

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VA DENGAN  
MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN  
DI SDN 13 SURAU GADANG PADANG**

**SKRIPSI**

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh

**Irhami Putri**

**NPM. 1810013411077**



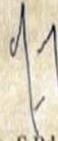
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
PADANG  
2023**

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING**

Nama Mahasiswa : Irhami Putri  
NPM : 1810013411077  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VA Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di SDN 13 Surau Gadang Padang

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd

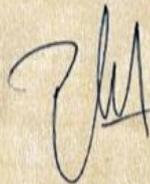
Mengetahui

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent M, Hum

Ketua Program Studi



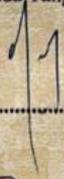
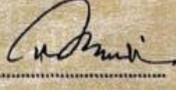
Dr. Enjoni, SP., MP

**HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

Telah dilaksanakan ujian Skripsi pada hari Sabtu tanggal **Dua Puluh Lima** bulan **Februari** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Tiga** bagi :

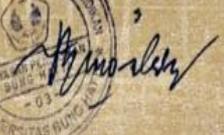
Nama : Irhami Putri  
NPM : 1810013411077  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VA Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di SDN 13 Surau Gadang Padang

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd	1. 
2. Dr. M. Nursi, M.Si	2. 
3. M. Tamrin, S.Ag., M.Pd	3. 

Lulus Ujian Tanggal : 25 Februari 2023

Mengetahui,

Dekan FKIP  
  
Dr. Yetty Morelent M, Hum

Ketua Program Studi PGSD  
  
Dr. Enjoni, SP., MP

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang beranda tangan di bawah ini :

Nama : Irhami Putri  
NPM : 1810013411077  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VA Dengan Menggunkan Metode Bermain Peran Di SDN 13 Surau Gadang Padang

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VA Dengan Menggunkan Metode Bermain Peran Di SDN 13 Surau Gadang Padang” adalah benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang tertulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 25 Februari 2023  
Saya yang menyatakan



Irhami Putri

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VA DENGAN  
MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN DI  
SDN 13 SURAU GADANG PADANG**

**Irhami Putri<sup>1</sup>, Yulia Nora<sup>1</sup>**

**<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bung Hatta  
Email : [irhamiputri99@gmail.com](mailto:irhamiputri99@gmail.com)**

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas VA dengan menggunakan metode bermain peran di SDN 13 Surau Gadang Padang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas VA SDN 13 Surau Gadang Padang pada tahun ajaran 2022/2023, dengan jumlah siswa seluruhnya 20 orang. Fokus penelitian ini pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran IPS siswa kelas VA pada Aspek Kognitif tingkat kemampuan pengetahuan dan pemahaman melalui Metode Pembelajaran Bermain Peran di SDN 13 Surau Gadang Padang. Hal ini dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 72% meningkat pada siklus II sebesar 79%. Peningkatan Hasil belajar IPS siswa kelas VA pada Aspek Afektif tingkat (kemampuan kerjasama) melalui Metode Pembelajaran Bermain Peran di SDN 13 Surau Gadang Padang pada siklus I yaitu 55% meningkat pada siklus II sebesar 60%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VA dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode bermain peran di SDN 13 Surau Gadang Padang.

**Kata Kunci: Hasil Belajar IPS, Metode Bermain Peran**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORETIS</b>	
A. Kajian Teori .....	9
B. Pembelajaran IPS .....	9
C. Pengertian IPS.....	9
D. Hakikat IPS .....	10
E. Tujuan IPS .....	10
F. Ruang Lingkup IPS .....	11
G. Metode Pembelajaran .....	12
H. Metode Pembelajaran Bermain Peran .....	13
I. . Pengertian Metode Bermain Peran .....	13
1. Tujuan Penggunaan Metode Bermain Peran .....	15
2. Langkah-langkah Penggunaan Metode Bermain Peran .....	16
3. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran .....	18
4. Hasil Belajar.....	20

5. Pengertian Hasil Belajar .....	20
6. Aspek Hasil Belajar .....	20
7. Penelitian Relevan .....	21
8. Kerangka Konseptual .....	22
9. Hipotesis Tindakan .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	25
B. <i>Setting</i> Penelitian .....	26
C. Subjek Penelitian .....	26
D. Prosedur Penelitian .....	26
E. Indikator Keberhasilan .....	31
F. Instrumen Penelitian .....	31
G. Teknik Pengumpulan Data .....	32
H. Teknis Analisis Data .....	33
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Deskripsi Hasil Penelitian .....	39
C. Pembahasan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Saran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>70</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1.Penilaian Harian Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran IPS Siswa Kelas V.....	3
2.Kriteria Taraf Keberhasilan.....	37
3.Kategori Kinerja Pendidik.....	38
4.Obsevasi Kegiatan Pembelajaran Oleh Guru Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Siklus 1 Pertemuan 1 dan 2.....	48
5.Data Ketuntasan Hasil Kognitif.....	49
6.Presentase Afektif Siklus 1.....	50
7.Hasil Observasi Kegiatan Guru.....	60
8.Data Ketuntasan Hasil Kognitif.....	61
9.Presentasi Afektif Siklus 2.....	61
10.Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif.....	64
11.Hasil Penilaian Ranah Afektif.....	65

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan :</b>	<b>Halaman</b>
A.Kerangka Konseptual .....	23
B.Alur Penelitian Tindakan Kelas .....	27

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut Rahmat (2010:2) Pendidikan mempunyai peranan penting dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Bahkan untuk mengetahui maju mundurnya suatu bangsa atau negara dapat dilihat melalui kualitas pendidikan masyarakatnya. Pembaharuan dibidang pendidikan merupakan salah satu upaya meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Kurikulum harus dikembangkan secara berkesinambungan, fleksibel dan relevan dengan kebutuhan dan perkembangan anak secara individu agar tujuan kurikulum tercapai. Kualitas pembelajaran harus ditingkatkan untuk meningkatkan hasil belajar. Efektivitas metode pembelajaran merupakan cara dalam proses belajar mengajar yang dapat membantu para siswa agar bisa belajar dengan baik untuk meningkatkan.

Tercapainya suatu tujuan pendidikan sangat dipengaruhi oleh tingkat keberhasilan dalam kegiatan belajar disekolah, karena kegiatan belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan. Dalam proses belajar mengajar hendaknya terjadi interaksi yang baik antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan sumber belajar yang digunakan dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Guru sebagai pengelola pembelajaran harus mampu memberikan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias dan penuh semangat sehingga materi yang diajarkan dapat diterima siswa dengan mudah. Untuk mewujudkan proses

pembelajaran yang baik, tentunya seorang guru harus memiliki kemampuan yang baik dalam penggunaan metode dan media pembelajaran.

Menurut Trianto (2010:171) Ilmu pengetahuan sosial IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik hukum dan budaya. Oleh sebab itu, kita harus mempelajari IPS agar dapat digunakan sebagai sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, meskipun banyak orang yang memandang IPS sebagai bidang studi yang paling menjenuhkan. Pada setiap jenjang pendidikan tidak terlepas dari mata pelajaran IPS mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi mata pelajaran yang paling menjenuhkan oleh sebagian besar siswa, karena dalam memahami materinya memerlukan adanya kejelian berpikir dan wawasan yang luas. Proses belajar mengajar hendaknya mengacu pada konsep pembelajaran. Beberapa metode pembelajaran yang berkembang sekarang sebaiknya dikuasai oleh guru dengan baik agar tidak terpaku pada satu metode pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal pada pembelajaran IPS yang dilakukan hari Sabtu tanggal 29 Juli 2022 pukul 08.00-12.00 WIB, khususnya kelas VA di SDN 13 Surau Gadang, ditemukan berbagai masalah, sehingga kegiatan belajar belum optimal. Permasalahan yang ditemukan adalah: (1) Metode pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik karna cenderung menggunakan metode ceramah dalam melaksanakan proses pembelajaran (2) Guru cenderung masih berorientasi pada buku teks, maksudnya dalam kegiatan belajar siswa cenderung masih menghafal daripada memahami konsep sehingga pembelajaran menjadi

kurang bermakna, (3) Konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran masih kurang, hal ini dilihat dari beberapa siswa sibuk dengan pekerjaannya sendiri, seperti mengobrol dengan teman sekelas, (4) Kurangnya minat siswa pada proses pembelajaran, hal ini dibuktikan saat proses pembelajaran hanya sebagian kecil yang berpartisipasi dan (5) Guru kurang mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata sehingga motivasi belajar siswa kurang yang menyebabkan menurunnya hasil belajar khususnya dalam mata pelajaran IPS.

Berdasarkan temuan masalah diatas fokus permasalahannya adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat dari Penilaian harian Tema 1 Subtema 2 pembelajaran IPS siswa di kelas VA Tahun Ajaran 2022/2023 yang masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 80. Selengkapnya hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 1. Penilaian Harian Tema 1 Subtema 2 pembelajaran IPS siswa di kelas VA Tahun Ajaran 2022/2023**

Penilaian Harian	Persentasi Nilai			KKM 80	
	Tertinggi	Terendah	Rata-Rata	Nilai $\geq$ 80	Nilai $\leq$ 80
Kelas VA	84	55	75,23	15	11
	Persentase Jumlah Siswa %			42,30%	57,69%

Sumber: *Guru Kelas VA SDN 13 Surau Gadang*

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VA, ditunjukkan dengan rata-rata nilai hasil belajar penilaian harian tema 1 subtema 2 yaitu 75,23 sedangkan kriteria ketuntasan minimal yang harus dicapai siswa yaitu nilai minimal 80 setiap siswa, dan nilai penilaian harian tertinggi yang diperoleh siswa 84 sedangkan nilai terendah adalah 55.

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, dan menyenangkan bagi siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan semestinya. Menyikapi kenyataan tersebut, guru dituntut untuk melakukan pembenahan dan praktik pembelajaran di kelas, salah satunya dengan menggunakan metode permainan peran. Menurut Hamalik (2014: 214) Bermain Peran adalah metode pembelajaran di mana siswa bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya, siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi yang khusus. Dalam Bermain Peran siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Bermain peran merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai yang positif bagi anak. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Model ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar.

Pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia 9 tahun atau yang lebih tua, menyenangi penggunaan metode ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas. Metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari. Dalam bermain peran siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain serta saling membantu sehingga tidak ada lagi siswa yang tertinggal dan keberhasilan belajar dapat merata. Selain itu siswa juga dapat mengeksplorasi hubungan antara manusia dengan cara memperagakannya dan

mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Metode pembelajaran Bermain Peran dipilih karena dapat memberikan dampak positif pada kemampuan penemuan siswa dan mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi kondisi aktif dan kreatif. Serta mengubah pembelajaran yang awalnya siswa hanya menerima informasi dari guru menjadi siswa lebih banyak mencari informasi dengan melibatkan pikiran dan motivasinya sendiri, mengerti dengan konsep dan dasar, membantu siswa menghilangkan keraguan, mendorong siswa berfikir dan bekerja. Peranan guru lebih banyak menetapkan diri sebagai pembimbing dan fasilitator belajar saja.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengambil alternatif untuk memperbaiki proses belajar IPS siswa dengan mengangkat judul penelitian “Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VA dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di SDN 13 Surau Gadang Padang.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Pada latar belakang masalah maka dapat teridentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik karna cenderung menggunakan metode ceramah dalam melaksanakan proses pembelajaran.
2. Guru cenderung masih berorientasi pada buku teks, maksudnya dalam kegiatan belajar siswa cenderung masih menghafal daripada memahami konsep sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna.

3. Konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran masih kurang, hal ini dilihat dari beberapa siswa sibuk dengan pekerjaannya sendiri, seperti mengobrol dengan teman sekelas.
4. Kurangnya minat siswa pada proses pembelajaran, hal ini dibuktikan saat proses pembelajaran hanya sebagian kecil yang berpartisipasi.
5. Guru kurang mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata sehingga motivasi belajar siswa kurang yang menyebabkan menurunnya hasil belajar khususnya dalam mata pelajaran IPS.

### **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan serta kemampuan yang terbatas, maka penelitian ini dibatasi pada Peningkatan Hasil belajar IPS siswa kelas VA pada Aspek Kognitif kemampuan pengetahuan dan pemahaman dan Aspek Afektif tingkat (A2) kemampuan kerjasama melalui menerapkan Metode Pembelajaran Bermain Peran di SDN 13 Surau Gadang Padang.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu :

1. Bagaimana Peningkatan Hasil belajar IPS siswa kelas VA pa
2. da Aspek Kognitif kemampuan pengetahuan dan pemahaman melalui Metode Pembelajaran Bermain Peran di SDN 13 Surau Gadang Padang?
3. Bagaimana Peningkatan Hasil belajar IPS siswa kelas VA pada Aspek Afektif tingkat (A2) kemampuan kerjasama melalui Metode Pembelajaran Bermain Peran di SDN 13 Surau Gadang Padang?

### **E. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan Hasil belajar IPS siswa kelas VA pada Ranah Kognitif pemahaman pengetahuan dan pemahan dengan menggunakan Metode Pembelajaran Bermain Peran di SDN 13 Surau Gadang Padang.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan Hasil belajar IPS siswa kelas VA pada Ranah Afektif (A2) dengan menggunakan Metode Pembelajaran Bermain Peran di SDN 13 Surau Gadang Padang.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

1. Manfaat Teoritik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti lain serta menambah pengetahuan dan gambaran untuk melakukan penelitian lebih lanjut terhadap hasil belajar kognitif dan afektif siswa, serta tentang metode Bermain Peran sehingga dapat menjadi acuan dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktik

- a. Manfaat Bagi Siswa

Dapat membantu siswa dalam meningkatkan proses dan hasil belajar, serta menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan proses pembelajaran.

- b. Manfaat Bagi Guru

Sebagai bahan informasi dan acuan dalam penggunaan metode Bermain Peran dalam proses pembelajaran sehingga dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa sehingga hasil belajar dapat optimal.

c. Manfaat Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan acuan serta masukan untuk memberikan pembinaan terhadap guru agar lebih merancang sistem pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.