1.	Siswa mendengarkan rangsangan/motivasi dari guru dengan tujuan untuk memusatkan perhatian pada topik jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat	✓			
2	Siswa bertanya tentang materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat	✓			
3	Siswa membentuk kelompok	✓			
4	Siswa mempelajari skenario yang berjudul “ <i>Berbagai macam pekerjaan ayah ibu kami</i> ” dengan benda-benda di sekitar kelas		✓		
5	Kelompok yang ditunjuk akan memperagakan skenario yang diberikan guru menggunakan benda di sekitar kelas		✓		
6	Siswa bersama kelompok mengamati cerita yang diperagakan	✓			
7	Siswa berdiskusi membahas penampilan kelompok yang tampil		✓		
8	Siswa membacakan kesimpulan dari penampilan masing-masing	✓			
Kegiatan Penutup					
1	Bersama dengan guru siswa ikut merefleksi mengenai proses pembelajaran yang telah dilakukan		✓		
2	Siswa melakukan tanya jawab dengan guru		✓		
3	Siswa mendengarkan penyampaian materi pembelajaran selanjutnya yang dilakukan oleh guru		✓		
4	Berdo`a bersama sebelum mengakhiri pembelajaran	✓			

Setelah didapatkannya data yang telah diharapkan, berikut merupakan pembahasan dari hasil penelitian.

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran materi Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat dengan menggunakan metode *Role Playing* yang dilakukan selama dua siklus penelitian tindakan kelas dengan beberapa perbaikan yang dilakukan pada setiap tahapan siklus yang di laksanakan. Metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat.

[illegible]

Pada siklus II, hasil observasi yang telah dilakukan guru selama menjalani aktivitas pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan juga kegiatan penutup. Guru telah memperoleh nilai 91 dari total nilai yaitu 100. Nilai ini termasuk ke dalam kategori sangat baik dan juga nilai ini telah mencapai batas minimal indikator kinerja yang telah ditentukan. Pada saat siklus II ini guru telah melakukan perbaikan dari siklus sebelumnya sehingga nilai observasi aktivitas guru meningkat signifikan.

[illegible]

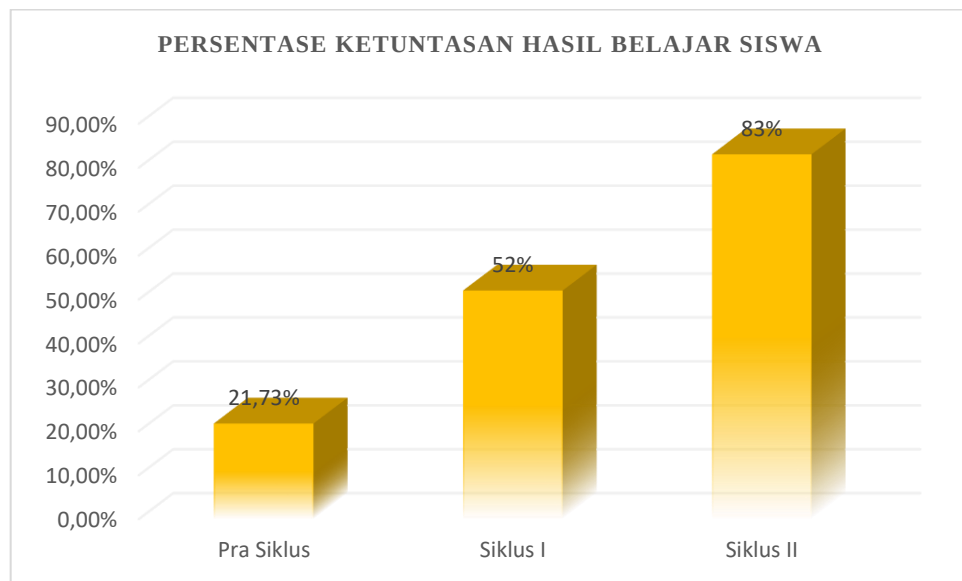
pada siklus I dan siklus II.

Diagram 4.2
Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Dari data diagram di atas dapat dinyatakan bahwa nilai aktivitas siswa pada siklus I mengalami peningkatan pada siklus II. Pada siklus I nilai aktivitas siswa adalah 67,5 (cukup), pada siklus II nilai aktivitas siswa meningkat menjadi 89 (baik). Berdasarkan hasil observasi aktivitas yang diperoleh dapat disampaikan bahwa nilai tersebut sudah memenuhi batas minimal indikator kerja yang telah ditentukan. Hal ini membuktikan bahwa penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran IPS materi

Pada siklus II aktifitas siswa meningkat dari siklus I karena sebelum pembelajaran siswa diberikan instruksi serta motivasi tentang peraturan pembelajaran yang akan dilakukan. Siswa juga diberikan waktu lebih banyak untuk mempelajari skenario cerita dan juga diberikan penjelasan secara rinci tentang apa yang harus dilakukan sehingga siswa lebih kondusif dalam pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan untuk aktifitas guru juga mengalami peningkatan pada siklus II karena setelah siklus I peneliti melakukan perbaikan pada pemberian motivasi yang lebih mendalam serta tidak terburu-buru dalam mengajar.

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran materi Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat dengan menggunakan metode *Role Playing* yang dilakukan selama dua siklus penelitian tindakan kelas dengan beberapa perbaikan yang dilakukan pada setiap tahapan siklus yang di laksanakan Didapatkanlah data mengenai peningkatan hasil belajar siswa materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat menggunakan metode *Role Playing*.



Berdasarkan persentase ketuntasan yang didapatkan pada siklus II. Maka, peneliti tidak perlu melanjutkan pada siklus selanjutnya. Karena, persentase ketuntasan yang didapatkan telah mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada penelitian tindakan kelas mengenai peningkatan hasil belajar IPS materi Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat melalui metode *Role Playing* di kelas V-C MIN 1 Gresik. Peneliti mengambil simpulan berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan yaitu sebagai berikut.

1. Penerapan metode *Role Playing* pada materi Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat mata pelajaran IPS di kelas V-C MIN 1 Gresik telah dilaksanakan dalam dua siklus. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas yang dilakukan oleh guru dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada siklus I hasil pengamatan terhadap aktivitas guru mendapatkan nilai sebesar 75 dan mendapat kategori cukup. Pada siklus II hasil pengamatan terhadap aktivitas guru mengalami peningkatan nilai menjadi 91 dan mendapatkan kategori sangat baik. Adapun, pada hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa juga telah mendapatkan peningkatan dari siklus I yang awalnya mendapatkan nilai 67,5 dan mendapat kategori cukup. Pada siklus II hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa meningkat menjadi 89 dan mendapatkan kriteria yang baik. dari hasil penelitian tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwasanya penerapan metode *Role Playing* pada materi Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat mata

pelajaran IPS dari aktivitas guru dan siswa telah memenuhi indikator kinerja yang telah ditentukan. Serta, dalam penerapannya pada siklus I dan siklus II telah mengalami peningkatan.

2. Hasil belajar siswa kelas V-C pada Tema 8 Sub Tema 1 Pembelajaran 4 materi Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat mata pelajaran IPS setelah diterapkannya metode *Role Playing* telah mengalami peningkatan. Pada pra siklus persentase ketuntasan hasil belajar IPS yaitu 21,73%% (Sangat Rendah), maka pada siklus I telah meningkat menjadi 52% (Sedang), dan ditingkatkan lagi pada siklus II untuk mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan menjadi sebesar 83% (Sangat tinggi). Nilai rata-rata kelas pada siklus 1 yaitu 70 meningkat menjadi 80 pada siklus II. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwasanya penerapan metode *Role Playing* telah mampu membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V-C pada materi Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat mata pelajaran IPS.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penggunaan metode *Role Playing* telah mampu membantu dalam meningkatkan hasil belajar materi Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat pada siswa kelas V-C MIN 1 Gresik. Maka dari itu peneliti menyarankan:

1. Guru diharapkan menggunakan metode *Role Playing* pada pembelajaran IPS terutama pada materi Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat yang

merupakan materi yang berisi tentang berbagai bidang jenis usaha yang dilakukan masyarakat terutama di Indonesia. Dimana, jika metode *Role Playing* diterapkan pada materi Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat yaitu dengan memainkan peran yang ada dalam cerita. Maka, pembelajaran akan lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk mempelajari materi tersebut.

2. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Pada proses pembelajaran menggunakan *Role Playing* ini memerlukan persiapan yang matang terutama pada saat mempelajari skenario yang dibuat oleh guru. Guru harus memperhatikan estimasi waktu ketika menggunakan metode *Role Playing* ini agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Learning Strategy of Role Playing in The Materi
nuclear Power Application Environmental PH
eanjournals.com diakses pada 24 September 2019 p
ul Bahri. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta
i. *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Mening*
Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Iv Semeste
Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali Ta
prints.ums.ac.id diakses pada 5 September 2019 puk
ad. 1988. *Panduan dasar ilmu-ilmu sosial*. Jakarta
g. *Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Pe*
n Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
o 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember. <http://>
pada 24 September pukul 19.45 WIB
013. *Langkah-langkah penelitian tindakan*
pengangan profesi guru. (Jakarta: Rajawali Pers)

- 90

- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. (Jakarta: PT Grafindo Persada)
- Sanjaya, Wina. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Kencana)
- Sarah Nur Atikah. Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Pemahaman Sejarah (Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas V Sd Kharisma Bangsa Tangerang Selatan) Tahun Pelajaran 2015/2016 www.repository.uinjkt.ac.id diakses pada 24 September 2019 pukul 19.35 WIB
- Subban, Fauti, 2013*Penelitian Tindakan kelas*, (Sidoarjo: Qisthos Digitas Press)
- Sudibyo, Lies. Sudargono, Agus. Sudiatmi, Titik. Triyanto, Bambang. 2013. *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. (Yogyakarta: ANDI)
- Supardi. 2016. *Penilaian Autentik pembelajaran Afektif, kognitif dan Psikomotor*, (Jakarta: Rajawali pers)
- Tasmuji, Cholil, Vidia Gati. Abd aziz. 2017. *Ilmu Alamiah dasar, Ilmu sosial dasar, Ilmu budaya dasar*. (Surabaya: Uin Sunan Ampel Pres)
- Tukiran Taniredja, dkk. 2013. *Model-Model Pembelajaran Inovativ dan Efektif*, (Bandung: Alfabeta)
- Wahidmurni. 2017. *Metodologi pebelajaran IPS: Pengembangan standar proses pembelajaran IPS disekolah/madrasah*. (Yogyakarta: Ar Ruzz Media)
- Yulia Siska. *Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Berbicara Anak Usia Dini*. Diakses pada 24 September 2019 pukul 20.45 WIB