

# Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung

Tien Kartini

## Abstrak

Penelitian ini mengungkap penggunaan metode role playing dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Tindakan kelas yang diterapkan melalui empat siklus tindakan. Teknik pengumpulan datanya diperoleh melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan studi pustaka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode role playing sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar anak. Efektivitas penggunaan metode tersebut dapat dilihat dari dijumpainya beberapa perubahan yang positif, baik yang terjadi pada guru IPS itu sendiri maupun yang terjadi pada diri siswa, terutama perubahan adanya peningkatan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

**Kata Kunci:** metode role playing, classroom action research, dan minat siswa

## A. LATAR BELAKANG MASALAH

Apabila ditinjau dari segi pembelajaran di kelas, khususnya di kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi, masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran adalah: 1) antusiasme siswa dalam belajar rendah, hal ini tampak ketika siswa memasuki ruangan kelas dan dimulai dengan belajar pengetahuan sosial para siswa kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran pengetahuan sosial, sehingga siswa cenderung tidak aktif dan tidak merasa menjadi bagian dari kelas. Gejala-gejala tersebut ditunjukkan dengan beberapa sikap siswa seperti: sering mengobrol ketika pembelajaran berlangsung, menggambar tidak pada waktunya, dan sering keluar masuk kelas; 2) materi pengetahuan sosial yang terlalu bersifat informatif dan menuntut aspek kognitif (hapalan) saja membuat para siswa malas untuk memahami informasi-informasi baik yang terdapat dalam buku maupun yang disampaikan oleh guru; 3) lingkungan yang kaku dan membosankan untuk belajar, baik dalam tata cahaya maupun dalam penempatan tempat duduk yang monoton dan membosankan dimilikinya.

Beberapa kondisi yang telah dikemukakan di atas, memberikan sebuah indikasi terhadap adanya suatu masalah yang cukup signifikan, yaitu permasalahan yang bermuara pada kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran pengetahuan sosial.

Berdasarkan kondisi tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "**Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung**".

## B. PERTANYAAN PENELITIAN

Pertanyaan penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam proses pembelajaran IPS?
2. Manfaat apa yang dapat diperoleh guru dan siswa dari penerapan metode role playing dalam pembelajaran IPS?
3. Apakah penggunaan metode role playing itu efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial?

## C. TINJAUAN PUSTAKA

1. Minat Siswa dalam Pembelajaran IPS

### a. Konsep Minat

Menurut WS Winkel (1989: 105), minat dapat diartikan sebagai kecenderungan subyek yang menetap, untuk dapat merasa tertarik pada suatu bidang atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang untuk mempelajari materi itu. Rumusan ini pada dasarnya tidak berbeda dengan yang dikemukakan Slameto (1986: 182) bahwa "minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh". Atau rumusan yang dikemukakan Doyles Fryer (Wayan Nurkencana, 1986: 229), bahwa "Minat atau interest adalah gejala psikis yang berkaitan dengan obyek atau aktivitas yang menstimulir perasaan senang pada individu".

Berdasarkan definisi-definisi di atas, maka minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan senggaja di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan itu, maka semakin besar minat yang ditampilkannya. Suatu minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa seseorang lebih

menyukai suatu hal daripada yang lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Menurut Slameto (1988: 182), siswa yang memiliki minat terhadap obyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap obyek tersebut.

#### b. Indikator Minat

Seperti telah diungkap para ahli di atas, terdapat unsur-unsur psikis dari ranah afektif yang berkaitan erat dengan minat belajar seseorang. Seseorang dikatakan memiliki minat terhadap sesuatu, apabila ia mempunyai perasaan senang, perasaan tertarik dan penuh perhatian terhadap sesuatu hal tersebut. Hal ini akan muncul apabila didukung dengan sikap positif atau sikap menerima terhadap hal tersebut (WS. Winkel, 1989: 105). Selanjutnya minat hampir tidak dapat dilepaskan dari perasaan terpenuhinya kebutuhan yang menimbulkan kepuasan bagi dirinya (Usman Effendi, 1985: 122).

Dari berbagai uraian dan pengertian tersebut, maka dapat disebutkan berbagai indikator minat, yakni perasaan senang, perasaan tertarik, penuh perhatian, bersikap positif, dan terpenuhinya kebutuhan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat antara lain meliputi : kedisiplinan, perhatian, partisipasi, dan inisiatif.

### 2. Pengertian Metode Bermain Peran (*Role Playing Method*)

Bermain peran adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat (Hadari Nawawi, 1993: 295).

Jadi secara singkat metode bermain peran adalah cara atau jalan untuk mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu didalam posisi yang membedakan peranan masing-masing.

Apabila ditinjau secara istilah, metode bermain peran adalah bentuk metode mengajar dengan mendramakan/memerankan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial, yang lebih menekankan pada kenyataan-kenyataan dimana para murid diikutsertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramakan masalah-masalah hubungan sosial. Metode ini kadang-kadang disebut dengan dramatisasi (Zuhairini, dkk., 1983: 101-102).

Dalam metode ini anak diberi kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau benda-benda tertentu dengan mendapat ulasan dari guru agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut. Dalam bermain peran, anak diberi kebebasan untuk menggunakan benda-benda sekitarnya dan menghayalkannya jika benda tersebut diperlukan dalam memerankan tokoh yang dibawakan. Contoh kegiatan ini misalnya anak memerankan bagaimana Bapak Tani mencangkul sawahnya, bagaimana kupu-kupu yang menghisap madu bunga, bagaimana gerakan pohon yang ditiup angin, dan sebagainya (Hapidin, 1995: 70).

### 3. Pengaruh Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Minat Belajar

Peran penting metode mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah sangat penting. Keberhasilan sebuah mata pelajaran, terutama keberhasilan penguasaan materi pelajaran oleh siswa akan sangat ditentukan oleh seberapa baik seorang guru menerapkan metode pengajarnya di kelas maupun di luar kelas.

Metode bermain peran sebagai salah satu metode pembelajaran yang dipilih dalam proses belajar mengajar di kelas diyakini akan mampu menjadi daya tarik tersendiri

bagi siswa. Sebab biasanya siswa sangat antusias atau memperhatikan sekali terhadap pelajaran manakala pelajaran tersebut memang menyangkut kehidupan dia sehari-hari di lingkungan masyarakat. sementara metode bermain peran sangat difokuskan pada kenyataan-kenyataan yang terjadi di lingkungan masyarakat. metode ini berhubungan dengan penghayatan suatu peranan sosial yang dimainkan anak di masyarakat (Nursid Sumaatmadja, 1984: 105).

Salah satu kelebihan atau keunggulan metode bermain peran yaitu mampu menarik perhatian anak, sehingga suasana kelas semakin hidup (Zuhairini, dkk., 1983: 103). Menarik perhatian terhadap suatu obyek merupakan perwujudan dari konsep minat belajar itu sendiri, seperti yang dikemukakan Amiruddin (2000: 9), bahwa "minat adalah kecenderungan yang menetap, untuk merasa tertarik pada bidang tertentu". Atau kata Slameto (1987: 36) bahwa "minat artinya rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas". Dengan demikian secara eksplisit dapat dikatakan bahwa metode bermain peran mampu menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti suatu proses pembelajaran. Disini nampak adanya pengaruh kuat metode bermain peran terhadap muncul dan meningkatnya minat belajar siswa.

Secara teoritik, penerapan metode bermain peran membutuhkan keterlibatan sebagian atau semua siswa dalam memerankan suatu tokoh atau benda. Kondisi ini menuntut siswa untuk tidak diam, ia akan aktif, tidak statis, tetapi dinamis. Hal ini mengindikasikan bahwa keterlibatan siswa sangat terasa. Keterlibatan seperti ini tentunya tidak mungkin dirasakan secara baik oleh siswa jika siswa tidak berminat. Mereka akan terlibat secara aktif karena memang mempunyai minat terhadap peran yang dimainkannya. Siswa yang pasif dan tidak ingin memerankan suatu peran tentu minat mereka memang kurang atau rendah.

## D. METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Tindakan yang dilakukan yaitu proses pembelajaran pengetahuan sosial dengan menggunakan pendekatan *role playing* di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

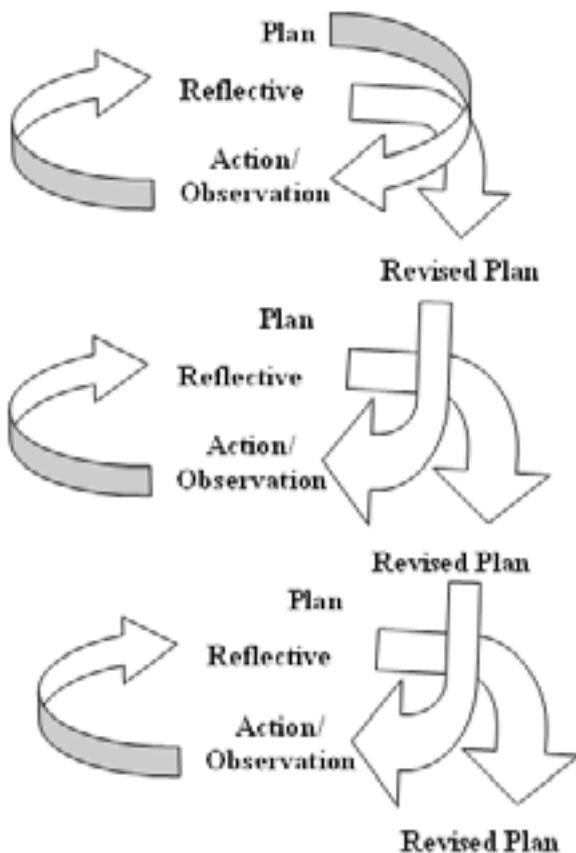
Alur pelaksanaan tindakan kelas dalam setiap siklus dapat dilihat dari gambar 3.1

### 1. Tahap Persiapan dan Perencanaan Tindakan

Dalam tahap ini tindakan kegiatan penelitian yang dilakukan yaitu menentukan kelas dan subyek penelitian yang sesuai dengan hakikat dan masalah penelitian tindakan kelas. Kemudian melakukan pendekatan pembicaraan dengan kepala sekolah dan satu orang guru sebagai observer (penelitian kolaboratif). Kegiatan berikutnya adalah merencanakan tindakan yang akan dilakukan penelitian.

Langkah-langkah yang harus ditempuh adalah membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* yang mencakup langkah-langkah yang akan dilaksanakan oleh guru (peneliti) dan apa yang akan dilakukan oleh siswa dengan terlebih dahulu menganalisis kurikulum atau bahan pembelajaran pengetahuan sosial kelas V SD. Di samping itu hal terpenting dalam tahap ini adalah mendesain ruangan kelas untuk dijadikan kelas dengan suasana kelas *role playing*. Mempersiapkan sarana dan fasilitas serta sumber belajar yang diperlukan

**Gambar 3.1. Spiral Penelitian Tindakan Kelas**  
(Adaptasi dari Hopkins,1993:48)



dalam kelas serta mempersiapkan bagaimana cara mengobservasi dan alat untuk mengobservasinya.

#### 2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan tindakan penelitian yang berupa pelaksanaan kegiatan atau rancangan pembelajaran pengetahuan sosial, yaitu perancangan pembelajaran dengan metode *role playing*. Untuk membantu observer dalam melakukan pengamatan pelaksanaan tindakan, dibuat alat pengumpul data sebagai alat dokumentasi atau catatan yang digunakan untuk memberikan umpan balik yang sangat diperlukan dalam pelaksanaan tindakan. Disepakati pula antara peneliti dan observer bahwa kehadiran observer tidak akan mengganggu kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

#### 3. Tahap Observasi

Pada kenyataannya tahap observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Observasi merupakan semua kegiatan untuk mengenal, merekam, dan mendokumentasikan setiap hal dari proses dan hasil yang dicapai dari tindakan yang direncanakan.

#### 4. Tahap Refleksi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu melakukan analisis, sintesis, interpretasi dan eksplanasi terhadap semua informasi yang diperoleh. Dengan demikian data yang berhasil diperoleh melalui alat pengumpul data yang terekam oleh peneliti dan observer akan dikonfirmasi, dianalisis dan dievaluasi agar dapat diketahui apakah pelaksanaan tindakan tersebut telah sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya.

Kegiatan refleksi dilakukan berkelanjutan sehingga kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan selalu dapat ditingkatkan efektivitas dan efisiensinya. Berfikir reflektif sebagai kegiatan berpikir yang dilakukan secara berulang-ulang melalui kegiatan mencermati kenyataan empiris dan mencernakan kenyataan empiris itu dengan pemikiran abstrak, adalah salah satu modal penting bagi seorang peneliti dalam memudahkan penelitiannya.

#### 5. Tahap Perencanaan Tindakan Lanjutan

Tahap ini merupakan tahap untuk merencanakan tindakan lanjutan bila hasil refleksi pada tindakan sebelumnya belum memuaskan. Perencanaan tindakan lanjutan ini merupakan jawaban dari hasil refleksi tindakan sebelumnya yang belum terpecahkan sehingga perlu adanya tindakan lanjutan untuk memperbaiki atau memodifikasi tindakan sebelumnya yang memang belum dapat mengatasi masalah sesuai dengan yang diharapkan.

### E. HASIL PENELITIAN

Pada tahap observasi awal terdapat beberapa temuan antara lain:

- Antusiasme siswa dalam belajar rendah
- Siswa cenderung tidak aktif
- Materi pengetahuan sosial terlalu bersifat informatif dan menuntut aspek kognitif saja.
- Lingkungan yang kaku dan membosankan untuk belajar.

Analisis reflektif terhadap hasil orientasi tersebut bahwa pembelajaran pengetahuan sosial selama ini masih belum membangkitkan minat siswa untuk belajar. Salah satu upaya untuk membangkitkan minat belajar siswa adalah dengan menerapkan metode *role playing* yang melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

#### 1. Siklus 1

Hasil temuan pada siklus 1 antara lain :

- Guru dan siswa belum terbiasa menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran.
- Siswa masih canggung dan malu dalam memerankan tokoh yang diperankannya.
- Fantasi siswa belum optimal, pada siklus I ini siswa hanya melaksanakan tugas memerankan tokoh tanpa disertai improvisasi peran dengan baik.
- Konsentrasi siswa masih kurang, hal ini terlihat ketika bermain peran maupun mengerjakan soal evaluasi, siswa masih ada yang menengok ke kiri dan kanan maupun ke belakang.
- Siswa masih kurang keberanian dalam mengemukakan penilaian, pendapat dan komentarnya.
- Daya tangkap materi pembelajaran masih belum optimal dibuktikan dengan masih adanya 8 orang yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal evaluasi.
- Suasana senang dalam belajar sudah tampak, meski masih ada siswa yang terlihat kurang bersemangat.

#### 2. Siklus 2

Temuan pada siklus 2 ini antara lain adalah :

- Guru dan siswa sudah mulai terbiasa menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran.
- Siswa tidak canggung dan malu lagi dalam memerankan tokoh yang diperankannya.
- Siswa sudah mulai dapat berfantasi dan berimprovisasi, kondisi seperti ini karena mendapatkan tambahan alat-alat untuk bermain peran.
- Siswa sudah dapat berkonsentrasi karena sudah terbiasa dengan bermain peran namun masih ada siswa yang kurang konsentrasi pada saat mengerjakan soal evaluasi.

- Daya tangkap materi pembelajaran lebih baik dibuktikan dengan berkurangnya siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal evaluasi dari 8 orang menjadi 4 orang.
- Siswa sudah berani dalam mengungkapkan pendapat dan berkomentar.
- Suasana senang dalam belajar sudah tampak, meski masih ada siswa yang terlihat kurang bersemangat.

### 3. Siklus 3

Temuan pada siklus 3 ini antara lain adalah :

- Semua siswa bersemangat sekali ketika guru masuk ke kelas dan mengungkapkan kepada mereka akan bermain peran kembali dengan topik yang berbeda.
- Guru tidak merasa kesulitan kembali untuk mengarahkan siswa dalam berkelompok, sehingga energi yang digunakan untuk mengatur siswa tidak terlalu banyak.
- Respon siswa yang positif memudahkan guru memberikan penerangan tentang peran yang harus dilakukan masing-masing siswa.
- Siswa yang bermain peran kelihatan tidak canggung lagi, mereka lepas (tidak ada beban) dalam memerankan perannya.
- Siswa lebih tertib dan tenang dalam mengerjakan lembaran evaluasi.
- Jumlah siswa yang merasa kesulitan dalam mengerjakan lembaran evaluasi menurun.
- Siswa lebih cepat menyelesaikan lembaran evaluasi dibandingkan dengan mengerjakan lembaran yang sama seperti pada siklus tindakan
- Perasaan guru lebih bahagia sebab hampir semua siswa mampu mengerjakan lembaran evaluasi dengan baik dan tepat waktu.

### 4. Siklus 4

Temuan pada siklus 4 ini antara lain adalah :

- Minat siswa dalam belajar sangat tinggi.
- Guru merasa mudah dalam mengatur kelompok siswa.
- Respon siswa yang positif memudahkan guru memberikan penerangan tentang peran yang harus dilakukan masing-masing siswa.
- Siswa tak canggung lagi bermain peran.
- Siswa lebih tertib dan tenang dalam mengerjakan lembaran evaluasi.
- Tidak ada lagi siswa yang merasa kesulitan dalam mengerjakan lembaran evaluasi.
- Siswa lebih cepat menyelesaikan lembaran evaluasi dibandingkan dengan mengerjakan lembaran yang sama seperti pada siklus tindakan sebelumnya.
- Perasaan guru lebih bahagia sebab hampir semua siswa mampu mengerjakan lembaran evaluasi dengan baik dan tepat waktu.

Dengan kata lain, tujuan penggunaan metode *role playing* tercapai pada siklus keempat. Melalui metode *role playing* ini siswa terlatih daya tangkapnya (termasuk intelegensi) terhadap materi pembelajaran, siswa terlatih konsentasinya dalam memerankan tokoh yang menjadi tugasnya, fantasi (daya improvisasi) siswa sudah baik dan yang terpenting minat siswa dalam pembelajaran sejarah meningkat dalam arti siswa senang belajar mata pelajaran ini.

### Kegiatan Tindakan Siklus 1

Tindakan	Materi	Proses Kegiatan	Temuan Esensial
1	Penderitaan Rakyat Indonesia pada Masa Pendudukan Jepang (Kerja Paksa Romusha)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran, siswa memainkan peran yang telah ditentukan, tampil di depan kelas secara kelompok bergiliran dan dilanjutkan diskusi</li> <li>• Instrumen yang digunakan lembar penilaian proses, pengamatan, wawancara, dan catatan lapangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dalam bermain peran, siswa masih kelihatan ragu dan canggung</li> <li>• Siswa masih sulit memerankan peran yang telah ditentukan</li> <li>• Yang ditugaskan sebagai pengamat masih malu-malu dan ragu-ragu dalam mengungkapkan penilaiannya terhadap pemain</li> </ul>

### Kegiatan Tindakan Siklus 2

Tindakan	Materi	Proses Kegiatan	Temuan Esensial
2	Penderitaan Rakyat Indonesia pada Masa Pendudukan Jepang (Kerja Paksa Romusha)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran, siswa memainkan peran yang telah ditentukan, tampil di depan kelas secara kelompok bergiliran dan dilanjutkan diskusi</li> <li>• Instrumen yang digunakan lembar penilaian proses, pengamatan, wawancara, dan catatan lapangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dalam bermain peran, siswa kelihatan tidak canggung lagi</li> <li>• Siswa tidak begitu sulit memerankan peran yang telah ditentukan</li> <li>• Yang ditugaskan sebagai pengamat tidak ragu lagi dalam mengungkapkan penilaiannya</li> </ul>

### Kegiatan Tindakan Siklus 3

Tindakan	Materi	Proses Kegiatan	Temuan Esensial
3	Perlawanan Rakyat Indonesia Terhadap Jepang (Perlawanan Rakyat Singaparna)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model bermain peran.</li> <li>• Siswa memainkan peran yang telah ditentukan, tampil di depan kelas bergiliran secara berkelompok.</li> <li>• Siswa berdiskusi dan memberikan penilaian terhadap permainan yang telah dilaksanakan.</li> <li>• Instrumen yang digunakan lembar penilaian proses, observasi, wawancara dan catatan lapangan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dalam melaksanakan</li> <li>• Permainan/bermain peran, siswa sudah kelihatan baik dan lancar sesuai dengan peran yang telah ditentukan</li> <li>• Siswa yang ditugaskan sebagai pengamat sudah nampak keberaniannya untuk memberikan penilaian dan komentarnya</li> </ul>

### Kegiatan Tindakan Siklus 4

Tindakan	Materi	Proses Kegiatan	Temuan Esensial
4	Peranan Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta dalam Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model bermain peran</li> <li>• Siswa memainkan peran yang telah ditentukan, tampil di depan kelas bergiliran secara berkelompok.</li> <li>• Siswa berdiskusi dan memberikan penilaian terhadap permainan yang telah dilaksanakan.</li> <li>• Instrumen yang digunakan lembar penilaian proses, observasi, wawancara dan catatan lapangan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dalam melaksanakan permainan/ bermain peran, siswa sudah kelihatan baik dan lancar sesuai dengan peran yang telah ditentukan</li> <li>• Siswa yang ditugaskan sebagai pengamat sudah berani memberikan penilaian dan komentarnya</li> </ul>

#### F. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dari empat siklus tindakan yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Upaya guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan diantaranya dengan menggunakan metode bervariasi, optimalisasi media pembelajaran serta memberikan reward dan dan punishment serta selalu memberikan motivasi kepada murid.
2. Manfaat penerapan metode role playing bagi guru antara lain dapat mengembangkan kemampuan guru dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dan bagi siswa dapat meningkatkan minat serta partisipasi siswa dalam belajar
3. Penggunaan metode bermain peran efektif digunakan dalam pembelajaran IPS. Siswa tampak lebih berminat dan antusias untuk melaksanakan belajar. Tingkat partisipasi siswa lebih baik serta kemampuan mengemukakan pendapat dan saran juga menjadi lebih baik.

#### G. REKOMENDASI

Metode bermain peran (role playing) dapat meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, dalam materi-materi yang menuntut anak untuk bermain peran, hendaknya guru tidak ragu untuk menerapkan metode bermain peran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Hopkins. D. (1993). *A Teacher's Guide to Classroom Research*. Philadelphia : Open University Press.
- Kasbolah, K. (1998). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Malang: Depdikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Kiswoyo, S. B. (1995). *Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Depdikbud.
- Margono, S. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nasution, S. dkk. (1991). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2003). *Metode Research*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Riyanto, Y. (2001). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC.
- Sudjana, N. (1988). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sumaatmadja, N. (1984). *Metodologi Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alumni UPI.
- Syah, M. (1995). *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wardana, B., dkk (1996). *11mu Pengetahuan Sosial untuk Kelas V Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdikbud.
- Winkel. WS. (1989). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wiriaatmadja, R. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung : PPS UPI.
- Zuhairini, dkk. (1983). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Rineka Cipta.