

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*
PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMP AL ISHAQI
BANGSALSARI TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

SKRIPSI



Oleh:

**Mohammad Alif Fatoni Rosadi
NIM T20169022**

IAIN JEMBER

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
APRIL 2021**

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN
IPS SMP AL ISHAQI BANGSALSARI
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

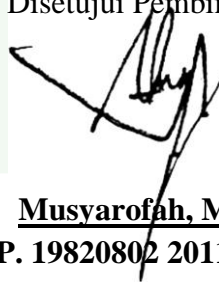
SKRIPSI

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh:

**Mohammad Alif Fatoni R.
NIM T20169022**

Disetujui Pembimbing



**Musyarofah, M.Pd.
NIP. 19820802 2011 01 2004**

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*
PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMP AL ISHAQI
BANGSALSARI TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari : Jum'at

Tanggal : 23 April 2021

Tim Penguji

Ketua

Rif'an Humaidi, M.Pd.I
NIP. 197905312006041016

Sekretaris

Depict Pristing Adi, M.Pd
NIP. 199211052019031006

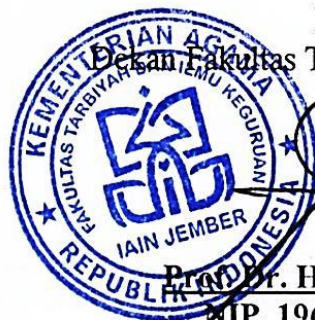
Anggota:

1. **Dr. Moh. Sutomo, M.Pd** (

2. **Musyarofah, M.Pd** (

Menyetujui

Dean Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M. Pd.I
NIP. 196405111999032001

MOTTO

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا
مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (Q.S Al- Mujadalah: 11)¹

IAIN JEMBER

¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al- Qur'an dan Terjemahannya* (Klaten: SAHABAT, 2013), 847.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua yang tercinta, Bapak Syaifur Rohim dan Ibu Siti Rofiah, terima kasih atas kasih dan sayang, segala nasehat, doa yang selalu dipanjatkan dalam setiap sujudnya, serta dukungan dan pengorbanan yang tiada taranya demi kesuksesan masa depanku.
2. Guru-guruku dari Taman Kanak-kanak hingga Perguruan Tinggi ini yang selalu memberikan ilmu dan pengetahuan.
3. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Tadris IPS yang selalu memberikan ilmu yang bermanfaat bagi saya.
4. Kepada teman-teman seperjuangan Tadris IPS angkatan 2016 yang selalu memberikan dukungan serta semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Sahabat-sahabat saya Dimas Ghimbi, Mahrom Hidayat, Firdan Ariskiansyah, Fadil Ahmad, Mohammad Fiki dan Alfin Ramdhan serta yang lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang senantiasa ada dalam keadaan suka maupun duka serta yang selalu menghibur dan memberikan kenangan yang tidak akan pernah saya lupakan.
6. Almamaterku Institut Agama Islam Negeri Jember.

IAIN JEMBER

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahNya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan berjalan dengan lancar.

Proses pembuatan skripsi ini tentu banyak pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, oleh karena itu penulis ucapkan terimakasih, khususnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE, MM selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Jember yang telah mengayomi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Jember.
2. Dr. Hj. Mukni'ah, M. Pd. I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Jember yang telah membimbing mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Musyarofah, M. Pd selaku Ketua Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial serta selaku dosen pembimbing skripsi yang telah mengarahkan dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Imron Hariri, S.Pd. selaku kepala sekolah SMP Islam Al Ishaqi yang telah mengizinkan penelitian dalam menyelesaikan skripsi.
6. Para guru Ilmu Pengetahuan Sosial, staf karyawan dan siswa di SMP Islam Al Ishaqi yang telah meluangkan waktu dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
7. Seluruh dosen dan civitas Akademik Institut Agama Islam Negeri Jember tanpa terkecuali.

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pembaca. Aamin Ya Rabbal Alamin.

Jember, 17 April 202

Penulis

ABSTRAK

Mohammad Alif Fatoni R, 2020: *Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran IPS SMP Al Ishaqi Bangsalsari Tahun Pelajaran 2020/2021*

Kata Kunci: Metode *role playing*, pembelajaran IPS.

Metode *role playing* adalah suatu metode yang dapat melahirkan interaksi yang aktif antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa lain yang saling berinteraksi. Metode ini memiliki kedudukan yang cukup signifikan untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan, khususnya pada pembelajaran IPS. Metode ini efektif diterapkan pada pembelajaran IPS karena berhubungan dengan interaksi sosial manusia dimana manusia merupakan makhluk sosial yang artinya setiap manusia memiliki dorongan untuk berhubungan (interaksi) atau bersosialisasi dengan orang lain.

Fokus penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana perencanaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi Bangsalsari Tahun Pelajaran 2020/2021?, 2) Bagaimana pelaksanaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi Bangsalsari Tahun Pelajaran 2020/2021?, 3) Bagaimana evaluasi metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi Bangsalsari Tahun Pelajaran 2020/2021?

Tujuan penelitian ini yaitu 1) mendeskripsikan perencanaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi Bangsalsari Tahun Pelajaran 2020/2021, 2) Pelaksanaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi Bangsalsari Tahun Pelajaran 2020/2021, 3) Evaluasi metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi Bangsalsari Tahun Pelajaran 2020/2021.

Guna mencapai tujuan tersebut, peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini ialah analisis kualitatif model Miles dan Huberman. Keabsahan data yang diperoleh, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian ini yaitu: 1) Perencanaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi yaitu melalui kegiatan menyusun RPP, tema cerita, menyusun skenario, pemilihan tokoh, mengatur tempat, menyiapkan media, dan LKS. 2) Pelaksanaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi yaitu menata kelas, menyiapkan tokoh, tokoh memakai media, dan memerankan kegiatan tersebut sesuai dengan teks cerita yang telah disiapkan. 3) Evaluasi metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi yaitu keberhasilan penerapan metode *role playing* manakala siswa mampu memahami konsep materi interaksi sosial dan bagaimana siswa berhasil memerankan cerita tersebut.

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Istilah	8
F. Sistematika Pembahasan	9
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	11
A. Penelitian Terdahulu	11
B. Kajian Teori	16
1. Metode <i>Role Playing</i>	16

2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	20
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	26
B. Lokasi Penelitian	27
C. Subyek Penelitian	27
D. Teknik Pengumpulan Data	28
E. Analisis Data	34
F. Keabsahan Data	37
G. Tahapan Penelitian	40
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	41
A. Gambaran Obyek Penelitian	41
1. Lokasi SMP Al Ishaqi	41
2. Sejarah SMP Al Ishaqi	41
3. Visi dan Misi SMP Al Ishaqi	42
4. Data Guru SMP Al Ishaqi	43
5. Data Rombongan Belajar	44
6. Sarana dan Prasarana	45
7. Struktur Organisasi	48
B. Penyajian dan Analisis Data	49
1. Perencanaan metode <i>role playing</i> pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi tahun pelajaran 2020/2021	50
2. Pelaksanaan metode <i>role playing</i> pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi tahun pelajaran 2020/2021	53

3. Evaluasi metode <i>role playing</i> pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi tahun pelajaran 2020/2021	57
C. Pembahasan Temuan	58
1. Perencanaan metode <i>role playing</i> pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi tahun pelajaran 2020/2021	58
2. Pelaksanaan metode <i>role playing</i> pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi tahun pelajaran 2020/2021	61
3. Evaluasi metode <i>role playing</i> pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi tahun pelajaran 2020/2021	63
BAB V PENUTUP	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69

Pernyataan Keaslian Tulisan

Lampiran-lampiran yang berisi :

- 1. Matrik Penelitian**
- 2. Jurnal Kegiatan Penelitian**
- 3. Pedoman Penelitian**
- 4. Denah SMP Al Ishaqi**
- 5. Daftar Nama Siswa Kelas VII SMP Al Ishaqi**
- 6. Dokumentasi**
- 7. Surat Ijin Penelitian**
- 8. Surat Selesai Penelitian**
- 9. Biodata Penulis**

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
1.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	15
4.1	Nama Guru SMP Al Ishaqi	43
4.2	Data Rombongan Belajar SMP Al Ishaqi	44
4.3	Sarana dan Prasarana SMP Al Ishaqi	45



DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
1.1	Proses Analisis Data Penelitian Kualitatif	37
4.1	Struktur Organisasi	49
4.2	Skenario Cerita	52
4.3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	53
4.4	Pelaksanaan Metode <i>Role Playing</i>	55



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap individu yang sangat penting sepanjang hayat, sampai kapan dan dimana pun ia berada. Tanpa pendidikan individu akan sulit berkembang bahkan akan tertinggal. Dengan demikian pendidikan harus terarah untuk menghasilkan individu yang berkualitas dan mampu bersaing pada era global seperti saat ini. Bukan hanya untuk memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik, pendidikan juga memiliki peranan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) baik fisik, mental maupun spiritual.

Perkembangan IPTEK telah membawa setiap individu pada perubahan global dari beberapa aspek kehidupan di mana berbagai persoalan hanya mampu dipecahkan kecuali dengan cara penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, di satu sisi perubahan tersebut dapat membawa setiap individu ke dalam era persaingan global yang semakin ketat.

Agar mampu berperan dalam persaingan global, maka sebagai bangsa kita perlu mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Oleh karena itu, peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan kenyataan yang harus dilakukan secara terencana, terarah, intensif, efektif, dan efisien dalam proses pembangunan, jika tidak ingin bangsa ini kalah saing dalam menjalani era globalisasi tersebut.

Dalam memasuki era globalisasi yang ditandai dengan persaingan yang semakin ketat di segala bidang kehidupan, maka salah satu tujuan pendidikan nasional dirancang agar dapat mewujudkan manusia Indonesia yang handal, mandiri, dan mampu bersaing di arena global. Penguasaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi merupakan syarat mutlak agar dapat keluar sebagai pemenang dalam persaingan tersebut. Penguasaan IPTEK dapat dicapai melalui pendidikan yang bermutu.

Ngalim Purwanto menyatakan bahwa “Pendidikan ialah bimbingan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan bagi masyarakat”.¹ Salah satu hal yang memegang peranan penting bagi keberhasilan pendidikan adalah proses pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang baik sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang baik pula. Pada prinsipnya pembelajaran merupakan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar. Kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru sangat mempengaruhi kegiatan belajar siswa.

Komponen-komponen pembelajaran tersebut antara lain tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, evaluasi, guru, dan siswa. Guna mencapai tujuan pembelajaran biasanya guru memilih salah satu atau beberapa metode pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang ditentukan. Pemilihan metode pembelajaran ini merupakan strategi awal untuk menentukan dan merancang proses pembelajaran yang akan

¹ Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), 10.

dilaksanakan. Demikian pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa.

Dalam penentuan metode pembelajaran guru harus memahami hakekat materi pelajaran yang diajarkan. Guru juga harus mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar. Tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar yang menyenangkan agar dapat membangkitkan rasa ingin tahu semua peserta didik sehingga tumbuh minat untuk belajar.

Berkaitan dengan kemampuan cara-cara mengajar, wajib bagi seorang guru mengetahui seluruh metode yang terdapat dalam pelaksanaan pengajaran. Sehingga dimungkinkan dapat mengurangi masalah-masalah yang berkenaan dengan jalannya pengajaran, dapat memecahkan berbagai macam kesulitan dalam menyampaikan materi yang sangat banyak dengan siswa yang begitu beragam karakter.

Persoalannya sekarang adalah bagaimana menentukan dan memilih metode pembelajaran yang dapat meningkatkan belajar siswa secara aktif dan mandiri. Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap metode pembelajaran memiliki implikasi strategi untuk pengembangan potensi siswa. Tetapi pada umumnya para guru masih memiliki kelemahan dalam menentukan metode yang terbaik untuk dipilih dan diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya di kelas. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang digunakan guru harus benar-benar memperhatikan karakteristik siswa sehingga dengan metode

tersebut guru mampu memancing emosi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Metode *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat menjadikan siswa aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerjasama yang baik antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa yang lain. Dalam hal ini tentu saja, metode *role playing* memudahkan siswa atau peserta didik menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara mendiskusikannya dengan siswa yang lain. Sebab metode belajar *role playing*, dengan sendirinya akan melahirkan keaktifan dan kerjasama kelompok yang besar manfaatnya untuk membentuk suasana kebersamaan dalam pembelajaran, khususnya di dalam kelas.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain menjelaskan bahwa *role playing* atau istilah lain disebut sosio drama adalah salah satu dalam metode pembelajaran yang bisa mendorong siswa bermain peran pada suatu topik atau materi tertentu. Pada dasarnya, sosiodrama mendramatisasikan tingkah laku yang memiliki hubungannya dengan masalah sosial.² Menurut Dananjaya, bermain peran atau metode *role playing* adalah aktivitas yang di dalamnya siswa tidak perlu merasa cemas. Dalam kegiatan ini seolah-olah mengijinkan mereka untuk mencetak kesalahan dan mendorong untuk mengalami resiko dan bereksperimen.³

² Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain., *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 101.

³ Utomo Dananjaya, *Media Pembelajaran Aktif* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2010), 125.

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* merupakan suatu metode yang dapat melahirkan interaksi yang aktif antara guru dengan siswa atau siswa dengan yang lain dan saling bertukar. Pendapat sehingga mampu membentuk suatu gagasan/ide-ide yang cemerlang dan dapat dijadikan landasan untuk memecahkan suatu masalah.

Dengan demikian, metode *role playing* merupakan metode yang memiliki kedudukan yang cukup signifikan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan aplikatif dalam kelas agar tercipta suasana kelas yang penuh dengan kebersamaan, keaktifan, dan menyenangkan. Maka pelaksanaan metode pembelajaran inilah yang akan diteliti di SMP Al Ishaqi Bangsalsari, terutama dalam pembelajaran IPS.

Penerapan metode *role playing* di SMP Al Ishaqi Bangsalsari sebagian besar guru menggunakan metode *role playing* terutama pada pembelajaran IPS dikarenakan metode *role playing* efektif bagi siswa maupun guru untuk perkembangan kreativitas dan psikomotorik pada siswa. Melalui proses observasi, guru IPS menggunakan metode *role playing* pada materi interaksi sosial kelas VII. Pada materi tersebut, siswa saling berkomunikasi secara langsung **dengan teman** ataupun lingkungan sekitarnya melalui mendramatisasikan suatu cerita dengan tujuan agar siswa mampu interaksi dengan baik.⁴

Uraian diatas merupakan landasan bagi penulis sehingga merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Penerapan Metode *Role*

⁴ Observasi di SMP Al Ishaqi, 19 November 2020.

Playing pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi Bangsalsari Tahun Pelajaran 2020/2021”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka fokus penelitian ini berfungsi untuk memberikan batasan yang jelas tentang masalah yang akan diteliti. Penelitian ini memfokuskan pada beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi Bangsalsari Tahun Pelajaran 2020/2021?
2. Bagaimana pelaksanaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi Bangsalsari Tahun Pelajaran 2020/2021?
3. Bagaimana evaluasi metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi Bangsalsari Tahun Pelajaran 2020/2021?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian diatas, maka tujuan yang dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan perencanaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi Bangsalsari Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi Bangsalsari Tahun Pelajaran 2020/2021.
3. Mendeskripsikan evaluasi metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi Bangsalsari Tahun Pelajaran 2020/2021.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik bagi objek, atau peneliti khususnya dan juga bagi seluruh komponen yang terlibat didalamnya. Manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini digunakan sebagai referensi atau bahan kajian dalam menambah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan khususnya terkait penerapan metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi Bangsalsari.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini secara praktis dapat memberikan manfaat yaitu:

a. Bagi Guru SMP Al Ishaqi

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi guru IPS dalam penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS di sekolah.

b. Bagi Kepala Sekolah SMP Al Ishaqi

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan masukan dalam mengambil keputusan terkait penerapan metode pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran di sekolah..

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian diharapkan agar peserta didik tidak merasa jenuh dalam pembelajaran di dalam kelas.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan pengetahuan tentang penggunaan metode *role playing* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti di dalam judul penelitian. Tujuan definisi istilah agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud oleh peneliti. Definisi istilah pada penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Metode *role playing*

Metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran IPS yang dilakukan dengan memerankan permainan yang dilakukan oleh siswa sehingga dalam pelaksanaannya siswa menjadi aktif dan tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Permainan peran tersebut disesuaikan dengan topik yang akan dipelajari. Dengan demikian ketika siswa bermain peran akan terdorong motivasi belajar sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

2. Pembelajaran IPS

IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan di sekolah. Pembelajaran IPS dapat dirumuskan sebagai serangkaian proses proses belajar mengajar berbagai konsep-konsep esensial IPS yang

tersusun dari hasil intergrasi berbagai disiplin ilmu sosial dan mengimplementasikannya secara riil untuk memecahkan berbagai permasalahan sosial yang ada melalui pengajaran dari guru IPS. Pembelajaran IPS yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah pembelajaran mata pelajaran IPS di SMP.

Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah penerapan metode bermain peran mencakup perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi Bangsalsari Tahun Pelajaran 2020/2021.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisikan terkait deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Format penulisan sistematika pembahasan yaitu:

Bab satu, pendahuluan. Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan diakhiri dengan sistematika pembahasan.

Bab dua, kajian kepustakaan. Bab ini membahas tentang kajian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang dilakukan dan kajian teori yang dijadikan sebagai pijakan dalam melakukan penelitian.

Bab tiga, metode penelitian. Bab ini membahas tentang metode penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, serta tahap-tahap penelitian.

Bab empat, penyajian data dan analisis. Bab ini membahas tentang gambaran objek penelitian, penyajian data dan analisis, serta pembahasan temuan yang diperoleh di lapangan.

Bab lima, penutup. Bab ini meliputi kesimpulan dan saran-saran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian yang hendak dilakukan. Melalui langkah ini, maka akan dapat dilihat sampai sejauh mana orsinilitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan. Penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian yang hendak dilakukan akan dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yayuk Handayani dari Universitas Bengkulu pada tahun 2014 dengan judul “Penerapan metode *role playing* melalui media film dokumenter untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)”.¹ Fokus penelitian yaitu: 1) Apakah penerapan metode *role playing* (bermain peran) dengan menggunakan media film dokumenter dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran pada mata pelajaran IPS di kelas VB SDN 68 Kota Bengkulu? 2) Apakah penerapan metode *role playing* (bermain peran) dengan menggunakan media film dokumenter dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VB SDN 68 Kota Bengkulu?. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik

¹ Yayuk Handayani, “Penerapan Metode *Role Playing* melalui Media Film Dokumenter untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)”, (Skripsi, Universitas Bengkulu, 2014).

pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan tes. Data observasi dianalisis dengan rata-rata skor, skor tertinggi, skor terendah, selisih skor, dan kisaran untuk tiap kriteria sedangkan data tes dianalisis dengan menggunakan rumus rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar klasikal.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu: (1) pada siklus I diperoleh nilai aktivitas guru sebesar 43,5 dengan kategori cukup dan nilai aktivitas siswa sebesar 36,5 dengan kategori cukup, sedangkan dari 31 orang siswa dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 58,06%, dan mendapat nilai rata-rata sebesar 69,1, (2) pada siklus II diperoleh nilai aktivitas guru sebesar 50,5 dengan kategori baik dan nilai aktivitas siswa sebesar 48 dengan kategori baik, sedangkan dari 31 orang siswa dengan ketuntasan belajar klasikal 77,4% dengan nilai rata-rata sebesar 78,2.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Penerapan Metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter dapat Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VB SD Negeri 68 Kota Bengkulu.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nukha dari Universitas Negeri Semarang pada tahun 2012 dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* pada Standar Kompetensi Memahami Kegiatan Perilaku Ekonomi di Masyarakat pada Mata Pelajaran IPS Ekonomi sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP 4 Kudus”.² Tujuan dalam penelitian ini adalah

² Muhammad Nukha, “Penerapan Metode *Role Playing* pada Standar Kompetensi Memahami Kegiatan Perilaku Ekonomi di Masyarakat pada Mata Pelajaran IPS Ekonomi sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP 4 Kudus”, (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2012).

untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* pada standar kompetensi memahami kegiatan pelaku ekonomi di masyarakat mata pelajaran IPS ekonomi siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Kudus dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa. Pengumpulan data menggunakan metode *role playing*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa diperoleh rata-rata hasil belajar siswa pada pre-test sebesar 44 dengan ketuntasan klasikal 0%. Siklus I pertemuan pertama sebesar 69 dengan ketuntasan klasikal 34%. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan kedua sebesar 79 dengan ketuntasan klasikal 66%. Kemudian memasuki siklus II pertemuan pertama rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 80 dengan ketuntasan klasikal 71%. Siklus II pertemuan kedua rata-rata hasil belajar siswa 82 dan ketuntasan klasikal 87%. Melalui penerapan metode *role playing* terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII-H SMP 4 Kudus pada mata pelajaran IPS ekonomi standar kompetensi memahami kegiatan pelaku ekonomi di masyarakat. Saran yang berkaitan dengan hasil penelitian ini yaitu: guru hendaknya membimbing siswa dalam memerankan peran agar siswa dapat secara mantap dalam bermain peran dan siswa dapat memahami alur dan makna yang terkandung dalam materi yang disampaikan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Abdullah Mujib dari IAIN Sunan Ampel Surabaya pada tahun 2013 dengan judul “Implementasi Metode Role Playing Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Perilaku

Akhlakul Karimah Siswa di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya”.³ Tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui Implementasi Metode Role Playing Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Perilaku Akhlakul Karimah Siswa di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. Metode penelitian ini menggunakan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang penulis gunakan dalam skripsi ini adalah teknik analisis deskripsi kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi metode role playing sudah berjalan cukup baik, karena dalam penerapannya guru sudah sesuai dengan teori yang ada. Hal ini tentunya berpengaruh terhadap perilaku akhlakul karimah siswa yang menunjukkan perubahan sesuai dengan yang diharapkan oleh guru yaitu bertambahnya sifat husnudzon (berbaik sangka) kepada orang tua, guru, siswa lain maupun kepada sesama manusia.

Berdasarkan kajian dari penelitian terdahulu tersebut peneliti menemukan beberapa persamaan dan perbedaan. Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan dijelaskan pada tabel berikut.

³ Abdullah Mujib, “Implementasi Metode Role Playing Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Perilaku Akhlakul Karimah Siswa di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya”, (Skripsi, IAIN Sunan Ampel Surabaya, 2013).

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Identitas Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Yayuk Handayani, 2014, Univeritas Bengkulu.	Penerapan metode <i>role playing</i> dengan menggunakan media film dokumenter untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS	Fokus penelitian pada penerapan metode <i>role playing</i> .	a. Penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. b. Fokus penelitian terdahulu pada penerapan metode <i>role playing</i> untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.
2.	Muhammad Nukha, 2012, Univeristas Negeri Semarang.	Penerapan metode <i>role playing</i> pada standar kompetensi memahami kegiatan perilaku ekonomi di masyarakat pada mata pelajaran IPS ekonomi sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa SMP 4 Kudus	Fokus penelitian menerapkan metode <i>role playing</i> .	Penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif.
3.	Abdullah Mujib, 2013, IAIN Sunan	Implementasi metode <i>role playing</i> pada	a. Metode penelitian menggunakan	Penelitian sebelumnya fokus pada

	Ampel Surabaya.	pembelajaran akidah akhlak dalam meningkatkan perilaku akhlakul karimah siswa di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya	b. kualitatif Sama-sama meneliti implementasi metode <i>role playing</i>	pembelajaran Akidah Akhlak peningkatkan perilaku akhlakul karimah, sedangkan pada penelitian ini pada penerapan metode <i>role playing</i> yang meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.
--	-----------------	--	--	---

Perbedaan dan persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini sudah terlihat pada tabel di atas. Ketiga penelitian terdahulu sama-sama membahas tentang implementasi metode *role playing*, yang membedakan adalah fokus penelitiannya. Peneliti saat ini memfokuskan pada perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pada penerapan metode *role playing*.

B. Kajian Teori

Bagian ini berisi tentang pembahasan teori yang dijadikan sebagai perspektif dalam melakukan penelitian. Pembahasan teori secara lebih luas dan mendalam akan semakin memperdalam wawasan peneliti dalam mengkaji permasalahan yang hendak dipecahkan sesuai dengan fokus penelitian.

1. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Masitoh dan Laksmi Dewi menyatakan bahwa *role playing* (bermain peran) merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi

sekelompok siswa dalam melaksanakan kegiatan tertentu yang telah diarahkan guru. Simulasi ini menitikberatkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang peristiwa tersebut bermakna bagi kehidupan sekarang.⁴

Menurut Hamzah B. Uno, bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menentukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok, artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan dirinya juga perilaku orang lain.⁵

Seperti telah dikemukakan di atas, bahwa penggunaan metode ini dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya menyatakan bahwa tujuan penggunaan metode *role playing* ini dalam proses mengajar yaitu:

- 1) Apabila kita ingin menerapkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, kita beranggapan lebih baik dramatisasikan daripada diceritakan karena akan lebih jelas.
- 2) Apabila kita ingin melatih anak-anak agar mereka dapat menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat sosial psikologis.

⁴ Masitoh dan Laksmi Dewi, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen, 2009), 120.

⁵ Hamzah B. Uno, *Model pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 26.

- 3) Apabila kita ingin melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.⁶

Ada empat asumsi yang mendasari metode pembelajaran ini yang kedudukannya sejajar dengan metode-metode yang lainnya. Keempat asumsi tersebut ialah: Pertama, secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berasal pengalaman dan menekankan dimensi “disini dan kini (*here and now*) sebagai isi pengajaran; Kedua, bermain peran memberikan kemungkinan kepada para siswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain; Ketiga, metode ini mengasumsikan bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok; Keempat, metode ini mengasumsikan bahwa proses-proses psikologis yang tersembunyi (*cover*) berupa sikap-sikap, nilai-nilai perasaan-perasaan dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi secara spontan dan analisisnya.⁷

Keberhasilan pembelajaran melalui metode *role playing* (bermain peran) tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang ikut dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkannya terhadap situasi yang nyata (*real life situation*).

⁶ Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2005), 65.

⁷ Mulyasa E, *Kurikulum Berbasis Kompetensi; Konsep Karakteristik, dan Implementasi*, (Bandung: Rodya Karya, 2004), 141.

b. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

Menurut Masitoh dan Laksmi Dewi ada beberapa kelebihan metode simulasi / bermain peran (*role playing*) diantaranya:

- 1) Siswa dapat berinteraksi sosial dengan lingkungan.
- 2) Siswa terlibat langsung dalam pembelajaran.
- 3) Siswa dapat memahami permasalahan sosial.
- 4) Membina hubungan personal yang positif.
- 5) Membina hubungan yang komunikatif.
- 6) Dapat membangkitkan imajinasi dan estetika siswa dan guru.⁸

Menurut Masitoh dan Laksmi Dewi ada beberapa kelemahan bermain peran (*role playing*) yaitu:

- 1) Relatif memerlukan waktu yang banyak.
- 2) Apabila siswa tidak memahami konsep simulasi, bermain peran tidak akan efektif.
- 3) Sangat tergantung pada aktivitas siswa.
- 4) Pemanfaatan bantuan belajar sulit.
- 5) Adanya siswa yang lambat, kurang minat dan kurang motivasi, simulasi bermain peran kurang berhasil.⁹

Dari beberapa kelemahan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa metode bermain peran relatif membutuhkan waktu yang banyak, bergantung pada aktivitas siswa, jika siswa tidak memahami maka bermain peran tidak efektif.

c. Sintaks Pelaksanaan Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran menurut Miftahul Huda dilakukan dengan sintaks sebagai berikut:

- 1) Pemanasan suasana kelompok (*warming up*)
 - a. Guru mengidentifikasi dan memaparkan masalah
 - b. Guru menjelaskan masalah
 - c. Guru menafsirkan masalah

⁸ Masitoh dan Laksmi Dewi, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama, 2009), 120.

⁹ Ibid, 120.

- d. Guru menjelaskan *role playing*
- 2) Seleksi partisipan
 - a. Guru menganalisis peran
 - b. Guru memilih siswa yang melakukan peran
- 3) Pengaturan setting
 - a. Guru mengatur sesi peran
 - b. Guru menegaskan kembali tentang peran
 - c. Guru dan siswa mendekati situasi yang bermasalah
- 4) Persiapan pemilihan siswa sebagai pengamat
 - a. Guru dan siswa memutuskan apa yang dibahas
 - b. Guru memberi tugas pengamatan terhadap salah seorang siswa
- 5) Pemeranan
 - a. Guru dan siswa memulai *role playing*
 - b. Guru dan siswa mengukuhkan *role playing*
 - c. Guru dan siswa menyudahi *role playing*
- 6) Diskusi dan evaluasi
 - a. Guru dan siswa mereview pemeran
 - b. Guru dan siswa mendiskusikan fokus-fokus utama
 - c. Guru dan siswa mengembangkan pemeran selanjutnya
- 7) Pemeranan kembali
 - a. Guru dan siswa memainkan peran yang berbeda
 - b. Guru memberi masukan alternatif dalam langkah selanjutnya
- 8) Diskusi dan evaluasi
 - a. Dilakukan sebagai mana pada tahap enam.
- 9) *Sharing* dan generalisasi pengalaman
 - a. Guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperankan dengan kehidupan di dunia nyata dan masalah-masalah lain
 - b. Guru menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku¹⁰

Menurut Wicaksono, dkk langkah-langkah yang perlu dilakukan oleh guru, ketika menerapkan metode pembelajaran dengan menggunakan teknik bermain peran sebagai berikut.

- 1) Guru atau pembimbing perlu untuk menyusun atau menyiapkan tentang skenario yang akan ditampilkan di kelas.
- 2) Guru membentuk siswa dalam kelompok-kelompok.
- 3) Guru memberikan penjelasan pada siswa tentang kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai melalui kegiatan pembelajaran *role playing*.
- 4) Guru memanggil siswa yang telah ditunjuk untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan oleh guru.

¹⁰ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), 116.

- 5) Masing-masing siswa berada dalam kelompoknya, kemudian siswa tersebut melakukan pengamatan pada siswa yang sedang memperagakan skenarionya.
- 6) Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyusun dan menyampaikan hasil kesimpulan berdasarkan skenario yang dimainkan oleh kelompok yang lain.
- 7) Langkah terakhir, guru memberikan kesimpulan dari kegiatan *role playing* yang dilakukan bersama siswa.¹¹

2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian IPS

Abu Ahmad menjelaskan bahwa pembelajaran IPS adalah “Materi dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti geografi, sejarah, sosiologi, antropologi sosial, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, ilmu-ilmu sosial lainnya, dijadikan bahan baku bagi pelaksanaan program pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah”.¹²

Menurut Sapriya pendidikan IPS adalah “penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan padagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan”.¹³

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah, mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan menengah atas. Dimana sasaran utamanya adalah pengembangan teoritis, seperti yang menjadi penekanan pada sosial science. Dari keterangan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa Ilmu

¹¹ Wicaksono, dkk, *Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat Edisi Revisi*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), 274.

¹² Abu Ahmadi, *Ilmu Sosial Dasar*, (Jakarta: PT Asadi Mahasatya, 2003), 2-3.

¹³ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), 11.

Pengetahuan Sosial merupakan suatu mata pelajaran yang mengkaji kehidupan sosial yang bahannya didasarkan pada kajian ekonomi, sejarah, geografi, sosiologi dan mata pelajaran ilmu sosial lainnya.

b. Ruang Lingkup IPS

Menurut Sapriya “IPS bukanlah mata pelajaran yang berdiri sendiri, tetapi berdiri dari beberapa disiplin ilmu, yaitu sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi dan tata negara”.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS terpadu meliputi beberapa aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Manusia, tempat dan lingkungan.
- 2) Waktu, berkelanjutan dan perubahan.
- 3) Sistem sosial dan budaya.
- 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.¹⁴

Pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya, IPS berkenaan dengan cara manusia menggunakan usaha memenuhi kebutuhan materinya, memenuhi kebutuhan kebudayaan-kebudayaan jiwanya, mengatur kesejahteraan, permintaan dan sebagainya. Sehingga dapat dikatakan yang menjadi ruang lingkup IPS adalah manusia pada konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

¹⁴ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), 208.

c. Karakteristik Pembelajaran IPS

Muatan pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah berbasis pada konsep-konsep terpadu dari berbagai disiplin ilmu. Pengorganisasian materi mata pelajaran IPS pada jenjang SMP/MTs menganut pendekatan korelasi (*correlated*) artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun mengacu pada beberapa disiplin ilmu secara terbatas kemudian dikaitkan dengan aspek kehidupan nyata (*factual/real*) peserta didik. Muatan IPS berasal dari geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SMP/MTs mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), meliputi bahan kajian: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi. Bahan kajian itu menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.

Karakteristik Pembelajaran IPS sebagai berikut.

- 1) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan keterpaduan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi.
- 2) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga dapat dikembangkan menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- 3) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- 4) KI & KD dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan
- 5) KI & KD IPS menggunakan tiga dimensi (ruang, waktu, dan nilai/moral) dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.¹⁵

d. Tujuan Pembelajaran IPS

Menurut Entin Solihatin “pada dasarnya tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkann diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi”.¹⁶ Menurut Syarifuddin Nurdin “Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir, sikap, dan nilai peserta didik sebagai individu maupun sebagai sosial budaya”.¹⁷

¹⁵ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), 200.

¹⁶ Entin Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta:PT. Bumi Aksara, 2008), 15.

¹⁷ Syarifuddin Nurdin, *Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman Individu Siswa dalam KBK*, (Jakarta: Ciputat Press, 2005), 25.

Tujuan utama IPS di tingkat sekolah yaitu untuk mempersiapkan para siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), dan sikap nilai (*attitude and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pengajaran IPS di sekolah ialah suatu upaya untuk mentransformasikan pengetahuan serta pemahaman tentang disiplin ilmu sosial seperti: sejarah, sosiologi, antropologi, ekonomi, politik dan ilmu sosial lainnya, dengan tujuan menanamkan nilai-nilai sosial dalam bermasyarakat, bangsa dan bernegara sehingga peserta didik diharapkan memiliki karakter sebagai warga negara yang baik.

Sesuai dengan tujuan dari penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh guru yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 4 Tahun 2018, yakni “untuk meningkatkan mutu penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan dan pemerintah, serta untuk mendorong pencapaian standar kompetensi lulusan secara nasional perlu meningkatkan mutu oleh satuan pendidikan dan pemerintah.”¹⁸ Melalui proses pembelajaran, diharapkan ada peningkatan kompetensi yang

¹⁸ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 4 Tahun 2018, tentang *penilaian hasil belajar*.

dimiliki oleh peserta didik, yang dapat dilihat salah satunya adalah melalui penilaian hasil belajar.

Berdasarkan hal tersebut, pencapaian kompetensi peserta didik diukur melalui proses ulangan harian, ulangan kenaikan kelas, ujian sekolah atau madrasah, dan ujian nasional.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono, penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive, teknik pengumpulan dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif/deduktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.¹

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang diupayakan untuk mengamati permasalahan secara sistematis dan akurat mengenai fakta dan sifat obyek tertentu. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memaparkan, menggambarkan, dan memetakan fakta-fakta berdasarkan cara pandang atau kerangka berfikir tertentu. Metode ini berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan kondisi, pendapat yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, efek yang terjadi atau kecenderungan yang tengah berkembang.² Peneliti memilih untuk menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif karena peneliti ingin

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: PT. Alfabeta, 2009), 15.

² Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), 100.

melakukan penelitian secara terperinci dan mendalam mengenai penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran pada mata pelajaran IPS.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan sasaran tempat yang akan dilakukannya penelitian yang didalamnya terdiri dari subyek, tempat, dan kegiatan yang akan dilakukan.

Penelitian ini dilakukan di SMP Al Ishaqi yang terletak di Jalan Merapi No 46, Trisnogambar, Bangsalsari, Kabupaten Jember. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut karena:

1. SMP Al Ishaqi merupakan sekolah unggul di Bangsalsari.
2. Proses pembelajaran di SMP Al Ishaqi sebagian besar guru menggunakan metode *role playing*.

C. Subyek Penelitian

Penelitian ini, subjek sebagai sumber data dipilih secara *purposive*. *Purposive* merupakan teknik pengambilan informan dengan pertimbangan tertentu, misalnya orang yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan.³ Alasan peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* adalah karena tidak semua informan memiliki kriteria yang sesuai dengan fenomena yang diteliti. Oleh karena itu, penulis memilih teknik *purposive* yang menetapkan pertimbangan-pertimbangan atau kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh informan yang digunakan dalam penelitian ini.

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: PT. Alfabeta, 2016), 85.

Informan yang ditentukan berdasarkan teknik *purposive* yaitu sebagai berikut:

1. Kepala sekolah : Imron Hariri, S.Pd.
2. Wakil kepala sekolah : Nur Hidayat, S.Pd.
3. Guru IPS : Achmad Sulaiman, S.S. dan Muhammad Jamil, S.Pd., M.Pd guru IPS kelas VII.
4. Siswa : Abdillah, Amelia Finuril Haq, Fathur Rohman dan Anisa Risma Aulia siswa kelas VII.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta, wawancara mendalam, dan dokumentasi.⁴

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan teknik wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Hal ini sejalan dengan filosofi penelitian alamiah, dalam pengambilan data peneliti berbaur dan berinteraksi secara intensif dengan informan. Dokumentasi dan pengumpulan data pendukung dalam penelitian ini peneliti gunakan untuk melengkapi penelitian dan untuk memaksimalkan hasil penelitian. Alasan peneliti

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 224.

menggunakan teknik penelitian tersebut digunakan karena pada penelitian kualitatif untuk mengumpulkan informasi melibatkan partisipasi langsung, berupa wawancara mendalam, observasi lapangan, dan mereview terhadap dokumen yang menjadi pendukung penelitian. Teknik pengumpulan data yang penulis maksudkan.

1. Wawancara/ interview

Interview (wawancara) digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari informan yang lebih mendalam dan jumlah informan sedikit/kecil.⁵

Untuk mengumpulkan informasi dari sumber data ini diperlukan teknik wawancara, dalam penelitian kualitatif khususnya dilakukan dalam bentuk yang disebut wawancara mendalam (*in-depth interviewing*). Teknik wawancara ini yang paling banyak digunakan dalam penelitian kualitatif, terutama pada penelitian lapangan. Tujuan wawancara adalah untuk bisa menyajikan konstruksi saat sekarang dalam suatu konteks mengenai pribadi, peristiwa, aktivitas, organisasi, perasaan, motivasi, tanggapan atau persepsi, tingkat dan bentuk keterlibatan untuk merekonstruksikan beragam hal.⁶ Proses wawancara terjadi interaksi antara peneliti dengan orang yang diteliti.

⁵ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 137.

⁶ Sutopo, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2006), 68.

Proses wawancara dalam penelitian kualitatif pada umumnya dilakukan dengan cara tak terstruktur, karena peneliti tidak mengetahui secara tepat mengenai apa yang sebenarnya hendak dituju. Dengan demikian tujuan wawancara yang dilakukan untuk mencari informasi sebanyak-banyaknya yang mengarah kedalaman informasi dan dilaksanakan secara informal. Dengan demikian wawancara ini dilakukan dengan pertanyaan yang bersifat terbuka (*open-ended*) dan mengarah pada kedalaman informasi, serta dilakukan dengan cara yang tidak secara formal terstruktur, guna menggali pandangan subjek yang diteliti tentang banyak hal yang sangat bermanfaat untuk menjadi dasar bagi penggalian informasinya secara lebih jauh, lengkap, dan mendalam.⁷

Data yang diperoleh melalui wawancara yaitu berkaitan dengan kondisi proses pembelajaran IPS menggunakan metode *role playing*. Guru IPS di SMP Al Ishaqi menerapkan metode tersebut dan menjadikan siswa menjadi aktif. Data tersebut diperoleh dari kepala sekolah, guru IPS dan siswa kelas VII.

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan. Melalui observasi peneliti dapat mengamati objek penelitian dengan lebih cermat dan detail, misalnya peneliti dapat mengamati kegiatan objek yang diteliti. Pengamatan itu selanjutnya dapat dituangkan ke dalam bahasa verbal.

⁷ Sutopo, 69.

Marshall menyatakan bahwa “*through observation, the researcher learn about behavior and the meaning attached to those behavior*”. Melalui observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.⁸

Teknik observasi digunakan untuk menggali data dari sumber data yang berupa peristiwa, perilaku, tempat atau lokasi, dan benda serta rekaman gambar. Observasi dapat dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung.⁹

Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blanko pengamatan sebagai instrumen. Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi.¹⁰ Observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Kegiatan tersebut berkenaan dengan guru mengajar, siswa belajar, kepala sekolah yang sedang memberikan pengarahan, personil bidang kepegawaian yang sedang rapat. Observasi nonpartisipan

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi*, (Bandung: Alfabeta, 2007), 226.

⁹ Sutopo, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2006), 75.

¹⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), 229.

(*nonparticipatory observation*) pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan, dia hanya berperan mengamati kejadian, tidak ikut dalam kegiatan.¹¹

Data yang diperoleh melalui observasi adalah guru dalam melaksanakan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS mencakup perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

3. Dokumentasi

Dokumen tertulis dan arsip merupakan sumber data yang sering memiliki posisi penting dalam penelitian kualitatif, terutama bila sasaran kajian mengarah pada latar belakang atau berbagai peristiwa yang terjadi di masa lampau yang sangat berkaitan dengan kondisi atau peristiwa masa kini yang sedang diteliti.¹²

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung film, dan lain-lain. Studi dokumen merupakan

¹¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 220.

¹² Sutopo, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2006), 80.

pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.¹³

Dokumen merupakan bahan kajian yang berupa tulisan, foto, film atau hal-hal yang dapat dijadikan sumber kajian selain melalui wawancara dan observasi dalam penelitian kualitatif. Dokumen bersifat alamiah, sesuai dengan konteks, lahir dan berada dalam konteks. Dokumen tidak sukar diperoleh, tetapi dokumen harus dicari dan ditemukan. Hasil kajian dokumen dapat digunakan untuk memperluas terhadap kajian yang sedang diteliti.¹⁴

Dokumen-dokumen yang dikumpulkan oleh peneliti dipilih dan dipilah untuk diambil mana yang sesuai dengan fokus yang diteliti. Dokumen yang diambil dijadikan data pendukung penelitian. Agar hasil kajian dan penelitian yang dilakukan dapat disajikan lebih valid dan lebih lengkap, sehingga paparan yang dihasilkan akan lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan sebagai kajian yang kredibel dan ilmiah. Dokumen penelitian yang digunakan yaitu:

- a. RPP mata pembelajaran IPS
- b. Visi Misi dan Tujuan SMP Al Ishaqi
- c. Data guru SMP Al Ishaqi
- d. Data rombongan belajar SMP Al Ishaqi
- e. Sarana prasarana SMP Al Ishaqi
- f. Struktur organisasi

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi*, (Bandung: Alfabeta, 2007), 240.

¹⁴ Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), 217.

E. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.¹⁵

Bogdan & Biklen mengatakan teknik analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milah menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.¹⁶

Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan peneliti menggunakan model interaktif Miles and Huberman. Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus.

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi*, (Bandung: Alfabeta, 2007), 224.

¹⁶ Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), 248.

Teknik analisis data pada penelitian ini meliputi kondensasi data, penyajian data, penarikan dan verifikasi kesimpulan.¹⁷

1. Data *Condensation* (kondensasi data)

Data kondensasi mengacu pada proses proses pemilihan atau seleksi, fokus, menyederhanakan serta melakukan pergantian data yang terdapat pada catatan lapangan, transkrip wawancara, dokumen maupun data empiris yang telah didapatkan. Data kualitatif tersebut dapat diubah dengan cara seleksi, ringkasan, atau uraian menggunakan kata-kata sendiri dan lain-lain.

Berdasarkan data yang dimiliki, peneliti akan mencari data, tema, dan pola mana yang penting, sedangkan data yang dianggap tidak penting akan dibuang. Pada penelitian kali ini pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi langsung pada siswa kelas VII di SMP Al Ishaqi Bangsalsari mengenai penerapan metode *role playing* pada pembelajaran IPS.

2. Data *Display* (penyajian data)

Penyajian data dilakukan dengan tujuan untuk memahami permasalahan yang terkait dalam penelitian dan dapat melanjutkan langkah berikutnya. Pada umumnya penyajian merupakan suatu pengaturan, kumpulan informasi yang telah dikerucutkan sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan. Penyajian data dapat dilakukan dengan bagan, uraian singkat,

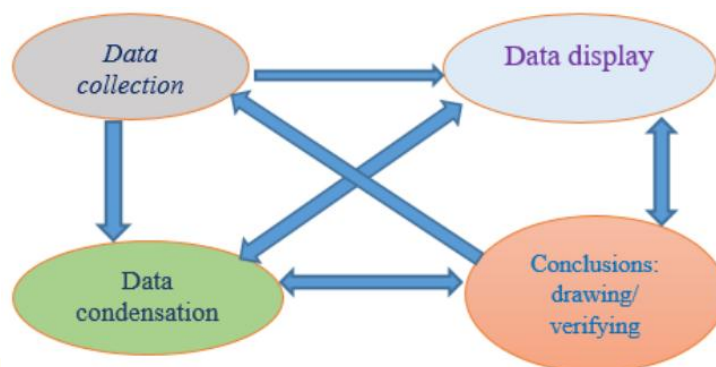
¹⁷ Miles, M.B, Huberman, A.M, dan Saldana, J. *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3, (Jakarta: UI Press, 2014), 31.

skema dan lain-lain. Setelah mengumpulkan data terkait dengan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dalam menerapkan metode *role playing* di SMP Al Ishaqi Bangsalsari maka langkah selanjutnya peneliti mengelompokkan hasil observasi dan wawancara untuk disajikan dan di bahas lebih detail.

3. *Conclusion drawing/ verification* (pengambilan kesimpulan)

Apabila tahap kondensasi dan penyajian data telah dilakukan, maka langkah terakhir yang dilakukan adalah mengambil kesimpulan. Pengambilan kesimpulan merupakan suatu proses dimana peneliti menginterpretasikan data dari awal pengumpulan disertai pembuatan pola dan uraian atau penjelasan. Pengambilan kesimpulan merupakan bukti terhadap penelitian yang dilakukan. Setelah menyajikan data terkait dengan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dalam menerapkan metode *role playing* di SMP Al Ishaqi Bangsalsari maka peneliti melakukan penarikan kesimpulan tentang proses kegiatan penerapan metode *role playing*.

Tegasnya, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi merupakan suatu kesatuan pada saat sebelum, selama dan sesudah pengumpulan data dalam bentuk yang umum disebut analisis. Proses tersebut di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Proses Analisis Data Penelitian Kualitatif

F. Keabsahan Data

Pemeriksaan terhadap keabsahan data pada dasarnya, selain digunakan untuk menyanggah balik yang dituduhkan kepada penelitian kualitatif yang mengatakan tidak ilmiah, juga merupakan sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif. Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif melalui¹⁸:

1. Perpanjangan Pengamatan

Perpanjangan pengamatan dapat meningkatkan kredibilitas/kepercayaan data. Dengan perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang ditemui maupun sumber data yang lebih baru. Perpanjangan pengamatan berarti hubungan antara peneliti dengan sumber akan semakin terjalin, semakin akrab, semakin terbuka, saling timbul

¹⁸ Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), 320.

kepercayaan, sehingga informasi yang diperoleh semakin banyak dan lengkap.

Perpanjangan pengamatan untuk menguji kredibilitas data penelitian difokuskan pada pengujian terhadap data yang telah diperoleh. Data yang diperoleh setelah dicek kembali ke lapangan benar atau tidak, ada perubahan atau masih tetap. Setelah dicek kembali ke lapangan data yang telah diperoleh sudah dapat dipertanggungjawabkan/benar berarti kredibel, maka perpanjangan pengamatan perlu diakhiri.

2. Meningkatkan kecermatan dalam penelitian

Meningkatkan kecermatan atau ketekunan secara berkelanjutan maka kepastian data dan urutan kronologis peristiwa dapat dicatat atau direkam dengan baik, sistematis. Meningkatkan kecermatan merupakan salah satu cara mengontrol/mengecek pekerjaan apakah data yang telah dikumpulkan, dibuat, dan disajikan sudah benar atau belum. Untuk meningkatkan ketekunan peneliti dapat dilakukan dengan cara membaca berbagai referensi, buku, hasil penelitian terdahulu, dan dokumen-dokumen terkait dengan membandingkan hasil penelitian yang telah diperoleh. Dengan cara demikian, maka peneliti akan semakin cermat dalam membuat laporan yang pada akhirnya laporan yang dibuat akan semakin berkualitas.

3. Triangulasi

Wiliam Wiersma mengatakan triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai waktu.¹⁹

a. Triangulasi Sumber

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang diperoleh dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (*member check*) dengan tiga sumber data.²⁰

b. Triangulasi Teknik

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya untuk mengecek data bisa melalui wawancara, observasi, dokumentasi. Bila dengan teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan untuk memastikan data mana yang dianggap benar.²¹

Keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik untuk menggali kembali kebenaran data yang diperoleh.

¹⁹ Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), 273.

²⁰ Ibid., 274.

²¹ Ibid.

G. Tahapan Penelitian

Tahap-tahap dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahapan²², yaitu:

1. Tahap Pra Lapangan (Persiapan)
 - a. Menyusun rancangan penelitian
 - b. Memilih lapangan penelitian
 - c. Mengurus perizinan
 - d. Menentukan informan
 - e. Menyiapkan mental diri dan perlengkapan penelitian
 - f. Memahami etika penelitian
 - g. Menyiapkan perlengkapan penelitian
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Memahami latar penelitian
 - b. Memasuki lapangan penelitian
 - c. Mengumpulkan data
 - d. Menyempurnakan data yang belum lengkap
3. Tahap Penyelesaian
 - a. Menganalisis data yang diperoleh
 - b. Mengurus perizinan selesai penelitian
 - c. Menyajikan data dalam bentuk laporan
 - d. Merevisi laporan yang telah disempurnakan

²² Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), 127.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

Dalam suatu penelitian, gambaran obyek penelitian merupakan salah satu bagian yang harus dijelaskan secara rinci untuk mengetahui bagaimana keadaan, kondisi dan situasi yang menjadi suatu objek penelitian. Gambaran objek penelitian ini dijelaskan hal-hal sebagai berikut:

1. Lokasi SMP Al Ishaqi

SMP Al Ishaqi terletak di Jl. Merapi No.46, Tegal Gusi, Tisnogambar, Bangsalsari, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Lokasi penelitian ini berada tidak jauh dengan pasar, kantor kecamatan, Sekolah Dasar sehingga mudah dijangkau. SMP Al Ishaqi merupakan sekolah swasta yang berada pada naungan yayasan pondok pesantren. Denah Lokasi sekolah SMP Al Ishaqi ada pada lampiran.

2. Sejarah Berdirinya SMP Al Ishaqi

SMP Al Ishaqi merupakan sekolah formal yang pertama didirikan di Ponpes Darul Ulum Al Ishaqi. SMP Al Ishaqi ini didirikan pada tanggal 26 November 2007. SMP Al Ishaqi didirikan oleh KH. Muhammad Arifun selaku anak dari pendiri pondok. Sejak awal sekolah didirikan, kepala sekolah pertama SMP Al Ishaqi yaitu Drs. Asmadi.

Sekolah ini dibawah naungan pondok pesantren yaitu “Pondok Pesantren Darul Ulum Al Ishaqi”. Penyebutan nama Al Ishaqi di ambil dari nama pengasuh pertama yaitu KH. Muhammad Ishaq. Dahulu kala, pondok pesantren tersebut hanya pesantren salaf atau murni yang hanya berkecimpung pada pembelajaran keagamaan dan tidak ada sekolah atau yayasan, kemudian dikarenakan mengikuti perkembangan jaman dan atas pertimbangan putra KH. Muhammad Arifun yaitu Kyai Khoiruddin Fahrulli, akhirnya didirikanlah beberapa yayasan formal di daerah tersebut, yaitu TPQ Al Ishaqi, MI Al Ishaqi, SMP Al Ishaqi, dan SMK Al Ishaqi.¹

3. Visi dan Misi SMP Al Ishaqi

a. Visi SMP Al Ishaqi

Membentuk lulusan yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cerdas, dan kompetitif.²

b. Misi SMP Al Ishaqi

- 1) Mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien dalam rangka perkembangan potensi siswa secara maksimal untuk memperoleh peningkatan nilai ujian akhir nasional sesuai dengan standar kelulusan.
- 2) Mewujudkan dokumen-1, pemetaan KD, silabus, RPP, lembar kerja dan jurnal mengajar.
- 3) Mewujudkan proses pembelajaran yang efektif.
- 4) Mewujudkan pendidikan dan tenaga kependidikan yang mampu serta berkualitas dan tangguh.
- 5) Mewujudkan fasilitas sekolah yang relevan, mutakhir, dan berwawasan kedepan.

¹ Imron Hariri, “Sejarah SMP Al Ishaqi,” 21 November 2020.

² SMP Al Ishaqi, “Visi Misi SMP Al Ishaqi,” 01 Desember 2020.

- 6) Mewujudkan manajemen, partisipatif, aktif yang melibatkan seluruh warga sekolah dengan tugas pokok dan fungsi masing-masing.
- 7) Mewujudkan pembiayaan pendidikan yang memadai wajar dan adil.
- 8) Mewujudkan pelaksanaan secara periodik sesuai dengan kompetensi dasar masing-masing mata pelajaran dan mengadakan program pengayaan serta remedial.³

4. Data Guru SMP Al Ishaqi

Guru adalah suatu komponen utama dalam sistem pendidikan yang secara bersama-sama dengan komponen lainnya mencapai tujuan pendidikan. Guru merupakan unsur penting dalam emningkatkan mutu pendidikan. Oleh karena itu, ketersediaan guru harus sesuai dengan kondisi siswa. Disamping itu, semua guru diharapkan memiliki kualifikasi yang baik, karena guru memiliki peran yang sangat besar dalam rangka memberikan layanan bimbingan dan pembelajaran kepada siswa. Daftar guru SMP Al Ishaqi dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 4.1
Nama-nama guru SMP Al Ishaqi Bangsalsari

No.	Nama	NUPTK	Status Kepegawaian	Mengajar
1.	Abdul Wofi	1841767669120002	GTY/PTY	Matematika
2.	Achmad Sulaiman, S.S.	-	GTY/PTY	Bahasa Inggris dan IPS
3.	Fausan, S.Pd.	5846759662200012	GTY/PTY	BK
4.	Hersi Agustinah, S.Pd.	-	GTY/PTY	Seni dan Budaya, IPA
5.	Imron Hariri, S.Pd.	3433758660200142	GTY/PTY	Kepala Sekolah
6.	Mohamad Busrolana, S.Pd.I	1546765667120003	GTY/PTY	PAI

³ SMP Al Ishaqi, "Visi Misi SMP Al Ishaqi," 01 Desember 2020.

7.	Muhammad Jamil, S.Pd., M.Pd.	2744741642200062	GTY/PTY	IPS
8.	Mujib	5852752655200012	GTY/PTY	TIK
9.	Naton, S.Pd., M.Pd.	4547768672130062	GTY/PTY	PJOK dan Muatan Lokal Bahasa Daerah
10.	Nur Hidayat, S.Pd.	7538765667130093	GTY/PTY	Matematika
11.	Ririn Dyah Astuti, S.Pd.I	-	GTY/PTY	PAI dan Prakarya
12.	Rudi Hariyantono, S.H.	-	GTY/PTY	PPKN
13.	Safi'i, S.Pd.	4844746648200042	GTY/PTY	Bahasa Indonesia
14.	Vivin Kurniawati, S.Pd.	1541767668130072	GTY/PTY	IPA dan Prakarya

5. Data Rombongan Belajar

Rombongan belajar adalah kelompok peserta didik yang terdaftar pada satuan kelas dalam satu satuan pendidikan. Rombongan belajar sering disebut dengan rombel, identik dengan banyaknya kelas dalam suatu sekolah. Keberadaan jumlah rombongan belajar dalam suatu satuan pendidikan menjadi sangat penting untuk menetapkan jumlah jam mengajar yang harus dipenuhi oleh guru. Rombongan belajar di SMP Al Ishaqi dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 4.2
Data rombongan belajar SMP Al Ishaqi Bangsalsari

No.	Rombel	Tingkat Kelas	Jumlah Siswa			Wali Kelas	Kurikulum
			L	P	Total		
1.	Kelas 7A	VII	16	16	32	Hersi Agustinah, S.Pd.	2013

2.	Kelas 7B	VII	14	18	32	Abdul Wofi	2013
3.	Kelas 8A	VIII	11	10	21	Vivin Kurniawati, S.Pd.	2013
4.	Kelas 8B	VIII	7	10	17	Naton, S.Pd., M.Pd.	2013
5.	Kelas 9A	IX	9	12	21	Muhammad Jamil, S.Pd., M.Pd.	2013
6.	Kelas 9B	IX	6	15	21	Safi'i, S.Pd.	2013

6. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan dalam mencapai tujuan, maka kemungkinan kecil tercapainya tujuan sesuai dengan apa yang dicita-citakan. Sarana dan prasarana SMP Al Ishaqi Bangsalsari diuraikan pada tabel 4.3.

Tabel 4.3
Sarana dan Prasarana SMP Al Ishaqi Bangsalsari

Nox.	Jenis Sarana dan Prasarana	Letak	Jumlah	Status
1.	Komputer server	Laboratorium Komputer	2	Laik
2.	Komputer Client	Laboratorium Komputer	1	Laik
3.	Lemari	Masjid	1	Laik
4.	Tempat cuci tangan	Masjid	2	Laik
5.	Jam Dinding	Masjid	1	Laik
6.	Perlengkapan Ibadah	Masjid	4	Laik
7.	Perlengkapan kebersihan	Masjid	4	Laik
8.	Lemari	Ruang TU	2	Laik
9.	Komputer TU	Ruang TU	4	Laik
10.	Printer TU	Ruang TU	2	Laik
11.	Komputer	Ruang TU	3	Laik
12.	Tempat Sampah	Ruang TU	1	Laik
13.	Jam Dinding	Ruang TU	1	Laik
14.	Kursi Kerja	Ruang TU	4	Laik
15.	Meja Kerja / sirkulasi	Ruang TU	4	Laik
16.	Bel Sekolah	Ruang TU	1	Laik
17.	Brankas	Ruang TU	1	Laik

18.	Filing Kabinet	Ruang TU	2	Laik
19.	Papan Statistik	Ruang TU	1	Laik
20.	Soket Listrik	Ruang TU	3	Laik
21.	Telepon	Ruang TU	1	Laik
22.	Lemari	Ruang Guru	2	Laik
23.	Tempat Sampah	Ruang Guru	1	Laik
24.	Tempat cuci tangan	Ruang Guru	2	Laik
25.	Jam Dinding	Ruang Guru	1	Laik
26.	Kursi Kerja	Ruang Guru	9	Laik
27.	Meja Kerja / sirkulasi	Ruang Guru	9	Laik
28.	Papan pengumuman	Ruang Guru	1	Laik
29.	Kursi dan Meja Tamu	Ruang Guru	2	Laik
30.	Bel Sekolah	Ruang Guru	1	Laik
31.	Papan Statistik	Ruang Guru	1	Laik
32.	Jam Dinding	Ruang Perpustakaan	1	Laik
33.	Kotak kontak	Ruang Perpustakaan	1	Laik
34.	Rak Buku	Ruang Perpustakaan	14	Laik
35.	Rak Majalah	Ruang Perpustakaan	4	Laik
36.	Rak Surat Kabar	Ruang Perpustakaan	2	Laik
37.	Meja Baca	Ruang Perpustakaan	10	Laik
38.	Kursi Baca	Ruang Perpustakaan	10	Laik
39.	Kursi Kerja	Ruang Perpustakaan	3	Laik
40.	Meja Kerja / sirkulasi	Ruang Perpustakaan	3	Laik
41.	Lemari Katalog	Ruang Perpustakaan	4	Laik
42.	Papan pengumuman	Ruang Perpustakaan	1	Laik
43.	Meja Multimedia	Ruang Perpustakaan	2	Laik
44.	Filling Cabinet	Ruang Perpustakaan	2	Laik
45.	Abacus	Ruang Perpustakaan	2	Laik
46.	Braille kit	Ruang Perpustakaan	2	Laik
47.	Globe timbul	Ruang Perpustakaan	1	Laik
48.	Magnifier lens set	Ruang Perpustakaan	1	Laik
49.	Papan braille	Ruang Perpustakaan	1	Laik
50.	Papan geometri	Ruang Perpustakaan	1	Laik
51.	Peta timbul	Ruang Perpustakaan	1	Laik
52.	Reglet dan pena	Ruang Perpustakaan	1	Laik
53.	Sistem Simbol Braille	Ruang Perpustakaan	1	Laik
54.	Lemari	Ruang Perpustakaan	1	Laik
55.	Alat Multimedia	Ruang Perpustakaan	4	Laik
56.	Soket Listrik	Ruang Perpustakaan	2	Laik
57.	Tempat Sampah	KM Guru	1	Laik
58.	Tempat cuci tangan	KM Guru	2	Laik

59	Kloset Jongkok	KM Guru	3	Laik
60	Tempat Air (Bak)	KM Guru	3	Laik
61	Gayung	KM Guru	3	Laik
62	Gantungan Pakaian	KM Guru	3	Laik
63	Gayung (Small Bucket)	KM Guru	3	Laik
64	Gayung Air	KM Guru	3	Laik
65	Tempat Air	KM Guru	3	Laik
66	Meja Siswa	Kelas 7A, 7B, 8A, 8B, 9A, 9B	20	Laik
67	Kursi Siswa	Kelas 7A, 7B, 8A, 8B, 9A, 9B	20	Laik
68	Meja Guru	Kelas 7A, 7B, 8A, 8B, 9A, 9B	1	Laik
69	Kursi Guru	Kelas 7A, 7B, 8A, 8B, 9A, 9B	1	Laik
70	Papan Tulis	Kelas 7A, 7B, 8A, 8B, 9A, 9B	2	Laik
71	Lemari	Kelas 7A, 7B, 8A, 8B, 9A, 9B	1	Laik
72	Rak hasil karya	Kelas 7A, 7B, 8A, 8B, 9A, 9B	1	Laik
73	Tempat Sampah	Kelas 7A, 7B, 8A, 8B, 9A, 9B	1	Laik
74	Tempat cuci tangan	Kelas 7A, 7B, 8A, 8B, 9A, 9B	2	Laik
75	Jam Dinding	Kelas 7A, 7B, 8A, 8B, 9A, 9B	1	Laik
76	Kotak kontak	Kelas 7A, 7B, 8A, 8B, 9A, 9B	2	Laik
77	Alat Peraga	Kelas 7A, 7B, 8A, 8B, 9A, 9B	4	Laik
78	Papan Pajang	Kelas 7A, 7B, 8A, 8B, 9A, 9B	1	Laik
79	Soket Listrik	Kelas 7A, 7B, 8A, 8B, 9A, 9B	2	Laik
80	Lemari	Ruang Kepala Sekolah	2	Laik
81	Komputer	Ruang Kepala Sekolah	1	Laik
82	Tempat Sampah	Ruang Kepala Sekolah	1	Laik
83	Jam Dinding	Ruang Kepala Sekolah	1	Laik
84	Kursi Pimpinan	Ruang Kepala Sekolah	1	Laik
85	Meja Pimpinan	Ruang Kepala Sekolah	1	Laik
86	Kursi dan Meja Tamu	Ruang Kepala Sekolah	2	Laik
87	Simbol Kenegaraan	Ruang Kepala Sekolah	1	Laik
88	Brankas	Ruang Kepala Sekolah	1	Laik
89	Filing Kabinet	Ruang Kepala Sekolah	2	Laik
90	Papan Statistik	Ruang Kepala Sekolah	1	Laik

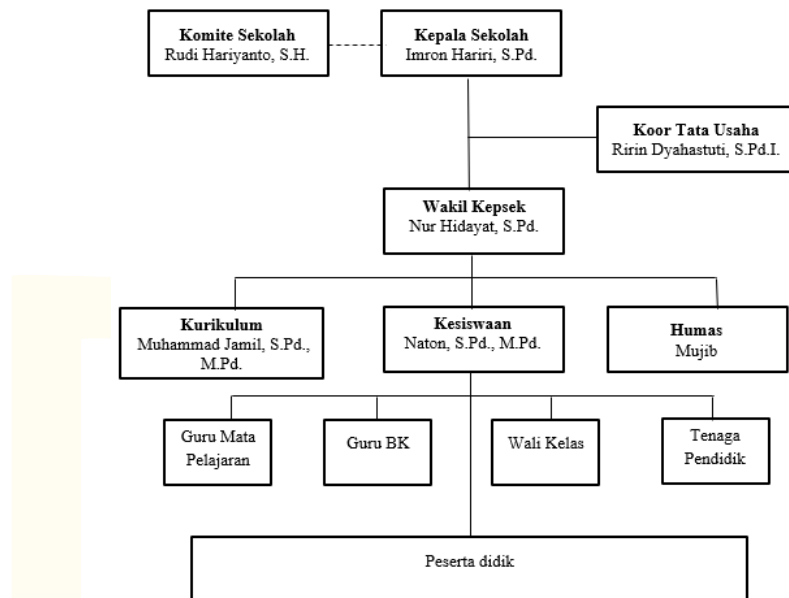
91	Lemari	Gudang	1	Laik
92	Tempat Sampah	Gudang	1	Laik
93	Rak	Gudang	1	Kurang Laik
94	Lemari/Rak	Gudang	1	Kurang Laik
95	Gudang	Gudang	1	Tidak Laik
96	Kamar Mandi Guru	Kamar Mandi	4	Laik
97	Kamar Mandi Siswa	Kamar Mandi	4	Laik
98	Lab. Komputer	Lab	2	Laik
99	Lapangan	Lapangan	1	Laik
100	Masjid	Masjid	1	Laik
101	Perpustakaan	Perpustakaan	1	Laik
102	Ruang Guru	Ruang Guru	1	Laik
103	Ruang Kelas	Kelas 7A-9B	6	Laik
104	Ruang Kepala Sekolah	Ruang Kepsek	1	Laik
105	Ruang TU	Ruang TU	1	Laik

7. Struktur Organisasi

Setiap lembaga atau suatu organisasi mempunyai struktur organisasi guna mempermudah pelaksanaan tugas dan fungsi sesuai dengan jabatannya. SMP Al Ishaqi mempunyai susunan organisasi sebagai berikut.

IAIN JEMBER

Gambar 4.1
Struktur Organisasi SMP Al Ishaqi Bangsalsari



Keterangan :
 _____ : Garis Intruksi
 - - - - - : Garis Koordinasi

B. Penyajian dan Analisis Data

Penyajian dan analisis data merupakan deskripsi dari hasil penelitian dengan mengacu pada fokus penelitian dan kerangka teoritik serta data yang terdapat dalam obyek penelitian. Penyajian dan analisis data memuat tentang deskripsi data dan temuan yang diperoleh dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumenter sebagai alat untuk memperoleh data yang berkaitan dan mendukung dalam penelitian ini.

Berdasarkan fokus penelitian yaitu: 1) Bagaimana perencanaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi Bangsalsari tahun pelajaran 2020/2021?; 2) Bagaimana pelaksanaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi Bangsalsari tahun pelajaran

2020/2021?; 3) Bagaimana evaluasi metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi Bangsalsari tahun pelajaran 2020/2021?, telah diperoleh data sebagai berikut.

1. Perencanaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi tahun pelajaran 2020/2021

Menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan salah satu langkah-langkah untuk mewujudkan kondisi pembelajaran atau tujuan pendidikan yang berhasil. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran biasanya harus mempunyai rencana terlebih dahulu agar kegiatan tersebut dapat berjalan dengan terarah. Perencanaan adalah suatu rangkaian proses kegiatan menyiapkan keputusan mengenai apa yang diharapkan terjadi (peristiwa, keadaan, dan seterusnya) dan apa yang akan dilakukan (intensifikasi, ekstensifikasi, revisi, renovasi, substitusi, kreasi, dan sebagainya).⁴

Perencanaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi dilakukan dengan cara menyusun RPP, menyiapkan tema cerita, menyusun skenario, pemilihan tokoh, mengatur tempat, menyiapkan media yang akan dipakai seperti perlengkapan nama tokoh, meja, dan sebagainya.

Hal tersebut sebagaimana disampaikan oleh Bapak Jamil tentang rencana awal dalam perencanaan metode sebagai berikut.

⁴ Sa'ud, U. S. dan A. S. Makmun, *Perencanaan Pendidikan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2011), 3.

Perencanaan dalam menerapkan metode *role playing* mas, saya biasanya menyusun RPP terlebih dahulu, selain itu saya harus menyusun sebuah teks cerita yang menjadi bahan dari kegiatan, menentukan tokoh, menata panggung, menyiapkan media tambahan untuk pemerannya.⁵

Bapak Achmad Sulaiman menambahkan sebagai berikut.

Saya biasanya dalam merencanakan metode *role playing* ini mas dengan membuat skenario dulu, skenario itu di dalamnya terdapat unsur tokoh jadi nanti juga akan dilakukan pemilihan tokoh. Setiap tokoh dalam cerita diperankan oleh satu siswa. Kemudian, membuat media mas seperti nama panggung/tokoh, menyiapkan meja dan kursi jika diperlukan untuk keperluan drama.⁶

Bapak Jamil memberikan penjelasan sebagai berikut.

Selain dengan hal yang telah saya ucapkan tadi, ada lagi rencana saya dalam memilih pemeran atau penokohan. Jadi biasanya siswa harus dikelompokkan dengan teman sejawatnya, kemudian dipilih secara acak untuk menampilkan cerita yang sudah disiapkan mas.⁷

Bapak Achmad Sulaiman menambahkan sebagai berikut.

Perencanaan selanjutnya dalam pemilihan peran yaitu siswa dikelompokkan dulu mas dengan kelompok-kelompoknya, kemudian nantinya siswa dalam kelompok itu melakukan lotrean atau secara acak yang terpilih akan maju untuk tampil didepan kelas mas.⁸

Berdasarkan pernyataan diatas bahwasannya dalam perencanaan metode *role playing* di SMP Al Ishaqi terdapat kegiatan menyusun RPP terlebih dahulu, membuat skenario, serta menyiapkan media untuk digunakan saat pelaksanaan metode tersebut. Terkait dengan hal tersebut,

⁵ Muhammad Jamil, diwawancarai oleh penulis, Jember, 23 November 2020

⁶ Achmad Sulaiman, diwawancarai oleh penulis, Jember, 23 November 2020.

⁷ Muhammad Jamil, diwawancarai oleh penulis, Jember, 23 November 2020.

⁸ Achmad Sulaiman, diwawancarai oleh penulis, Jember, 23 November 2020.

terdapat gambar teks skenario cerita tentang interaksi sosial yang dibuat oleh guru sebagai berikut.

Gambar 4.2 Skenario cerita

SKENARIO BERMAIN PERAN

Tema : Interaksi sosial
Subtema : Interaksi sosial dalam lembaga ekonomi

(Pedagang keliling)

Suatu pagi di desa Trisnogambar, aktivitas warga berlangsung seperti biasanya. Tampak beberapa orang sedang berangkat bekerja dan sekolah, beberapa ibu tampak sedang menyapu di depan rumah mereka masing-masing, ada pula beberapa orang ibu yang sedang mengerumuni tukang sayur yang sedang berhenti di depan salah satu rumah warga. Mereka terlihat sedang memilih sayuran yang akan dibeli.

Tukang sayur : Silahkan dipilih-pilih, ini ada bayam, kangkung, sawi, terong, segar-segar semua lo.

Warga 1 : Bang ada buah jeruk tidak?

Tukang sayur : Waduh bu, tadi sudah dibeli oleh Bu Jainab 2 kg. Jadi sudah habis bu, yang lain mungkin Bu.

Warga 1 : Waduh anak saya sedang ingin makan buah jeruk bukan buah yang lain bang. Ya sudah bayam 1 ikat saja, berapa bang?

Tukang sayur : 1000 Bu.

Warga 2 : Wah kok mahal bang, 2000 dapat 3 ikat ya. Saya mau kalau 2000 dapat 3.

Warga 1 : Iya bang, kok mahal ya. Kalau 2000 dapat 3 saya juga mau.

Tukang sayur : Wah belum dapat bu, kalau segitu. Dari pertanya langsung saja 850 per ikat.

Warga 1 : Wah yasudah 1 ikat saja bang sama terongnya.

Warga 3 : Wah harga sayuran sekarang sudah mahal ya bu.

Warga 4 : Iya bang, saya mau kangkungnya 2 ikat berapa bang?

Warga 3 : Saya terongnya 1 ikat bang.

Tukang sayur : Kangkung 2 harga 2500 Bu. Kalau terongnya 1 ikat 4500.

Warga 1 : Terimakasih bang.

Tukang sayur : Sama-sama Bu. Besok belanja lagi ya.

9

Berdasarkan gambar 4.2 diatas bahwasannya skenario cerita yang dibuat oleh guru menjelaskan tentang materi interaksi sosial dengan mengaitkan kegiatan masyarakat dalam kegiatan ekonomi yaitu terdapat penjual dan pembeli. Kegiatan tersebut menunjukkan adanya interaksi sosial yang terjadi antara satu individu dengan individu lainnya. Dengan

⁹ Lembar Skenario Cerita, Jember, 07 Desember 2020.

adanya interaksi sosial maka siswa dapat mengembangkan komunikasi dalam menjalin hubungan baik dengan masyarakat.

Saat sebelum pembelajaran berlangsung guru juga telah menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang di dalamnya terdapat metode *role playing* dijelaskan pada gambar 4.3 dibawah ini.

Gambar 4.3
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)¹⁰

B. KEGIATAN INTI		70 Menit
1.	<p>Mengamati</p> <p>a. Siswa dikelompokkan pada kelompok-kelompok kecil (4-5 orang).</p> <p>b. Siswa mengamati gambar yang berkaitan dengan interaksi sosial misalnya siswa sedang bersalaman dengan Bapak/Ibu Guru, masyarakat sedang melakukan kerja bakti, pertandingan sepak bola, dan sebagainya.</p> <p>c. Peserta didik juga membaca materi dari buku teks tentang interaksi sosial.</p> <p>d. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap gambar tersebut, siswa diminta untuk mendiskusikan tentang hal-hal yang ingin diketahui dengan teman satu kelompoknya.</p> <p>e. Setelah siswa mengetahui informasi terhadap gambar tersebut, 2 siswa dari setiap masing-masing kelompok diminta untuk maju kedepan untuk bermain peran sesuai dengan peranannya masing-masing.</p>	10 Menit
2.	<p>Menanya</p> <p>a. Setelah bermain peran, guru meminta siswa untuk merumuskan pertanyaan berdasarkan hal-hal yang ingin diketahuinya dari pengamatan sebelumnya. Misalnya,</p>	3 enit

Berdasarkan gambar diatas, guru menyiapkan RPP agar rencana dalam penerapan metode tersebut terlaksana dengan baik.

¹⁰ Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Jember, 07 Desember 2020.

2. Pelaksanaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi tahun pelajaran 2020/2021

Pelaksanaan metode *role playing* di SMP Al Ishaqi dilakukan pada KD 3.2 menganalisis interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya. Materi yang akan dipelajari tentang kegiatan interaksi sosial dengan langkah-langkah pelaksanaan metode *role playing* yaitu dengan menata kelas terlebih dahulu, menyiapkan tokoh yang akan tampil, kemudian tokoh memakai media yang akan digunakan, dan memerankan kegiatan tersebut sesuai dengan teks cerita yang telah disiapkan. Hal tersebut dibuktikan pada proses pengambilan wawancara tentang langkah-langkah pelaksanaan metode ini sebagai berikut.

Menurut Bapak Achmad Sulaiman yaitu.

Pelaksanaan metode *role playing* itu dilakukan di kelas yaitu ada 9 tahapan meliputi 1) pemanasan suasana kelas atau permainan untuk mendapatkan perhatian siswa, memaparkan masalah, menjelaskan mekanisme atau maksud kegiatan *role playing*; 2) menganalisis cerita, pemilihan pemeran atau partisipan yang akan memerankan dialog; 3) mengatur setting tempat / bangku jika latar tempatnya menggunakan bangku; 4) pengamatan / menggali informasi (siswa yang memperhatikan diminta untuk mengamati maksud cerita; 5) memulai memainkan cerita; 6) mereview pemeran, guru dan siswa berdiskusi pada fokus materi pelajaran; 7) guru memberi masukan / alternatif serta permainan peran tersebut dijadikan pelajaran untuk selanjutnya dikembangkan jika kurang efektif, mengajukan pertanyaan atas kegiatan yang dilakukan; 8) guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperlukan dengan kehidupan nyata dan masalah/ gagasan lain

yang mungkin muncul; 9) memberi lembar kerja setelah kegiatan tersebut.¹¹

Bapak Jamil memaparkan pelaksanaan metode *role playing* di kelas VII B sebagai berikut.

Pelaksanaan metode ini biasanya saya lakukan dengan 9 langkah yaitu (1) harus menyiapkan teks cerita yang akan diberikan kepada siswa, (2) guru mengelompokkan siswa beranggotakan 4-5 orang, (3) menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario, (4) memberikan penjelasan capaian pada akhir pembelajaran, (5) guru meminta siswa yang sudah ditunjuk untuk memerankan skenario yang sudah di siapkan, (6) masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati temannya bermain peran, (7) diberi tugas untuk penilaian atau pendapat atas masing-masing penampilan temannya pada kelompok masing-masing, (8) masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan, guru menyimpulkan pembelajaran, (9) Guru memberi lembar kerja kepada siswa.¹²

Gambar 4.4
Pelaksanaan Metode *Role Playing*¹³



Berdasarkan gambar 4.4 terlihat siswa sedang melaksanakan metode *role playing* dengan berinteraksi satu dengan yang lain. Melalui

¹¹ Achmad Sulaiman, diwawancarai oleh penulis, Jember, 23 November 2020.

¹² Muhammad Jamil, diwawancarai oleh penulis, Jember, 23 November 2020.

¹³ Pelaksanaan Metode *Role Playing*, Jember, 01 Desember 2020.

kegiatan observasi, guru IPS di SMP Al Ishaqi melaksanakan metode *role playing* menggunakan langkah-langkah dengan sedikit perbedaan. Perbedaannya terdapat pada pemanasan awal. Bapak Achmad Sulaiman selaku guru kelas VII A melakukan kegiatan tersebut dengan menarik perhatian terlebih dahulu dengan cara melatih konsentrasi melalui permainan/ *ice breaking* agar siswa lebih semangat dalam belajar.

Pernyataan diatas juga disampaikan oleh siswa pada kelas masing-masing tentang pelaksanaan metode *role playing* sebagai berikut.

Menurut Abdillah siswa kelas VII A mengenai pelaksanaan yang dilakukan oleh guru sebagai berikut.

Pelaksanaan metode *role playing* dilakukan oleh Pak Achmad Sulaiman pertama dikelompokkan dulu Pak, lalu diberi teks cerita disuruh membaca lalu di panggil secara acak oleh guru dan memerankan cerita itu, setelah itu dilakukan tanya jawab Pak. Guru memberi pertanyaan kepada yang menonton dan menjawab soal yang diberikan.¹⁴

Menurut Amelia Finuril Haq kelas VII B sebagai berikut.

Yang mengajar dikelas Pak Jamil itu melaksanakannya pertama kita biasanya itu diberi cerita kayak teks lembaran gitu terus disuruh memerankan cerita itu didepan kelas yang dipilih acak lalu diskusi dan menjawab soal yang diberikan.¹⁵

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi diketahui bahwa pelaksanaan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS dilakukan pada KD 3.2 materi interaksi sosial dengan langkah-langkah pelaksanaan yaitu membagikan teks skenario, menganalisis

¹⁴ Abdillah, diwawancarai oleh penulis, Jember, 24 November 2020.

¹⁵ Amelia Finuril Haq, diwawancarai oleh penulis, Jember, 24 November 2020.

cerita, menata kelas, siswa memerankan kegiatan sesuai dengan skenario dan memakai media yang telah di buat. Pada kegiatan tersebut siswa tampak merasa senang dan tidak bosan.

3. Evaluasi metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi tahun pelajaran 2020/2021

Evaluasi sebagai suatu proses yang sistematis dalam mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data-data untuk menentukan apakah seorang siswa dipandang telah mencapai target pengetahuan atau keterampilan yang dirumuskan dalam tujuan pengajaran.¹⁶

Evaluasi metode *role playing* di SMP Al Ishaqi dilakukan dengan cara pengamatan pada saat siswa melaksanakan metode tersebut dengan menilai bagaimana penampilan siswa serta bagaimana siswa memahami maksud dari cerita yang terdapat suatu konsep interaksi sosial. Hal tersebut sebagaimana dipaparkan oleh bapak Achmad Sulaiman sebagai berikut.

Evaluasi yang dilakukan saya mas biasanya menilai dari penampilan siswa, dan seberapa siswa mengerti maksud dari cerita tersebut.¹⁷

Bapak Jamil memberi penjelasan bahwa:

Evaluasi yang saya lakukan mas, melihat dari apakah siswa memahami materi dari suatu cerita dengan cara memberi lembar kerja siswa dan cara mereka menyampaikan secara langsung (berdiskusi) apa maksud dari cerita tersebut dengan dihubungkan

¹⁶ Imam Asrori, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat Indonesia, 2014), 3.

¹⁷ Achmad Sulaiman, diwawancarai oleh penulis, Jember, 23 November 2020.

dengan konsep interaksi sosial, terus mas saya melihat dari penampilan siswa juga mas seperti ekspresi, intonasi dan lainnya.¹⁸

Menurut Fathur Rohman kelas VII B sebagai berikut.

Bapak Jamil biasaya menilai dari penampilan siswa Pak, sama diberi pertanyaan materi sesudah bermain peran Pak.¹⁹

Menurut Anisa Risma Aulia kelas VII A sebagai berikut.

Kalau Pak Sulaiamn biasanya memberi pertanyaan dulu Pak, apa yang didapat saat cerita diperankan sama teman, terus juga Pak Sulaiman menilai dari penampilan Pak.²⁰

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa evaluasi metode *role playing* berfokus pada bagaimana proses setiap siswa pada setiap kegiatan berlangsung, keberhasilan melaksanakan metode *role playing* apabila siswa mampu memahami konsep materi interaksi sosial dengan baik dan bagaimana siswa berhasil memerankan cerita tersebut dengan melalui berbicara dengan intonasi yang baik, jelas, dan ekspresi yang menampakkan suatu cerita tersebut.

C. Pembahasan Temuan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang disajikan dan telah dilakukan analisis, ditemukan penemuan baru yang dibahas dalam penelitian ini. Pembahasan temuan memiliki keterkaitan dengan teori, dalam penelitian ini disesuaikan dengan fokus penelitian yang telah dijelaskan pada bab I guna menjawab permasalahan yang ada dilapangan.

¹⁸ Muhammad Jamil, diwawancarai oleh penulis, Jember, 23 November 2020.

¹⁹ Fathur Rohman, diwawancarai oleh penulis, Jember, 24 November 2020.

²⁰ Anisa Risma Aulia, diwawancarai oleh penulis, Jember, 24 November 2020.

1. Perencanaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi tahun pelajaran 2020/2021

Berdasarkan temuan penelitian bahwa perencanaan metode *role playing* di SMP Al Ishaqi dilakukan dengan cara memilih tema cerita, menyusun skenario, pemilihan pemeran, mengatur kelas, serta menyiapkan media yang akan digunakan saat melaksanakan kegiatan tersebut. Menyusun rencana dalam sebuah pembelajaran adalah hal yang sangat penting bagi guru. Hal tersebut sesuai dengan teori Lukmanul Hakim ada beberapa hal yang penting saat menyusun suatu rencana yaitu perencanaan akan membantu menentukan penggunaan sumber materi pembelajaran dan waktu pembelajaran waktu di kelas secara efisien, membantu guru dalam membuat pembelajaran yang sistematis dan terarah.²¹ Sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan dapat mencapai hasil yang diharapkan melalui perencanaan kegiatan.

Perencanaan metode *role playing* dilakukan oleh guru yang mengajar pada mata pelajaran IPS. Perencanaan metode di sekolah tidak pernah lepas dari peran dan tanggung jawab seorang guru. Hal tersebut juga sesuai dengan teori Rosyada bahwa peran guru dalam mengembangkan strategi dalam merencanakan suatu pembelajaran amat penting karena aktivitas belajar siswa sangat dipengaruhi oleh sikap dan perilaku guru di sekolah.²² Perencanaan metode *role playing* di SMP Al Ishaqi ini yang pertama adalah memilih tema dan menyusun skenario

²¹ Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2009), 238.

²² Dede Rosyada, *Paradigma Pendidikan Demokratis*, (Jakarta: Kencana, 2004), 123.

cerita. Skenario yang disusun harus sesuai dengan materi atau suatu permasalahan yang akan dibahas. Hal ini sesuai dengan penjelasan Heru Subagiyo bahwa susunan skenario tidak boleh menyimpang dari inti atau pokok masalah yang dihadapi dan hanya berisi gambaran garis besar.²³ Juga sesuai dengan teori Putut Wijayanto bahwa skenario cerita diperlukan untuk memberikan gambaran secara ringkas dan padat tentang tema atau pokok materi yang akan digarap. Tujuannya mempermudah pemirsa atau penonton menangkap konsep dan jalan cerita serta pesan yang disampaikan oleh pemeran.²⁴

Perencanaan kedua adalah pemilihan tokoh/pemeran. Didalam skenario cerita, pasti memiliki unsur tokoh di dalamnya. Tokoh memiliki peranan penting dalam hal penyampaian pesan. Hal ini sesuai pendapat dari Burhan Nurgiyantoro dalam teorinya bahwa tokoh cerita menempati posisi strategis sebagai pembawa dan penyampaian pesan, amanat, moral atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan pada pembaca.²⁵ Perencanaan ketiga adalah mengatur panggung atau kelas. Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran ini akan dimainkan. Penataan panggung/kelas dalam hal ini sebagai unsur penting dalam memerankan suatu drama.

Perencanaan terakhir adalah menyediakan media yang akan digunakan dalam melaksanakan metode tersebut. Media yang

²³ Heru Subagiyo, *ROLEPLAY*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK, 2013), 12.

²⁴ Putut Wijayanto, *Materi Ajar Pelatihan Penulisan Naskah Video Pembelajaran*, (Jakarta: Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 17.

²⁵ Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Film*, (Malang: UGM Press, 2018), 248.

dimaksudkan dalam permainan peran ini adalah media tambahan seperti nama panggung/nama tokoh, meja, kursi, sayuran, dan sebagainya sesuai dengan tema latar yang akan diangkat. Media dalam hal ini memiliki peranan penting bagi berlangsungnya kegiatan tersebut diprkerankan. Hal ini sesuai dengan penjelasan Hamalik bahwa pemakaian media tambahan dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi belajar dan rangsangan kegiatan belajar.²⁶ Oleh karena itu, penting sekali perencanaan awal dalam pelaksanaan kegiatan bermain peran (*role playing*) antara lain memilih tema permasalahan, menyusun skenario/jalan cerita, memilih pemeran, mengatur panggung/kelas, dan menyiapkan media.

2. Pelaksanaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi tahun pelajaran 2020/2021

Berdasarkan temuan penelitian bahwa pelaksanaan metode *role playing* di SMP Al Ishaqi dilakukan pada KD 3.2 materi interaksi sosial dengan langkah-langkah 1) melakukan pemanasan terlebih dahulu untuk mendapatkan perhatian siswa, 2) menjelaskan maksud kegiatan metode *role playing* yang akan dilakukan, 3) siswa menganalisis cerita, 4) siswa dikelompokkan ke kelompok kecil, 5) pemilihan pemeran, 6) mengatur kelas, 7) memulai melakukan cerita, 8) melakukan pengamatan terhadap pemain. Penggunaan materi dalam kegiatan ini adalah materi interaksi sosial. Materi interaksi sosial cocok digunakan dalam metode *role*

²⁶ Hamalik Oemar, *Media Pendidikan*, (Bandung: Offset Alumni, 1986), 19.

playing karena metode tersebut melibatkan siswa dalam kegiatan berdialog atau adanya interaksi antara satu dengan lainnya pada cerita tersebut. Hal ini sesuai dengan teori Wahab Abdul Aziz bahwa melalui bermain peran peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan berdiskusi, sehingga hubungan antar siswa satu dengan siswa lainnya dituangkan dalam bermain peran melalui beberapa dialog yang menyatakan adanya interaksi atau komunikasi individu dengan individu lainnya.²⁷

Setelah membuat rencana, maka selanjutnya adalah pelaksanaannya. Pelaksanaan adalah suatu tindakan atau kegiatan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Pelaksanaan biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap siap. Hal ini sesuai dengan Nurdin Usman bahwa pelaksanaan diarahkan untuk kegiatan, tindakan, atau mekanisme sistem implementasi tidak hanya aktivitas tetapi kegiatan dan untuk mencapai tujuan dari kegiatan yang sudah direncanakan.²⁸

Dalam hal ini pelaksanaan metode *role playing* di SMP Al Ishaqi melalui beberapa langkah. Langkah metode tersebut adalah serangkaian kegiatan yang saling berhubungan. Hal ini sesuai teori Azhar bahwa langkah-langkah atau prosedur adalah rangkaian aktivitas atau kegiatan

²⁷ Wahab Abdul Aziz, *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bandung: Alfabeta, 2008), 109.

²⁸ Nurdin Usman, *Konteks Implementasi dan Berbasis Kurikulum*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002), 70.

yang dilakukan secara berulang dengan cara yang sama.²⁹ Langkah-langkah yang digunakan guru dalam melaksanakan metode *role playing* memiliki perbedaan. Perbedaannya terdapat pemberian pemanasan di awal pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sesuai dengan teori Miftahul Huda bahwa sintak dari pelaksanaan metode *role playing* yang pertama pemanasan susasa kelompok melalui pemaparan masalah, menjelaskan masalah yang akan dibahas.³⁰

Dalam pelaksanaan metode *role playing*, siswa merasa senang karena pembelajaran menjadi menyenangkan melalui sosiodrama (bermain peran) metode *role playing* membuat pembelajaran menjadi bermakna karena metode *role playing* membuat siswa mengkonstruksikan atau menemukan konsep yang ia pelajari sendiri melalui pengasosiasian pengalaman baru ke dalam pengetahuan mereka. Hal ini sesuai dengan teori Ausubel bahwa pembelajaran dapat dikatakan bermakna apabila siswa mampu mengaitkan pengetahuan yang diketahui dengan pengalaman melalui keterlibatan siswa secara langsung dalam kegiatan tersebut.³¹ Dalam pelaksanaan metode *role playing* di SMP Al Ishaqi, siswa berkontribusi dalam kegiatan bermain peran dan siswa lainnya mengamati temannya yang bermain peran dengan menghubungkan cerita tersebut dengan konsep materi interaksi sosial. Jadi, siswa diharapkan mampu mengetahui makna dari cerita tersebut.

²⁹ Azhar Susanto, *Sistem Informasi Akuntansi*, (Bandung: Lingga Jaya, 2007), 264.

³⁰ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), 116.

³¹ Nur Rahmah, "Belajar Bermakna Ausubel", *Al-Khwarizmi*, 1 (Maret, 2013), 45.

Oleh karena itu, pelaksanaan merupakan suatu tindakan dari suatu rencana yang telah disusun secara matang.

3. Evaluasi metode *role playing* pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi tahun pelajaran 2020/2021

Berdasarkan temuan penelitian bahwa evaluasi metode *role playing* di SMP Al Ishaqi dilakukan dengan dua cara yaitu evaluasi proses dan evaluasi hasil. Keberhasilan dalam melaksanakan metode *role playing* manakala siswa berhasil menerapkan metode *role playing* dengan efektif untuk mencapai tujuan belajar dan siswa berhasil dalam memahami materi interaksi sosial melalui proses *role playing*. Dalam hal ini evaluasi proses berkaitan dengan kegiatan siswa dalam mengimplementasikan metode *role playing*, sedangkan evaluasi hasil berkaitan dengan kegiatan siswa dalam memahami materi dari sebuah cerita yang diperankan. Evaluasi disini berfungsi ganda, pertama evaluasi dapat digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran (kompetensi dasar) dan kedua evaluasi pada kegiatan pembelajaran (proses) apakah kegiatan tersebut cocok untuk diterapkan untuk kemudian hari guna mencapai tujuan pembelajaran.

Evaluasi proses dalam penerapan metode *role playing* di SMP Al Ishaqi dimulai dari fase rencana maupun fase pelaksanaan. Evaluasi proses pada metode *role playing* berkaitan dengan bagaimana ekspresi, gerak tubuh, intonasi yang jelas dalam menyampaikan pesan melalui cerita tersebut. Jadi nantinya guru akan melakukan pengamatan kepada

siswa apakah efektif dan efisien jika diterapkan pada kegiatan pembelajaran atau sebaliknya. Hal ini sesuai dengan Airasian bahwa penilaian proses digunakan untuk mengukur kualitas pembelajaran. Penilaian proses sebagai aktivitas guru dalam mengamati suasana kelas, memberikan makna, dan menentukan keputusan pada kegiatan pembelajaran.³² Jika pembelajaran dalam menerapkan metode tersebut kurang efektif maka akan diadakan perbaikan. Hal ini sesuai dengan teori Pieters dan Voogt bahwa penilaian proses digunakan untuk mengukur keberhasilan guru dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian proses untuk mengukur kemampuan guru melaksanakan pembelajaran, perbaikan pembelajaran dengan pembaharuan pengetahuan guru, materi pembelajaran dan teknologi.³³

Evaluasi hasil dalam penerapan metode *role playing* di SMP Al Ishaqi berkaitan dengan seberapa paham siswa pada materi yang dibahas melalui bermain peran. Untuk mengetahui siswa paham atau tidaknya terhadap materi interaksi sosial, siswa diberi pertanyaan oleh guru setelah kegiatan *role playing* itu berakhir berkaitan dengan: Apa makna dari cerita tersebut? Apakah kegiatan tersebut bisa dikatakan interaksi sosial, mengapa? Bagaimana konsep interaksi sosial jika dihubungkan dengan kegiatan tersebut? Apa saja ciri-ciri interaksi sosial setelah kalian mengamati permainan peran yang dilakukan teman? Apa saja syarat

³² Delfiyan Widiyanto dan Annisa Istiqomah, "Evaluasi Penilaian Proses dan Evaluasi Penilaian Hail Belajar Mata Pelajaran PPKn". *Citizenship Juenal Pancasila dan Kewarganegaraan*. 8 (Maret, 2020), 2.

³³ Ibid.

terjadinya interaksi sosial?, dan dilakukan tes tulis untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi interaksi sosial setelah kegiatan tersebut berakhir. Hal ini sesuai dengan teori Grounlund & Linn bahwa penilaian hasil belajar dilakukan setelah siswa mengikuti proses pembelajaran. Evaluasi hasil dilakukan untuk memperoleh informasi tentang belajar siswa. Informasi mengenai perkembangan siswa dalam mengikuti pembelajaran.³⁴

Oleh karena itu, dalam penerapan metode *role playing* di SMP Al Ishaqi dilakukan dengan evaluasi hasil dan evaluasi proses untuk mengukur seberapa keberhasilan proses pembelajaran dan tingkat pemahaman siswa. Manfaatnya adalah untuk memperoleh pemahaman pelaksanaan dan hasil pembelajaran yang telah/sedang berlangsung, membuat keputusan yang berkenan dengan pelaksanaan dan hasil pembelajaran serta meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas lulusan

³⁴ Ibid.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* pada pembelajaran IPS di SMP Al Ishaqi Bangsalsari Tahun Pelajaran 2020/2021”, terdapat beberapa kesimpulan yang merujuk pada fokus masalah. Adapun kesimpulan dari fokus masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS yaitu cara menyusun RPP, menyiapkan tema cerita, menyusun skenario, pemilihan tokoh, mengatur tempat, menyiapkan media yang akan dipakai seperti perlengkapan nama tokoh, meja, dan sebagainya
2. Pelaksanaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS dilaksanakan pada KD 3.2 materi interaksi sosial dengan langkah-langkah pelaksanaan yaitu membagikan teks skenario, menganalisis cerita, menata kelas, siswa memerankan kegiatan sesuai dengan skenario dan memakai media yang telah di buat.
3. Evaluasi metode *role playing* pada pembelajaran IPS yaitu siswa berhasil melaksanakan metode *role playing* apabila siswa mampu memahami konsep materi interaksi sosial dengan baik dan bagaimana siswa berhasil memerankan cerita tersebut.

B. Saran-saran

Setelah dilakukan penelitian dan dipaparkan dalam bentuk skripsi maka di akhir penulisan ini, memberikan beberapa saran yang mungkin dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan agar lebih baik di masa yang kaan datang. Saran-saran ini ditujukan kepada beberapa pihak sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan guru dalam mengembangkan pengetahuan siswa dan semangat siswa dalam belajar dengan menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran IPS.

2. Bagi Siswa

Dalam penelitian ini, siswa diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.

3. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan melalui penelitian ini, kepala sekolah dapat menggunakan sebagai masukan untuk menerapkan metode *role playing* dalam meningkatkan mutu guru dan kualitas siswa.

IAIN JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2003. *Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta: PT. Asadi Mahasatya.
- Asrori, Imam. 2014. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat Indonesia.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aziz, Wahab Abdul. 2008. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Conny. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Cikarang: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Dananjaya, Utomo. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Handayani, Yayuk. 2014. "*Penerapan Metode Role Playing melalui Media Film Dokumenter untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*". Skripsi. FKIP, PGSD, Universitas Bengkulu, Bengkulu.
- Hakim, Lukmanul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajara*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan* Bandung: CV Pustaka Setia.
- Marsitoh dan Laksmi Dewi. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen.
- Mujib, Abdullah. 2013. "*Implementasi Metode Role Playing pada Pembelajaran Akidah Akhlak dalam Meningkatkan Perilaku Akhlakul Karimah Siswa di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya*". Skripsi. FTIK, Pendidikan Agama Islam, IAIN Sunan Ampel Surakarta, Surakarta.

- Murtadlo, Muhammad Nukha. 2012. *“Penerapan Metode Role Playing pada Standar Kompetensi Memahami Kegiatan Perilaku Ekonomi di Masyarakat pada Mata Pelajaran IPS Ekonomi sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP 4 Kudus”*. Jurnal, Universitas Negeri Semarang.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- _____. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurdin, Syaifuddin. 2005. *Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman Indiidy Siswa dalam KBK*. Tangerang: Quantum Teaching.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2018. *Teori Pengkajian Film*. Malang: UGM Press.
- Oemar, Hamalik. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: Offset Alumni.
- Purwanto, Ngalim. 2004. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 4 Tahun 2018, tentang *Penilaian Hasil Belajar*.
- Rahmah, Nur. 2013. *“Belajar Bermakna Ausubel”*, Jurnal Al-Khwarizmi, STAIN Palopo.
- Rijali, Ahmad. 2018. *“Analisis Data Kualitatif”*. Jurnal Alhadharah, UIN Antasari Banjarmasin.
- Rosyada, Dede. 2004. *Paradigma Pendidikan Demokratis*. Jakarta: Kencana.
- Salim, Syahrums. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Sapriya. 2009. *Pendidian IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Sa'ud, U. S. dan A. S. Makmun. 2011. *Perencanaan Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Subagiyo, Heru. 2013. *Role Play*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK.
- Solihatin, Entin dan Raharjo. 2008. *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabeta.
- _____. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: PT. Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryabrata, Sumadi. 2008. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Susanto, Azhar. 2007. *Sistem Informasi Akuntansi*. Bandung: Lingga Jaya.
- Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Preyasi Pustaka.
- Uno, Hamzah B. 2011. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, Nurdin. 2002. *Konteks Implementasi dan Berbasis Kurikulum*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Wicaksono, Andri, dkk. 2016. *Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat Edisi Revisi*. Yogyakarta: Garudhawaca.

Widiyanto, Delfiyan dan Annisa Istiqomah. 2020. “*Evaluasi Penilaian Proses dan Evaluasi Penilaian Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn*”. *Jurnal Citizenship Juenal Pancasila dan Kewarganegaraan*, Universitas Tidar da Universitas Yogyakarta.

Wijayanto, Putut. 2017. *Materi Ajar Pelatihan Penulisan Naskah Video Pembelajaran*. Jakarta: Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan.



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mohammad Alif Fatoni Rosadi

NIM : T20169022

Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan undang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 01 Februari 2021

Saya yang menyatakan



Mohammad Alif Fatoni R.

NIM. T20169022

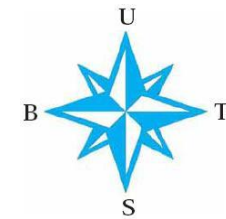
MATRIK PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Al Ishaqi Bangsalsari Tahun Pelajaran 2019/2020	1. Penerapan Metode Role Playing 2. Pembelajaran IPS	1. Perencanaan Metode Role Playing 2. Pelaksanaan Metode Role Playing 3. Evaluasi Metode Role Playing 1. Pengertian IPS 2. Tujuan IPS 3. Karakteristik IPS 4. Proses Pembelajaran IPS	1. Pendekatan penelitian : Kualitatif 2. Jenis Penelitian : Deskriptif 3. Lokasi : SMP Al Ishaqi Bangsalsari 4. Subyek Penelitian : Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Guru IPS dan Siswa. 5. Teknik Pengumpulan Data : Observasi, Wawancara dan Dokumentasi 6. Analisis Data : Kondensasi data, Penyajian data, Penarikan kesimpulan dan verifikasi	1. Bagaimana perencanaan metode role playing mata pelajaran IPS di SMP Al Ishaqi Bangsalsari Tahun Pelajaran 2019/2020? 2. Bagaimana pelaksanaan metode role playing mata pelajaran IPS di SMP Al Ishaqi Bangsalsari Tahun Pelajaran 2019/2020? 3. Bagaimana evaluasi metode role playing

			7. Keabsahan Data : Triangulasi Sumber dan Triangulasi Teknik	mata pelajaran IPS di SMP Al Ishaqi Bangsalsari Tahun Pelajaran 2019/2020?
--	--	--	---	---

IAIN JEMBER

Denah SMP Al Ishaqi Bangsalsari



DAFTAR NAMA KELAS VII
SMP AL ISHAQI TAHUN AJARAN 2020/2021

Kelas VII A

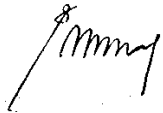

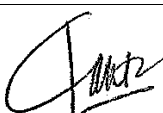
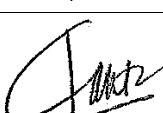

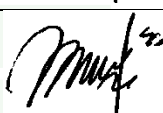
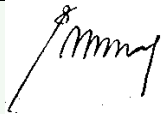

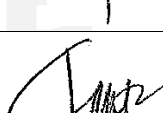

NO.	NAMA SISWA	TEMPAT	TGL./LAHIR	L/P
1	A. ROHMATULLOHIL AMIN	JEMBER	2008-03-28	L
2	ABDILLAH	JEMBER	2008-04-04	L
3	ABDUR ROHMAN	JEMBER	2007-09-14	L
4	AFRILIA AZIZAH	JEMBER	2006-04-06	P
5	AGUS SUGIANTO	JEMBER	2006-03-14	L
6	AHMAD DANI	JEMBER	2004-08-20	L
7	AHMAD ROFIQI	JEMBER	2007-07-26	L
8	AINUN RISMA AULIA	JEMBER	2007-04-24	P
9	AISYATUS ZAHRO	JEMBER	2007-03-14	P
10	ALFIANA SHOFIA INDAH	JEMBER	2008-01-16	P
11	ALISATUN MARISA	JEMBER	2008-01-28	P
12	AMEL YA DINI	JEMBER	2008-01-24	P
13	AMILIA	JEMBER	2007-07-05	P
14	DAFI RIZKI RAMADHAN	JEMBER	2008-09-09	L
15	EGIK MANDALA SAPUTRA	JEMBER	2008-12-12	L
16	FAISATUL MUKAROMA	JEMBER	2007-06-08	P
17	FATHUR ROSI	JEMBER	2007-03-01	L
18	FIKA PUTRI AYU NING TIYAS	JEMBER	2009-06-17	P
19	HUMAIROH	JEMBER	2008-12-14	P
20	IZZAH ASSUNYIAH ELDARAIN	JEMBER	2008-10-18	P
21	JAZILATIN NIKMAH	JEMBER	2007-08-07	P
22	MAULANA FAWAID ABDUL YUSRIL	JEMBER	2007-08-28	L
23	MOH. ANGGA	JEMBER	2007-07-11	L
24	MOHAMMAD ANDRIAN	JEMBER	2008-07-15	L
25	MUFIDATUL HOIRIYAH	JEMBER	2008-02-18	P
26	MUHAMMAD ALI WEFA	JEMBER	2007-01-11	L
27	MUHAMMAD FEBRIANTO	JEMBER	2007-02-01	L
28	MUHAMMAD ZEINUL HAQ	JEMBER	2007-10-01	L
29	NADIYATI SABILISSAKIMAH	JEMBER	2008-04-20	P
30	PUTRI AYU NINGSIH	JEMBER	2007-02-10	P
31	SANTI	JEMBER	2007-05-04	P
32	WINDA RAHMADANI	JEMBER	2007-07-31	P





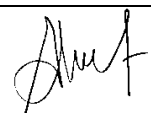

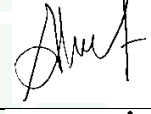

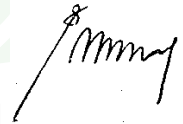
Kelas VII B

NO.	NAMA SISWA	TEMPAT	TGL./LAHIR	L/P
1	ABDUL AZIZ	JEMBER	2007-08-08	L
2	AHMAD FARHAN MUBAROK	JEMBER	2007-08-12	L
3	ALFIN FEBRIANSAH	JEMBER	2008-02-04	L
4	AMELIA	JEMBER	2006-04-06	P
5	AMELIA FINURIL HAQ	JEMBER	2007-02-24	P
6	BIYATUL ADAWIYAH	JEMBER	2008-02-11	P
7	DESWITA MAHARANI	JEMBER	2007-04-04	P
8	FATHUR ROHMAN	JEMBER	2008-06-27	L
9	FRANSISKA DWI CITRA LESTARI	JEMBER	2007-11-11	P
10	HASAN MADANI	JEMBER	2006-04-14	L
11	ICHA PURNAMASARI	JEMBER	2008-04-14	P
12	KHOIROTUN NAVISA	JEMBER	2007-10-24	P
13	LUPPY NUR HAKIM	SUNGGAI RAYA	2008-05-30	L
14	MUHAMMAD SOFYAN IBRAHIM	JEMBER	2007-12-06	L
15	NAFISATUS SA'ADAH	JEMBER	2007-12-05	P
16	NOFIANTI KHOIRUN NISAK	JEMBER	2007-10-30	P
17	NUR AINI	JEMBER	2007-11-26	P
18	NURINA ALIFIYAH	JEMBER	2007-07-16	P
19	PUTRI BALKIS	KAROSSA	2007-06-28	P
20	RASI	JEMBER	2007-11-10	L
21	ROBI'ATUL ADAWIYAH	JEMBER	2007-08-23	P
22	SAMSUL ARIFIN	JEMBER	2006-03-13	L
23	SITI AISYAH	JEMBER	2007-12-08	P
24	SITI AISYAH	JEMBER	2007-11-11	P
25	SITI FATIMATUS SAKDIYAH	JEMBER	2007-07-30	P
26	SITI LAILATUS SOLEHATUL Q	JEMBER	2007-01-09	P
27	SITI SOFIA	JEMBER	2008-01-17	P
28	SUPRI	JEMBER	2005-12-28	L
29	TAUFIQUR ROHMAN	JEMBER	2008-01-01	L
30	VIQRI ALIEF	SUI ASAM	2008-03-13	L
31	WAWAN RIAN TO	JEMBER	2005-10-08	L
32	WISNU WIBOWO	JEMBER	2006-09-09	L

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Lokasi Penelitian : SMP Al Ishaqi Bangsalsari

No	Tanggal	Jenis Kegiatan	Paraf
1	19 November 2020	Menyerahkan surat penelitian	
		Meminta ijin untuk penelitian kepada kepala sekolah	
		Observasi guru keadaan kegiatan pembelajaran berlangsung pada kelas VII A	
		Observasi siswa kelas VII A saat pembelajaran berlangsung	
2	20 November 2020	Observasi guru keadaan kegiatan pembelajaran berlangsung pada kelas VII B	
		Observasi siswa kelas VII B saat pembelajaran berlangsung	
3	21 November 2020	Wawancara kepala sekolah Bapak Imron Hariri, S.Pd.	
		Wawancara wakil kepala sekolah Bapak Nur Hidayat, S.Pd.	
4	23 November 2020	Wawancara guru kelas VII A Bapak Achmad Sulaiman, S.S.	
		Wawancara guru kelas VII B Bapak Muhammad Jamil, S.Pd., M.Pd.	

No	Tanggal	Jenis Kegiatan	Paraf
5	24 November 2020	Wawancara dengan siswa VII A Anisa Risma Aulia	
		Wawancara dengan siswa VII A Abdillah	
		Wawancara dengan siswa VII B Fathur Rohman	
		Wawancara dengan siswa VII B Amelia Finuril Haq	
6	01 Desember 2020	Dokumentasi kegiatan metode <i>role playing</i> berlangsung	
		Dokumentasi profil sekolah	
		Dokumentasi data guru	
		Dokumentasi struktur organisasi	
7	26 Januari 2021	Mengambil surat setelah penelitian	

Jember, 26 Januari 2021
Kepala Sekolah



IMRON HARIRI, S.Pd

PEDOMAN PENELITIAN

A. Pedoman Observasi

1. Guru IPS

- a. Guru menyusun atau menyiapkan RPP
- b. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai RPP
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- d. Guru menggunakan metode *role playing*
- e. Guru melaksanakan pembelajaran dengan baik
- f. Guru memberi timbal balik kepada siswa

2. Siswa

- a. Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan
- b. Siswa mampu mengikuti pelajaran dengan kondusif
- c. Siswa mampu beradaptasi dengan kelompok belajar
- d. Siswa mampu menjawab pertanyaan
- e. Siswa mampu menanggapi peranan temannya dalam bermain peran
- f. Siswa berani mengemukakan pendapat
- g. Siswa aktif mengajukan pertanyaan saat diskusi

B. Pedoman Wawancara

1. Kepala Sekolah

- a. Sejarah berdirinya SMP Al Ishaqi Bangsalsari
- b. Visi dan misi SMP Al Ishaqi Bangsalsari
- c. Kurikulum sekolah
- d. Gambaran guru dan siswa SMP Al Ishaqi Bangsalsari

- e. Pengelolaan pembelajaran di SMP Al Ishaqi Bangsalsari dilihat dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi
- f. Wewenang kepala sekolah dalam mengelola sekolah
- g. Pemberian tanggung jawab kepada guru

2. Wakil Kepala Sekolah

- a. Sejarah berdirinya SMP Al Ishaqi Bangsalsari
- b. Visi dan misi SMP Al Ishaqi Bangsalsari
- c. Kurikulum sekolah
- d. Gambaran guru dan siswa SMP Al Ishaqi Bangsalsari
- e. Pengelolaan pembelajaran di SMP Al Ishaqi Bangsalsari dilihat dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi
- f. Wewenang kepala sekolah dalam mengelola sekolah
- g. Pemberian tanggung jawab kepada guru

3. Guru IPS Kelas VII

- a. Kendala pembelajaran IPS
- b. Solusi dari kendala
- c. Gambaran proses pembelajaran IPS

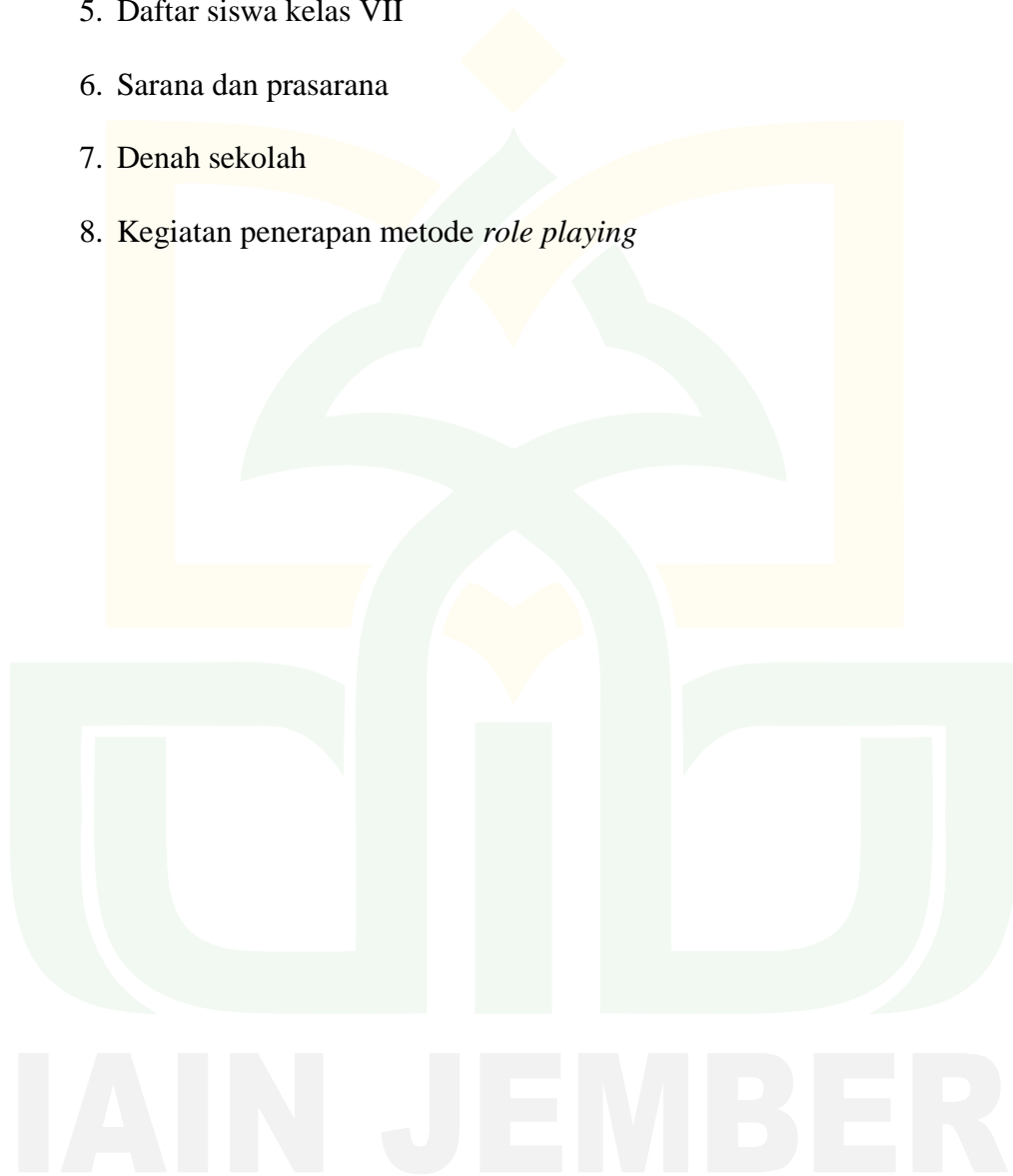
4. Siswa

- a. Metode yang digunakan guru
- b. Kesulitan dalam belajar IPS
- c. Respon siswa dalam menerapkan metode *role playing*

C. Pedoman Dokumentasi

1. Visi dan Misi

2. Struktur organisasi
3. Data guru
4. Data rombongan belajar
5. Daftar siswa kelas VII
6. Sarana dan prasarana
7. Denah sekolah
8. Kegiatan penerapan metode *role playing*



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Al Ishaqi
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : VII/I (Satu)
Alokasi Waktu : 1 × Pertemuan (2×40 Menit)
Tema Pembelajaran : Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial
Sub Tena : Interaksi Sosial dalam Lembaga Ekonomi

A. Kompetensi Inti (KI)

KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaanya.

KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Hasil Belajar

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.1 Mengidentifikasi interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya.	3.1.1 Menjelaskan pengertian interaksi sosial
	3.1.2 Menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya interaksi sosial

	3.1.3 Menjelaskan syarat-syarat terjadinya interaksi sosial
	3.1.4 Menyebutkan ciri-ciri interaksi sosial
4.1 Menyajikan hasil identifikasi tentang interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya.	4.1.1 Menemukan adanya pengaruh atau faktor-faktor seseorang melakukan interaksi sosial

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, peserta didik diharapkan dapat :

1. Menjelaskan pengertian interaksi sosial
2. Menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya interaksi sosial
3. Menjelaskan syarat-syarat terjadinya interaksi sosial
4. Menyebutkan ciri-ciri interaksi sosial

D. Materi Pembelajaran

Interaksi Sosial dan Kelembagaan Sosial

E. Langkah-langkah Pembelajaran

No.	Uraian Kegiatan	Waktu
A.	KEGIATAN PENDAHULUAN	10 Menit
1.	Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan meminta ketua kelas untuk memimpin doa.	1 Menit
2.	Guru mengecek kehadiran siswa dengan	2 Menit

No.	Uraian Kegiatan	Waktu
	melakukan presensi.	
3.	Guru bersama siswa melakukan pengkondisian agar suasana belajar menjadi nyaman.	2 Menit
4.	Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.	3 Menit
5.	Guru melakukan kegiatan apersepsi dengan menanyakan tentang materi pembelajaran berkaitan dengan kegiatan interaksi sosial, misalnya “apa yang kalian lakukan sebelum berangkat sekolah? Berpamitan dengan orang tuakah? Adakah diantara kalian yang tidak berhubungan atau berinteraksi dengan orang lain?, dan seterusnya.	2 Menit
B.	KEGIATAN INTI	70 Menit
1.	<p>Mengamati</p> <p>a. Siswa dikelompokkan pada kelompok-kelompok kecil (4-5 orang).</p> <p>b. Siswa mengamati gambar yang berkaitan dengan interaksi sosial misalnya siswa sedang bersalaman dengan Bapak/Ibu Guru, masyarakat sedang melakukan kerja bakti, pertandingan sepak bola, dan sebagainya.</p> <p>c. Peserta didik juga membaca materi dari buku teks tentang interaksi sosial.</p> <p>d. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap gambar tersebut, siswa diminta untuk mendiskusikan tentang hal-hal yang ingin diketahui dengan teman satu kelompoknya.</p> <p>e. Setelah siswa mengetahui informasi</p>	10 Menit

No.	Uraian Kegiatan	Waktu
	terhadap gambar tersebut, 2 siswa dari setiap masing-masing kelompok diminta untuk maju kedepan untuk bermain peran sesuai dengan peranannya masing-masing.	
2.	<p>Menanya</p> <p>a. Setelah bermain peran, guru meminta siswa untuk merumuskan pertanyaan berdasarkan hal-hal yang ingin diketahuinya dari pengamatan sebelumnya. Misalnya, mengapa kegiatan pedagang dan pembeli dapat disebut dengan interaksi sosial? dsb.</p> <p>b. Guru meminta setiap kelompok untuk menjawab pertanyaan yang diajukan.</p>	3 enit
3.	<p>Mengumpulkan Informasi</p> <p>Siswa diminta untuk mengumpulkan informasi atas pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan pada sebelumnya dari buku teks.</p>	10 Menit
4.	<p>Mengasosiasi</p> <p>Siswa mengidentifikasi syarat-syarat interaksi sosial, faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial, dan ciri-ciri interaksi sosial pada lembar kerja yang diberikan guru.</p>	10 Menit
5.	<p>Mengkomunikasi</p> <p>Beberapa siswa diminta guru untuk mewakili dalam menyampaikan hasil identifikasinya. Dan siswa lain boleh menambahkan ataupun mengkritisi (memberi tanggapan). Sehingga masing-masing siswa paham akan materi yang telah diajarkan dan dipelajari pada saat itu.</p>	30 Menit

No.	Uraian Kegiatan	Waktu
C.	KEGIATAN PENUTUP	10 Menit
1.	Kesimpulan Siswa bersama dengan guru menyimpulkan hasil belajar, dengan menyimpulkan jawaban atas semua pertanyaan dari siswa.	3 Menit
2.	Refleksi Siswa bersama guru melakukan refleksi, guru meminta kepada siswa untuk menyampaikan beberapa hal terkait materi pembelajaran yang sudah disampaikan dengan beberapa pertanyaan dari guru.	4 Menit
3.	Guru menyampaikan tugas (pemberian soal) kepada siswa tentang materi pembelajaran interaksi sosial, dituliskan di buku tulis dan dikumpulkan.	2 Menit
4.	Pengkondisian siswa, doa, dan salam.	1 Menit

F. Media dan Sumber Belajar

1. Media

Media yang digunakan yaitu gambar tentang interaksi sosial dan teks skenario bermain peran tema interaksi sosial pada lembaga ekonomi “pedagang dan pembeli”.

2. Sumber Belajar

Buku siswa IPS Kelas VII (Setiawan Iwan. 2016. *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)

G. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik

2. Metode Pembelajaran : Role Playing (Bermain Peran)

H. Penilaian

a. Penilaian Sikap

1) Penilaian Sikap Spiritual

a) Lembar Observasi Sikap Spiritual

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : VII/I

Waktu Penilaian : Kegiatan Pembelajaran Berlangsung

Sikap Spiritual : 1.1 Menghargai karunia Tuhan Yang Maha Esa yang telah menciptakan waktu dengan segala perubahannya.

No.	Nama Peserta Didik	Skor	Predikat

Keterangan:

Skor 4 : Sangat Baik (SB); 3 = Baik (B); 2 = Cukup (C); 1 = Kurang (K)

IAIN JEMBER

b) Rubrik Penilaian Sikap Spiritual

Indikator	Perilaku yang Diamati	Pedoman Penskoran
Menghayati ajaran agama dengan cara mensyukuri segala tempat dan lingkungan yang diberikan kepada manusia dalam kehidupannya.	<p>a. Kerja sama dengan teman yang berbeda keyakinan</p> <p>b. Menghormati teman yang berbeda agama dalam menjalankan ibadah</p> <p>c. Berdoa dengan khusuk</p> <p>d. Selalu dapat berinteraksi dengan teman dengan baik</p>	<p>Skor 4=Sangat Baik (SB), jika keempat deskriptor teramati</p> <p>Skor 3=Baik (B), jika ketiga deskriptor teramati</p> <p>Skor 2=Cukup (C), jika kedua deskriptor teramati</p> <p>Skor 1=Kurang (K), jika satu deskriptor teramati</p>

2) Penilaian Sikap Sosial

a) Lembar Observasi Sikap Sosial

Mata Pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : VII/I
 Waktu Penilaian : Kegiatan Pembelajaran Berlangsung
 Sikap Sosial : 2.1 Menunjukkan perilaku rasa ingin tahu, tanggung jawab, dan peduli sebagai manusia dalam konsep ruang dan interaksi antarruang.

No	Nama	Nilai Sikap Sosial			Rata-rata
		Rasa ingin tahu	Peduli	Bertanggung Jawab	

Keterangan:

Skor 4 = Sangat Baik (SB); 3 = Baik (B); 2 = Cukup (C); 1 = Kurang (K)

b) Rubrik Penilaian Sikap Sosial

Indikator	Perilaku yang Diamati	Pedoman Penskoran
Menunjukkan perilaku rasa ingin tahu, tanggung jawab, dan peduli sebagai manusia dalam konsep ruang dan interaksi antarruang.	1. Suka bertanya dalam aktivitas pembelajaran 2. Suka membaca buku pelajaran atau buku teks	Skor 4 = Sangat Baik (SB) Skor 3 = Baik (B) Skor 2 = Cukup (C) Skor 1 = Kurang (K)

3) Penilaian Pengetahuan : Pilihan Ganda

$$N = B \times 10$$

IAIN JEMBER

DAFTAR NILAI
KELAS VII SMP AL ISHAQI BANGSALSARI
TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Semester :

Ganjil

Mata Pelajaran :

IPS

Kelas :

VII A

KKM :

75

No. Absen	Nama Siswa	Nilai Harian				UTS	UAS	Nilai Raport
		1	2	3	4			
1	ABDUL AZIZ	96	78	76	78	78	79	81
2	AHMAD FARHAN MUBAROK	82	77	78	90	91	77	83
3	ALFIN FEBRIANSAH	78	79	87	76	76	87	81
4	AMELIA	91	77	86	76	81	76	81
5	AMELIA FINURIL HAQ	76	87	87	81	90	75	83
6	BIYATUL ADAWIYAH	81	76	89	76	90	78	82
7	DESWITA MAHARANI	90	75	86	76	81	87	83
8	FATHUR ROHMAN	90	78	76	78	76	77	79
9	FRANSISKA DWI CITRA LESTARI	81	87	78	90	77	88	84
10	HASAN MADANI	76	77	77	76	76	79	77
11	ICHA PURNAMASARI	77	88	75	76	90	79	81
12	KHOIROTUN NAVISA	76	79	76	78	78	78	78
13	LUPPY NUR HAKIM	90	79	78	76	76	76	79
14	MUHAMMAD SOFYAN IBRAHIM	78	78	79	77	76	87	79
15	NAFISATUS SA'ADAH	76	76	87	76	76	86	80

16	NOFIANTI KHOIRUN NISAK	78	76	86	76	75	89	80
17	NUR AINI	77	75	89	89	88	77	83
18	NURINA ALIFIYAH	90	88	77	76	89	88	85
19	PUTRI BALKIS	76	89	88	78	76	89	83
20	RASI	78	87	75	90	75	86	82
21	ROBI'ATUL ADAWIYAH	78	87	90	78	78	76	81
22	SAMSUL ARIFIN	76	76	87	88	87	78	82
23	SITI AISYAH	88	79	88	81	77	77	82
24	SITI AISYAH	96	84	89	76	88	75	85
25	SITI FATIMATUS SAKDIYAH	80	83	89	81	76	76	81
26	SITI LAILATUS SOLEHATUL Q	90	81	77	80	78	76	80
27	SITI SOFIA	89	82	78	90	77	75	82
28	SUPRI	89	83	90	77	90	88	86
29	TAUFIQUR ROHMAN	80	84	87	80	76	89	87
30	VIQRI ALIEF	88	86	89	88	78	87	86
31	WAWAN RIAN TO	80	77	84	77	78	87	81
32	WISNU WIBOWO	76	76	81	88	76	76	79

DAFTAR NILAI
KELAS VII SMP AL ISHAQI BANGSALSARI
TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Semester :

Ganjil

Mata Pelajaran : IPS

Kelas :

VII B

KKM : 75

No. Absen	Nama Siswa	Nilai Harian				UTS	UAS	Nilai Raport
		1	2	3	4			
1	A. ROHMATULLOHIL AMIN	76	78	82	80	75	75	78
2	ABDILLAH	78	78	88	88	76	76	81
3	ABDUR ROHMAN	76	81	76	80	78	77	78
4	AFRILIA AZIZAH	80	89	78	90	76	78	82
5	AGUS SUGIANTO	78	96	81	89	80	80	84
6	AHMAD DANI	89	76	88	76	77	83	82
7	AHMAD ROFIQI	80	88	76	91	78	83	83
8	AINUN RISMA AULIA	76	81	80	76	79	77	78
9	AISYATUS ZAHRO	76	91	91	77	88	75	83
10	ALFIANA SHOFIA INDAH	88	78	91	77	86	79	83
11	ALISATUN MARISA	89	88	96	91	76	76	86
12	AMEL YA DINI	76	89	81	96	80	80	84
13	AMILIA	81	81	76	80	77	85	80
14	DAFI RIZKI RAMADHAN	80	78	91	91	75	87	84
15	EGIK MANDALA SAPUTRA	80	77	88	96	78	83	84

16	FAISATUL MUKAROMA	89	76	81	76	79	81	80
17	FATHUR ROSI	80	96	81	88	80	76	84
18	FIKA PUTRI AYU NING TIYAS	89	88	80	78	88	77	83
19	HUMAIROH	92	78	76	77	88	79	82
20	IZZAH ASSUNIYAH ELDARAIN	80	89	80	88	85	80	84
21	JAZILATIN NIKMAH	88	88	81	77	83	85	84
22	MAULANA FAWAID ABDUL YUSRIL	89	76	88	81	84	78	83
23	MOH. ANGA	81	89	89	76	81	85	84
24	MOHAMMAD ANDRIAN	88	88	96	88	86	88	89
25	MUFIDATUL HOIRIYAH	89	81	80	76	77	76	80
26	MUHAMMAD ALI WEFA	76	77	81	81	82	87	81
27	MUHAMMAD FEBRIANTO	88	90	88	76	76	88	84
28	MUHAMMAD ZEINUL HAQ	77	82	76	82	77	76	78
29	NADIYATI SABILISSAKIMAH	76	80	89	91	91	75	84
30	PUTRI AYU NINGSIH	96	76	77	80	78	88	83
31	SANTI	76	76	81	91	88	77	82
32	WINDA RAHMADANI	82	80	77	80	78	87	81

IAIN JEMBER

DOKUMENTASI



Diambil tanggal 20 November 2020 di kelas VII B SMP Al Ishaqi kegiatan observasi.



Diambil tanggal 25 November 2020 di kelas VII A SMP Al Ishaqi dengan kegiatan presentasi. Guru memasukkan metode *role playing* melalui materi pembelajaran yaitu interaksi sosial.



Wawancara dengan Bapak Imron Hariri, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Al Ishaqi. Diambil tanggal 21 November 2020 di ruang Kepala Sekolah.



Wawancara dengan Bapak Nur Hidayat, S.Pd selaku Wakil Kepala SMP Al Ishaqi. Diambil tanggal 21 November 2020 di ruang tamu.

IAIN JEMBER



Wawancara dengan Bapak Muhammad Jamil, S.Pd., M.Pd. selaku guru IPS kelas VII B. Diambil tanggal 23 November 2020 di ruang guru SMP Al Ishaqi.



Wawancara dengan Bapak Achmad Sulaiman, S.S. selaku guru IPS kelas VII A. Diambil tanggal 23 November 2020 di ruang guru SMP Al Ishaqi.



Wawancara dengan siswa diambil tanggal 24 November 2020 di perpustakaan SMP Al Ishaqi.



Foto dokumentasi kegiatan siswa melaksanakan metode *role playing* materi interaksi sosial. Diambil tanggal 26 November 2020 di ruang kelas VII B.



YAYASAN PENDIDIKAN DARUL ULUM AL – ISHAQI

Akte Notaris : Nurul Kusuma Wardhani, SH No 14 Tanggal 12/01/2016

SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

“ SMP AL ISHAQI “

NSS : 202052419247

NPSN : 20548790

Sekretariat : Jl. Merapi No. 46 Tisnouambar – Bangsalsari – Jember HP 082330200166 Kode Pos 68154

SURAT KETERANGAN

No : 421.3/516/20548790/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Imron Hariri, S.Pd

Jabatan : Kepala SMP AL ISHAQI BANGSASARI

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : MOHAMMAD ALIF FATONI ROSADI

Tempat, Tanggal lahir : Jember, 22 Oktober 1998

Alamat : Jl Pb Sudirman No 210 RT 03 RW 18 Tanggul Kulon, Kecamatan Tanggul

Perguruan Tinggi : UIN KHAS JEMBER

NIM : 20169022

Angkatan : 2016

Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Benar – benar telah mengadakan penelitian di SMP AL ISHAQI Bangsalsari.
dengan judul *Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran IPS Kelas 7 Di SMP AL ISHAQI Bangsalsari Tahun Pelajaran 2020/2021.*

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 26 Januari 2021

Kepala Sekolah



IMRON HARIRI, S.Pd

BIODATA PENULIS



A. Identitas Penulis

1. Nama : Mohammad Alif Fatoni Rosadi
2. NIM : T20169022
3. Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Tadris IPS
4. Tempat, Tanggal Lahir: Jember, 22 Oktober 1998
5. Jenis Kelamin : Laki-laki
6. Agama : Islam
7. Alamat : Jalan PB. Sudirman No. 201 Teko'an, Tanggul
Kulon, Kecamatan Tanggul, Kabupaten Jember.
8. Email : fanyalif22@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Khodijah
2. MI Salafiyah Syafi'iyah
3. MTs Negeri Jember 3 Tanggul
4. MAN 01 Jember
5. IAIN Jember