

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
MELALUI METODE *ROLE PLAYING* BERBASIS *AUDIO VISUAL*
KELAS V SDN KRAMAT PELA 09 JAKARTA SELATAN
(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SDN Kramat Pela 09 Jakarta Selatan)



Oleh:

DIVA ADELIA

1107621232

SKRIPSI

**Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025**

ABSTRAK

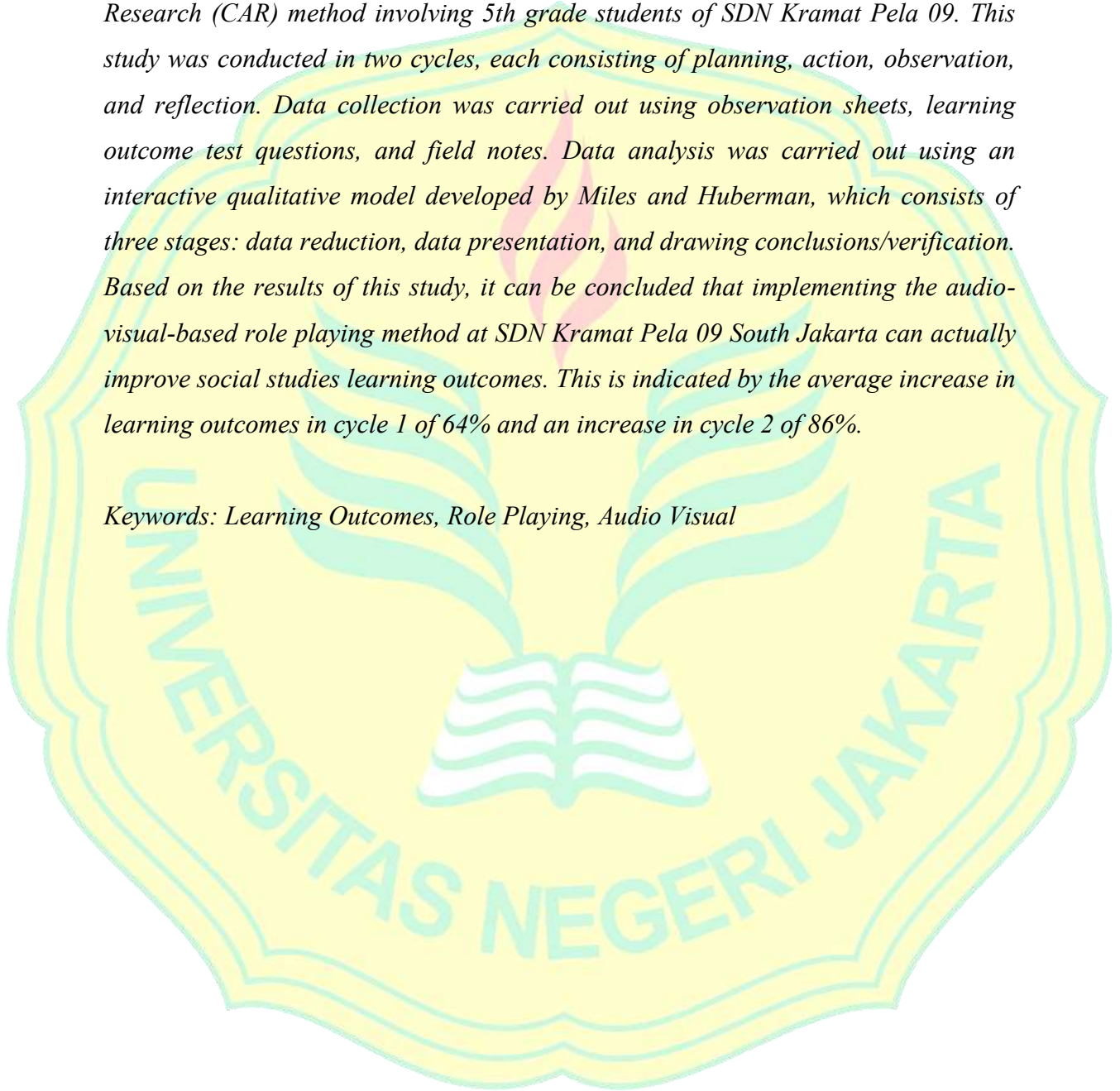
Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui metode bermain peran berbasis audio visual. Penelitian ini dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang melibatkan siswa kelas 5 SDN Kramat Pela 09. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, soal tes hasil belajar, dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model kualitatif interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan/verifikasi. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran berbasis audio visual di SDN Kramat Pela 09 Jakarta Selatan ternyata dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata peningkatan hasil belajar pada siklus 1 sebesar 64% dan peningkatan pada siklus 2 sebesar 86%.

Keywords: Hasil Belajar, Bermain Peran, Audio Visual

ABSTRAK

This study aims to improve social studies learning outcomes through audio-visual based role play methods. This study was conducted using the Classroom Action Research (CAR) method involving 5th grade students of SDN Kramat Pela 09. This study was conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. Data collection was carried out using observation sheets, learning outcome test questions, and field notes. Data analysis was carried out using an interactive qualitative model developed by Miles and Huberman, which consists of three stages: data reduction, data presentation, and drawing conclusions/verification. Based on the results of this study, it can be concluded that implementing the audio-visual-based role playing method at SDN Kramat Pela 09 South Jakarta can actually improve social studies learning outcomes. This is indicated by the average increase in learning outcomes in cycle 1 of 64% and an increase in cycle 2 of 86%.

Keywords: Learning Outcomes, Role Playing, Audio Visual



LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

Judul : Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui *metode Role Playing* berbasis *Audio Visual* Kelas V SDN Kramat Pela 09 Jakarta Selatan

Nama Mahasiswa : Diva Adelia
Nomor Registrasi : 1107621232
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Pembimbing I



Prof. Dr. Arifin Maksum, M.Pd.

NIP. 195604231985031001

Pembimbing II



Prof. Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd

NIP. 196807171993031004

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Dra. Nina Nurhasanah, M.Pd

NIP. 196809051993032002

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN/SIDANG SKRIPSI/ KARYA INOVATIF**

Judul : Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Role
Playing Berbasis Audio Visual Kelas V SDN Kramat Pela
09 Jakarta selatan

Nama Mahasiswa : Diva Adelia

Nomor Registrasi : 1107621232

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Sidang : 22 juli 2025

Pembimbing I

Pembimbing II



Prof. Dr. Arifin Maksum, M.P

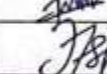
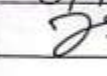
NIP. 195604231985031001



Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd

NIP. 196807171993031004

Panitia Ujian Sidang/ Sidang Skripsi/ Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujama (Penanggung Jawab)*		20/7-2025
Karta Sasmita, M.Si., Ph.D.(Wakil Penanggung Jawab)**		28/7-2025
Petrus P. M. Suhendro, M.Pd (Ketua Penguji)***		24/7-2025
Yustia Suntari, S.Pd., M.Pd (Anggota)****		20/7-25
Drs. Julius Sagita, M.Pd (Anggota)****		20/7-25

Catatan :

- * Dekan FIP
- ** Wakil Dekan I
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen Penguji selain pembimbing dan Koordinator Program Studi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : DIVA ADELIA

NIM : 1107621232

Fakultas/Prodi : Pendidikan guru sekolah dasar

Alamat email : adeliadiva7@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☐ Skripsi

yang berjudul :

Meningkatkan hasil belajar ips melalui metode role playing berbasis audio visual kelas v
sdn kramat pela 09 Jakarta selatan

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta

Penulis

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :	
Nama Mahasiswa	: Diva Adelia
Tempat/Tanggal Lahir	: Tebang /29, Maret 2003
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan
Nomor Registrasi	: 1107621232
Email	: Adeliadiva7@gmail.com

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan Karya Asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia untuk menerima pembatalan hasil ujian Tugas Akhir/Skripsi/Tesis.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, mengetahui:

Jakarta, 4 Agustus 2025
Yang membuat pernyataan,
Hormat saya,
Mahasiswa



Diva Adelia
No. Reg. 1107621232

KATA PENGANTAR

Peneliti mengucapkan rasa syukur yang mendalam kepada Allah SWT. Karena berkat rahmat dan karunia-NYA proposal skripsi penelitian tindakan kelas ini dapat diselesaikan. Proposal skripsi yang berjudul **“Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Metode *Role Playing* Berbasis *Audio Visual*”** disusun sebagai langkah awal untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam proses penyelesaian proposal skripsi ini, peneliti sepenuhnya menyadari bahwa pencapaian ini tidak terlepas dari dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang memberikan dukungan terutama kepada Prof. Dr. Arifin Maksum, M.Pd., selaku dosen pembimbing I, dan Prof. Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd., selaku dosen pembimbing II, yang telah meluangkan banyak waktu serta memberikan bimbingan dan arahan hingga proposal skripsi ini dapat diselesaikan.

Peneliti menyadari bahwa proposal skripsi ini masih memiliki kekurangan dan belum sepenuhnya sempurna, mengingat keterbatasan pengetahuan, pengalaman, serta kemampuan yang dimiliki. Oleh karena itu, peneliti dengan terbuka menerima saran dan masukan yang membangun untuk menyempurnakan proposal ini. Harapan peneliti, penelitian tindakan kelas ini nantinya dapat memberikan manfaat dalam bidang pendidikan, khususnya bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 2 Januari 2025

Peneliti

Diva Adelia

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR GRAFIK	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	14
C. Batasan Masalah	15
D. Rumusan Masalah.....	15
E. Kegunaan Penelitian	15
1. Manfaat teoritis	15
2. Manfaat praktis.....	15
BAB II ACUAN TEORETIK.....	17
A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti	17
1. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial	17
2. Hakikat Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial	27
B. Acuan Teori rancangan-rancangan alternatif atau desain-desain alternatif yang dipilih	33
1. Karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar.....	33
2. Hakikat Metode pembelajaran <i>Role Playing</i>	37
C. Bahasan Hasil penelitian yang relevan.	49
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan.....	51
E. Hipotesis	52
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	53
A. Tujuan penelitian.....	53

B. Tempat dan Waktu penelitian.....	53
C. Metode dan desain Intervensi Tindakan	53
1. Metode Intervensi Tindakan.....	53
2. Desain Intervensi Tindakan.....	54
D. Subjek / partisipan dalam penelitian.....	56
E. Peran dan posisi peneliti dalam penelitian.....	57
F. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan	57
G. Data dan sumber Data.....	58
1. Data	58
2. Sumber Data.....	58
H. Teknik Pengumpulan Data.....	59
I. Definisi Konseptual dan Operasional Hasil Belajar.....	60
1. Definisi Konseptual.....	60
2. Definisi Operasional.....	60
3. Definisi Konseptual dan Operasional Metode <i>role playing</i>	62
J. Teknik Analisis Data Analisis Data.....	67
K. Reduksi Data.....	67
L. Penyajian Data	68
M. Interpretasi Hasil Analisis	69
N. Teknik Pemeriksaan keabsahan Data	69
BAB IV DESKRIPSI, ANALISI DATA INTERPRETASI HASIL DATA	
DAN PEMBAHASAN.....	70
A. Deskripsi Data Hasil Pengamatan Efek/Hasil Intervensi Tindakan.....	70
1. Deskripsi Data Siklus I.....	70
2. Deskripsi Data Siklus II	81
B. Pemeriksaan Keabsahan Data.....	91
C. Analisis Data.....	91
1. Data Hasil Belajar IPS.....	91
2. Data Pemantau Tindakan.....	95
D. Interpretasi Hasil Analisis	96

E. Pembahasan Hasil penelitian	98
F. Keterbatasan Penelitian	99
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	100
A. Kesimpulan	100
B. Implikasi	100
C. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA.....	102
LAMPIRAN.....	107

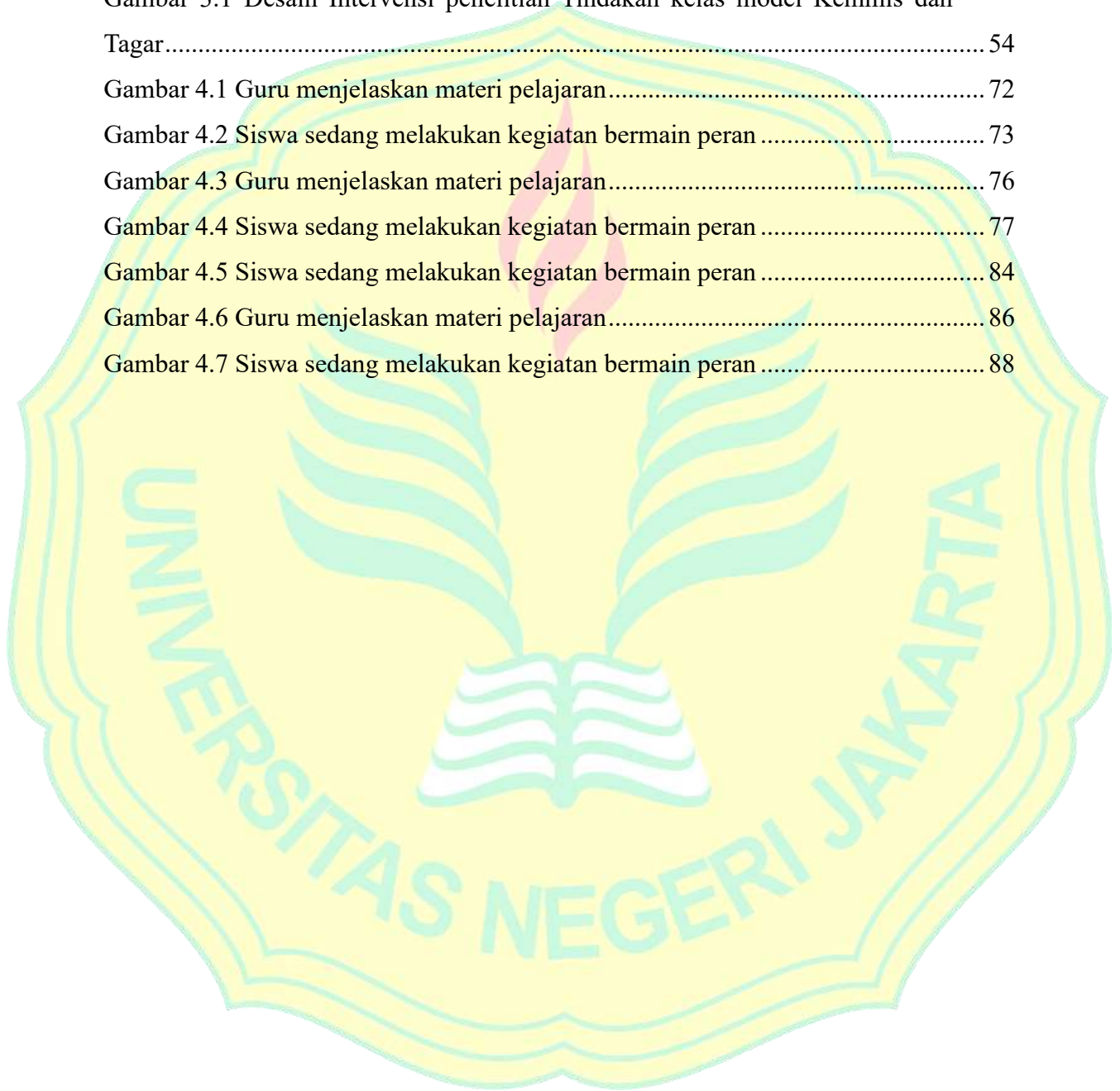


DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Mid Semester Ganjil SDN 3 Tempuran Tahun Pelajaran 2024/2025.....	6
Tabel 2.1 Metode role playing memiliki kelemahan dan keunggulan	45
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen test hasil belajar Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) Soal pada Ranah Kognitif Siklus 1.....	61
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen test hasil belajar Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) Kisi-kisi Soal pada Ranah Kognitif Siklus II	61
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Aktivitas guru dalam menggunakan metode pembelajaran Role Playing	63
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Aktivitas siswa dalam menggunakan metode pembelajaran Role Playing	64
Tabel 3.5 Tahap Perencanaan Kegiatan Tiap Siklus.	65
Tabel 3.6 Perencanaan Kegiatan siklus 1	65
Tabel 3.7 Hasil Tes Hasil belajar IPS.....	68
Tabel 4.1 Hasil Belajar Kognitif siklus I.....	92
Tabel 4.2 Hasil Belajar Kognitif IPAS siklus II.....	93
Tabel 4.3 Intrumen Tindakan guru dan siswa siklus 1 dan II.....	95
Tabel 4.4 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar IPS Kelas V Siklus I dan Siklus II.....	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Intervensi penelitian Tindakan kelas model Kemmis dan Tagar.....	54
Gambar 4.1 Guru menjelaskan materi pelajaran.....	72
Gambar 4.2 Siswa sedang melakukan kegiatan bermain peran	73
Gambar 4.3 Guru menjelaskan materi pelajaran.....	76
Gambar 4.4 Siswa sedang melakukan kegiatan bermain peran	77
Gambar 4.5 Siswa sedang melakukan kegiatan bermain peran	84
Gambar 4.6 Guru menjelaskan materi pelajaran.....	86
Gambar 4.7 Siswa sedang melakukan kegiatan bermain peran	88



DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Belajar Kognitif IPAS Siklus I	92
Grafik 4.2 Hasil Belajar Kognitif IPAS siklus II	94
Grafik 4.3 Hasil Belajar Kognitif IPAS Siklus I dan Siklus II.....	95
Grafik 4.4 Grafik aktivitas guru dan siswa	96



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Siklus 1 Pertemuan 1	108
Lampiran 2 Modul Ajar Siklus 1 Pertemuan 2	116
Lampiran 3 Modul Ajar Siklus 2 Pertemuan 1	124
Lampiran 4 Modul Ajar Siklus 2 Pertemuan 2	131
Lampiran 5 Lembar Instrumen Pemantau Tindakan Guru dan Siswa	138
Lampiran 6 Hasil belajar ipas siklus 1 dan 2	141
Lampiran 7 Catatan Lapangan Siklus 1 Pertemuan 1	142
Lampiran 8 Catatan Lapangan Siklus 1 Pertemuan 2	145
Lampiran 9 Catatan Lapangan Siklus 2 Pertemuan 1	148
Lampiran 10 Catatan Lapangan Siklus 2 Pertemuan 2	151
Lampiran 11 Hasil Lembar Instrumen Pemantau Tindakan Guru Dan siswa siklus 1 dan 2	154
Lampiran 12 Lembar jawaban siswa siklus 2	160
Lampiran 13 Surat keteranganValidasi	165
Lampiran 14 Lampiran lembar validasi instrumen tes hasil belajar	166
Lampiran 15 Lampiran lembar validasi instrumen pemantauan tindakan guru dan siswa.....	167
Lampiran 16 surat pernyataan telah melakukan penelitian.....	168
Lampiran 17 naskah drama	169
Lampiran 18 Gambar tokoh pahlawan muda.....	183
Lampiran 19 Gambar tokoh pahlawan Tua.....	184
Lampiran 20 Gambar tokoh siding PPKI.....	185