

## Implementasi Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga

Ariyanto<sup>1\*</sup>, Nurfuadi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>UIN Saizu Purwokerto, Jl. A. Yani No.40-A, Karanganjing, Purwanegara, Kec. Purwokerto Tim., Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah  
nurfuadi@uinsaizu.ac.id

### Abstract

This research is a field research (field research). While the research method uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques using observation, interviews and documentation. The data validity technique uses triangulation. This study describes: (1) planning a role-playing method in social studies learning; (2) implementation of role playing method in social studies learning; (3) evaluation of role playing methods in social studies learning; (4) the strengths and weaknesses of the role-playing method; and (5) analysis of the application of role-playing methods in social studies learning at MI Muhammadiyah Bandingan, Kejobong District, Purbalingga Regency. The results showed: (1) Before implementing the role-playing method in social studies learning, the classroom teacher prepared lesson plans, media/equipment to be used, evaluation and appropriate strategies, and prepared story scenarios. (2) The initial activity in the implementation of the role playing method is carried out by providing motivation and conveying the material to be discussed and the learning method to be used. Entering the core activity, the teacher begins to implement the previously prepared method. The final activity of learning is carried out by carrying out activities of drawing conclusions and giving assignments. (3) Evaluation activities in the role playing method are carried out by assessing how students play the characters in the scenario. In addition, the teacher also gave a written test. (4) The advantages of the role playing method make it easier for students to understand the material, the weakness of the role playing method is that not all students have the ability to play characters according to the material (5) The application of the role playing method in social studies learning at MI Muhammadiyah Comparative has a positive impact on students and teachers. In addition, there are also negative impacts, including if students are not prepared properly there is a possibility that they will not do it seriously and are less than optimal, some children who do not participate in role playing become less active.

**Keywords:** Implementation, role playing method, social studies learning

### Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (field research). Sedangkan metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik validitas data menggunakan triangulasi. Penelitian ini mendeskripsikan : (1) perencanaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS; (2) implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran IPS; (3) evaluasi metode bermain peran dalam pembelajaran IPS; (4) kelebihan dan kelemahan metode bermain peran; dan (5) analisis penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Sebelum pelaksanaan metode bermain peran pada pembelajaran IPS, guru kelas mempersiapkan RPP, media/perlengkapan yang akan digunakan, evaluasi dan strategi yang cocok, serta mempersiapkan skenario cerita. (2) Kegiatan awal dalam pelaksanaan metode bermain peran dilakukan dengan pemberian motivasi dan menyampaikan materi yang akan dibahas serta metode pembelajaran yang akan digunakan. Memasuki kegiatan inti guru mulai mengimplementasikan metode yang sudah disiapkan sebelumnya. Kegiatan akhir pembelajaran dilakukan dengan melakukan kegiatan mengambil kesimpulan dan pemberian tugas. (3) Kegiatan evaluasi dalam metode bermain peran dilakukan dengan menilai bagaimana siswa memerankan karakter dalam skenario. Selain itu guru juga memberi tes dalam bentuk tertulis. (4) Kelebihan metode bermain peran menjadikan peserta didik lebih mudah memahami materi, kelemahan metode bermain peran tidak semua peserta didik memiliki kemampuan untuk memerankan tokoh sesuai materi (5) Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan memiliki dampak positif bagi siswa dan guru. Selain itu, juga terdapat dampak negatifnya, di antaranya jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan dengan sungguh-sungguh dan kurang maksimal, sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif.

**Kata Kunci:** Implementasi, metode bermain peran, pembelajaran IPS

Corresponding author: Ariyanto

Email Address: nurfuadi@uinsaizu.ac.id (Jl. A. Yani No.40-A, Karanganjing, Purwanegara, Kec. Purwokerto Tim., Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah)

Received 16 May 2023, Accepted 27 May 2023, Published 1 Juny 2023

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peranan penting di dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia agar mampu berkompetisi dalam dunia nyata yang menuntut manusia untuk memiliki kemampuan yang berdaya saing. Pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku anak didik supaya menjadi manusia yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan di mana individu itu berada. Pendidikan dapat dipandang bermutu apabila mampu mencerdaskan kehidupan bangsa dan dapat memajukan kebudayaan nasional yang ditandai dengan keberhasilan membentuk generasi muda yang cerdas, berkarakter, bermoral, berkepribadian, dan beriman. Semua itu dapat terwujud tentunya dengan dapat berlangsungnya proses pendidikan yang efektif dan inovatif.

Belajar bukanlah berproses dalam kehampaan, yang tidak pernah sepi dari berbagai aktivitas. Tidak pernah pula terlihat orang belajar tanpa melibatkan aktivitas raganya. Dalam belajar, seseorang tidak akan dapat menghindari diri dari suatu situasi. Situasi akan menentukan aktifitas apa yang akan dilakukan dalam rangka belajar. Bahkan situasi itulah yang mempengaruhi dan menentukan aktifitas belajar apa yang dilakukan kemudian.

Tahun belakangan ini telah terjadi pergeseran paradigma dalam pembelajaran ke arah paradigma konstruktivisme. Menurut pandangan ini bahwa pengetahuan tidak begitu saja bisa ditransfer oleh guru ke pikiran peserta didik, tetapi pengetahuan tersebut dikonstruksikan di dalam peserta didik itu sendiri. Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam pendidikan dan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar. Guru ikut berperan dalam usaha membentuk sumber daya manusia yang potensial dalam bidang pembangunan seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru sebagai komponen utama dalam dunia pendidikan dituntut untuk bisa mengimbangi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar peran guru sepenuhnya tidak bisa tergantikan oleh teknologi, namun apabila guru terlalu cenderung abai akan perkembangan ilmu dan teknologi maka adanya peran guru tergantikan oleh teknologi akan menjadi sebuah keniscayaan.

Guru bukanlah satu-satunya yang menjadi sumber belajar bagi peserta didik (teacher centered) akan tetapi masih ada sumber belajar lainnya selain guru itu sendiri, seperti contohnya adalah peserta didik itu sendiri. Dalam kondisi seperti ini, guru atau pengajar lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran yang bertugas memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran agar ilmu yang akan ditransfer ke peserta didik dapat tersampaikan dengan baik dan maksimal. Jadi peserta didik diharapkan bisa secara aktif berinteraksi dalam proses pembelajarannya sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna.

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat mendasar dan menjadi kunci utama dari perkembangan peradaban manusia sehingga mereka memiliki ilmu yang bermanfaat bagi dirinya,

agama, masyarakat, maupun negaranya. Pentingnya pendidikan tercermin dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu pembelajaran merupakan usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan kondisi belajar serta proses pendidikan supaya peserta didik secara aktif meningkatkan kemampuan dirinya agar mempunyai keahlian spiritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia dan keahlian yang dibutuhkan dirinya, warga, bangsa serta negara.

Kemampuan belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam proses belajar, yang di mana banyak factor yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar antara lain motivasi, sikap, minat, kebiasaan belajar, dan konsep diri. Salah satu upaya dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang bisa memotivasi peserta didik secara aktif mengembangkan dirinya adalah guru sebagai tenaga pendidik harus bersinergi dengan peserta didik untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Berhasil tidaknya suatu pembelajaran tergantung dari kesadaran dan tinggi rendahnya minat siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu muatan pelajaran yang terdapat pada Kurikulum 2013 yang membahas tentang keilmuan dasar agar peserta didik mempunyai keahlian pengendalian diri, karakter, kecerdasan dan akhlak mulia yaitu muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan muatan pelajaran yang berhubungan dengan kepentingan-kepentingan sosial, yang lebih mementingkan pemahaman, hapalan dan bukan berpikir logis. Pembelajaran IPS tidak hanya menekankan pada konsep-konsep ilmu sosial saja tetapi juga dirumuskan atas dasar fenomena-fenomena sosial yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu muatan pelajaran yang materinya termasuk sulit diterima oleh peserta didik, karena IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang-cabang ilmu-ilmu sosial. Mata pelajaran IPS tidak hanya menekankan pada aspek teoritik keilmuannya saja, akan tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran IPS perlu dirancang sebaik mungkin guna mengkoordinasi peserta didik untuk siap belajar dan dapat menerima pelajaran dengan baik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Seiring berjalannya waktu pembelajaran IPS cenderung kurang digemari oleh kebanyakan peserta didik, karena banyaknya materi yang harus dihapal.

Pembelajaran IPS selama ini juga sering dianggap pembelajaran yang membosankan. Peserta didik cenderung hanya duduk, mendengarkan, mencatat dan menghapal materi pelajaran yang disampaikan oleh guru yang kebanyakan menyampaikan materinya masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah karena yang dirasa paling efektif untuk materi yang cukup banyak dan kompleks. Metode pembelajaran seperti ini cenderung menyebabkan proses belajar mengajar menjadi kurang menyenangkan karena bersifat monoton, peserta didikpun merasa cepat bosan, kurang dapat mengaktualisasikan dirinya, pembelajaran menjadi kurang aktif dan kurang sesuai dengan cara belajar yang disukai oleh peserta didik. Selain itu dalam pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek pengetahuan, fakta dan konsep-konsep yang bersifat hapalan belaka, dan inilah yang dituding sebagai

kelemahan yang menyebabkan “kegagalan” pembelajaran IPS di sekolah/madrasah di Indonesia.

Oleh karena itu pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi peserta didik dalam menganalisis, kreatif dan kolaboratif utamanya dalam pembelajaran IPS mutlak harus dibangun sedemikian rupa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Permasalahan seperti pada uraian tersebut dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar IPS bagi peserta didik, seperti banyaknya ditemukan dalam penelitian yang mengulas tentang permasalahan rendahnya hasil belajar IPS di SD/MI. Hal itupun tidak luput seperti yang peneliti alami sendiri dalam proses pembelajaran IPS di tempat peneliti mengajar. Akan tetapi permasalahan tersebut tidak dialami di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga, diperoleh data mengenai hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang cukup memuaskan khususnya di kelas V. Tingginya hasil belajar dapat terlihat dari hasil perolehan nilai ulangan harian peserta didik untuk mata pelajaran IPS di semester genap Tahun Pelajaran 2021/2022 cukup bagus yaitu dari 28 peserta didik 90% memperoleh nilai di atas 80.

Tingginya hasil belajar IPS ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, yang di antaranya adalah, di mana proses pembelajarannya yang sudah tidak monoton yaitu pendidik cukup kreatif dan inovatif dalam pengembangan metode pembelajaran yang diterapkan dalam KBM. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di MI Muhammadiyah Bandingan dalam proses pembelajaran IPS peserta didik kelas V, menunjukkan adanya respon dan antusias yang baik para peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPS. Tampak dalam pembelajaran peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Ketika pembelajaran berlangsung, ada peserta didik yang dengan percaya diri mempraktikkan materi yang sedang dipelajari di kelasnya. Peserta didik yang lainnya terlihat fokus memperhatikan temannya yang sedang memerankan tokoh sesuai materi yang sedang dipelajari.

Salah satu upaya yang guru sudah lakukan dalam rangka peningkatan hasil belajar IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga yaitu dengan menggunakan metode bermain peran. Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode pembelajaran ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka metode bermain peran pada pembelajaran IPS, diharapkan mampu menjadikan peserta didik menghayati setiap perannya agar dapat menguasai dan memahami materi yang diajarkan. Metode bermain peran akan membuat peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran, lebih menumbuhkan rasa percaya diri serta melatih keberanian dirinya setelah memperagakan perannya atau hanya menyaksikan suatu adegan drama dari rekan-rekannya. Hal lebih berdampak positif dibandingkan jika peserta didik hanya belajar secara individual. Hal ini dikarenakan metode bermain peran pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam

hubungannya dengan masalah sosial.

Berdasarkan wawancara dengan Kepala Madrasah MI Muhammadiyah Bandingan yaitu Bapak Kartika Megantara didapatkan informasi bahwa di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga, bahwa metode bermain peran sudah diterapkan oleh para guru khususnya guru kelas V : berdasarkan hasil supervisi kepala Madrasah ketika pembelajaran sedang berlangsung didapati guru dalam mengajar sudah tidak monoton hanya dengan metode ceramah akan tetapi sudah menerapkan metode yang lebih membuat peserta didik lebih aktif yang salah satunya adalah metode bermain peran.

Penggunaan metode bermain peran dirasa cukup efektif, karena bisa menjadikan peserta didik lebih aktif dan bisa terlibat langsung dalam memerankan sesuai materi yang dipelajari. Selain itu kurikulum serta buku ajar yang digunakan di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga adalah Kurikulum 2013, di mana dalam penerapannya kurikulum ini lebih menekankan pada peran aktif peserta didik dan guru hanya sebagai fasilitator yang tentunya sangat cocok pada penerapan metode bermain peran pada pembelajaran IPS.

Bermula dari permasalahan tersebut di atas, peneliti bermaksud untuk membahas dan mendeskripsikan pengimplementasian metode bermain peran pada pembelajaran IPS di kelas V. Berdasarkan gambaran umum yang terjadi dalam proses pembelajaran tersebut, maka peneliti mengangkat judul “ Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga” Bagaimana strategi dan media pada sekolah kreatif untuk pembelajaran IPS ?”

## **METODE**

### ***Jenis dan Pendekatan Penelitian***

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah berupa penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dll., secara holistic dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan atau field research. Penelitian lapangan merupakan penelitian yang mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang dan interaksi suatu unit sosial, individu, kelompok, lembaga dan masyarakat.

Dengan metode penelitian kualitatif melalui pendekatan fenomenologi maka peneliti dapat memberikan gambaran yang jelas terhadap hasil penelitian yang telah didapatkan saat peneliti berada di lapangan dengan beberapa teknik pengumpulan data. Selain pemilihan metode dan pendekatan kualitatif juga merujuk pada tujuan penelitian ini yaitu yang bertujuan untuk mendeskripsikan Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS Kelas V semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022 di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga.

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

#### 1. Tempat atau Lokasi Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan adalah di MI Muhammadiyah Bandingan yang beralamat di Desa Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga. Pemilihan tempat penelitian di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga ini, didasari atas beberapa pertimbangan, yang di antaranya sebagai berikut:

- a. MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga merupakan MI di wilayah Kecamatan Kejobong yang cukup berprestasi dan memiliki jumlah peserta didik yang juga cukup banyak dibandingkan dengan sekolah lainnya baik MI maupun SD.
- b. Memiliki nilai akademis khususnya Mata Pelajaran IPS yang cukup tinggi khususnya kelas V.
- c. Lokasi sekolah cukup strategis sehingga dapat menghemat waktu, tenaga, dan biaya karena jarak lokasi tempat penelitian dengan lokasi peneliti tidak terlalu jauh yaitu masih dalam 1 kecamatan.

#### 2. Waktu Penelitian

Penelitian tentang Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga dilaksanakan selama tiga bulan yaitu terhitung dari bulan Maret sampai dengan Juni tahun 2022 atau pada semester genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

### **Data dan Sumber Data**

#### 1. Data Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi data primer adalah hasil observasi dan hasil wawancara. Sedangkan data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara atau dengan kata lain diperoleh dan dicatat oleh pihak lain. Data sekunder itu sendiri umumnya berupa bukti, catatan, atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter) yang dipublikasikan maupun tidak dipublikasikan. Dalam penelitian ini yang menjadi data sekunder adalah dokumentasi MI Muhammadiyah Bandingan Kejobong Purbalingga seperti profil madrasah, keadaan guru, keadaan peserta didik, sarana dan prasarana dan lain-lain.

#### 2. Sumber Data Penelitian

Dalam penelitian ini, adapun yang dijadikan subjek penelitian terdapat dua sumber data, yaitu sebagai berikut:

##### a. Data primer

Data primer dalam penelitian ini adalah Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga melalui observasi dan wawancara pada peserta didik, guru, dan kepala sekolah.

##### b. Data sekunder

Dalam penelitian ini data sekunder diperoleh dari dokumentasi yang berupa buku, surat kabar,

berita, dan lain sebagainya terkait proses Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga.

### 3. Narasumber

Pada penelitian ini narasumbernya adalah Kepala Madrasah, Guru dan Peserta didik di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga.

#### ***Teknik Pengumpulan Data***

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tentang Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga adalah melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

#### ***Teknik Analisis Data***

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori dan menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Langkah analisis data yang dilakukan dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung. Pengumpulan data atau analisis data dalam penelitian ini dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Teknik analisis data pada penelitian ini melalui 3 tahapan yaitu :

1. Reduksi Data
2. Display Data
3. Menarik Kesimpulan

#### ***Pemeriksaan Keabsahan Data***

Keabsahan sebagai validitas data menjadi hal yang harus dilakukan untuk meminimalisir data yang tidak absah atau tidak valid. Hal ini untuk meminimalisir jawaban dari informan yang tidak jujur. Uji validitas atau uji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan uji kredibilitas data. Uji kredibilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi dalam pengujian validitas atau keabsahan data antara lain dengan melakukan pengecekan data dari berbagai sumber, berbagai teknik dan berbagai waktu. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data tersebut untuk keperluan pengecekan atau sebagai perbandingan terhadap data itu. Pada penelitian ini, triangulasi dilakukan dengan pengecekan data atau informasi yang didapat dari berbagai sumber yang sama dengan cara yang berbeda. Selanjutnya yang peneliti lakukan adalah melakukan triangulasi waktu, di mana kedua triangulasi di atas diulang pada waktu yang berbeda, sehingga hasil dan atau informasi yang didapat teruji kredibilitasnya.

Menurut Denzin dalam Lexy J. Moleong, membedakan empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, teknik dan teori.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### ***Implementasi***

Implementasi merupakan suatu tindakan dari suatu perencanaan yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap sempurna. Implementasi juga bisa berarti pelaksanaan yang berasal dari kata bahasa Inggris yaitu *Implement* yang berarti melaksanakan.

Guntur Setiawan berpendapat, implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksana birokrasi yang efektif. Implementasi bisa juga didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang terencana, bukan hanya suatu aktivitas yang dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma- norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan. Oleh karena itu, implelementasi tidak berdiri sendiri tetapi dipengaruhi oleh objek berikutnya yaitu kurikulum. Implementasi kurikulum merupakan proses pelaksanaan ide, program atau aktivitas baru dengan harapan orang lain dapat menerima dan melakukan perubahan terhadap suatu pembelajaran dan memperoleh hasil yang diharapkan.

Berdasarkan uraian tersebut, pada hakekatnya pengertian implementasi merupakan pelaksanaan dari suatu rancangan yang sudah matang. Sehubungan dengan penelitian ini adalah pengimplementasian pada rencana penelitian yang telah disusun dengan persiapan matang, kemudian dilaksanakan sesuai dengan rencana.

### ***Metode Bermain Peran***

#### **1. Pengertian Metode Bermain Peran**

Pada penelitian ini metode yang akan dibahas yakni metode bermain peran. Metode bermain peran juga biasa disebut dengan *RolePlaying*. Pengertian bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, di mana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya. Metode *Role Playing* (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya.

Selanjutnya adalah pengertian metode bermain peran. Bermain peran atau dalam bahasa Inggris disebut *Role Playing* yang mengandung pengertian,



*“Role play as: “Noun the acting out of a particular role, either consciously (as a technique in psychotherapy or training) or unconsciously (in accordance with the perceived expectations of society)”.The term “role” comes from the “rolled-up” script actors used to use over two thousand years ago in Ancient Greece”.*

Role-play sebagai “Kata benda yang bertindak dari peran tertentu, baik secara sadar (sebagai teknik dalam psikoterapi atau pelatihan), atau secara tidak sadar (sesuai dengan harapan yang dirasakan masyarakat)”. Istilah “peran” berasal dari skrip "digulung" yang digunakan aktor lebih dari dua ribu tahun yang lalu di Yunani kuno”

Dalam dunia pendidikan bermain peran adalah interaksi antara bermain, permainan, simulasi dan peserta didik.

*“In science education role play can be seen as an interaction between play, games and simulations and the student that performs an activity with learning outcomes”*

Jadi metode bermain peran adalah suatu cara agar peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar untuk mencapai suatu tujuan belajar dengan memerankan peran yang telah ditentukan. Hal ini seirama dengan yang disampaikan Wahab bahwa metode pembelajaran bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan untuk tujuan tertentu. Pada proses berlangsungnya metode pembelajaran bermain peran, peserta didik akan dapat menumbuhkan, meningkatkan dan membangun kreativitas serta keterampilan yang dimiliki.

Bermain peran dalam suatu pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk pura-pura memainkan peran atau tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat, bahkan dapat menjadikan peserta didik pasif menjadi lebih aktif dan dapat mengembangkan imajinasi dalam diri peserta didik serta dapat membuat peserta didik mengedepankan kerjasama dalam tim atau kelompok. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecah masalah.

## 2. Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Dalam penerapan metode bermain peran ini menurut Fannie Shaftel ada beberapa langkah yang perlu dilakukan agar metode ini dapat berlangsung dengan baik, yaitu.

### a. Pemanasan

Pemanasan bisa diartikan dengan memperkenalkan jenis cerita yang akan diperankan oleh mereka. Guru menjelaskan beberapa watak pelaku dan kondisi cerita sampai semua peserta didik paham cerita yang akan mereka bawakan. Guru berupaya memperkenalkan peserta didik pada permasalahan sesuatu hal yang bagi semua orang perlu untuk menguasainya.

### b. Memilih atau Menyeleksi Pemain

Memilih bisa dilakukan oleh guru, yakni menunjuk peserta didik yang kiranya dirasa mampu

dan memiliki sifat yang hampir sama dengan pelaku yang akan diperankan.

c. Pengaturan Setting

Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan peserta didik di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang akan diperlukan. Pengaturan setting dapat dilakukan secara sederhana, seperti membahas scenario yang menggambarkan urutan permainan peran yaitu siapa dulu yang muncul, dan diikuti seterusnya.

d. Guru Menunjuk Beberapa Peserta Didik Sebagai Pengamat

Guru menunjuk beberapa peserta didik sebagai pengamat. Meski demikian, penting dicatat bahwa pengamat di sini juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan menjadi pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

e. Permainan “Bermain Peran” atau Pemeranan Dimulai

Permainan peran dilaksanakan secara terencana. Pada awalnya akan banyak peserta didik yang masih bingung memainkan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk kelangkah berikutnya sampai akhirnya pemeranan selesai.

f. Guru dan Peserta Didik Mendiskusikan dan Mengevaluasi Pemeranan

Guru bersama peserta didik mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada peserta didik yang meminta berganti peran. Atau bahkan alur cerita akan sedikit berubah (non-historis). Apapun hasilnya diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah. Kemudian guru dan peserta didik mengembangkan permainan selanjutnya.

g. Permainan Diulang

Permainan ulangpun dimulai, guru memberi masukan alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya setelah disepakati hasil diskusi. Diharapkan permainan ulang yang kedua ini lebih baik dengan peserta didik dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario

h. Pembahasan Diskusi dan Evaluasi

Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realita. Karena saat peran dimainkan kembali, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang peserta didik memainkan peran sebagai seorang pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini menjadi bahan diskusi.

i. Guru dan Peserta Didik Diajak Sharing atau Berbagi Pengalaman

Guru mengajak peserta didik berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya peserta didik akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia beraktivitas di rumah. Kemudian guru membahas

bagaimana sebaiknya peserta didik menghadapi situasi tersebut.

### 3. Tujuan Metode Bermain Peran

Menurut Ismail tujuan penerapan metode bermain peran ini adalah:

- a. Memberikan pengalaman yang konkret dari apa yang telah dipelajari
- b. Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran
- c. Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan social
- d. Menyiapkan atau menyediakan dasar-dasar diskusi yang kongkret
- e. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik atau peserta didik menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi di balik suatu keinginan.

### 4. Kelebihan Metode Bermain Peran

Kelebihan metode bermainperan adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, sehingga daya ingatan peserta didik harus tajam dan tahan lama.
- b. Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreaitif. Pada waktu bermain peran para anggota lainnya dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktuyang tersedia.
- c. Bakat yang terdapat pada peserta didik dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
- d. Kerjasama anggota kelompok dapat Kerja sama anggota kelompok dapat dibina dengan sebaik-baiknya.
- e. Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f. Bahasa lisan dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Dilihat dari kelebihan-kelebihan bermain peran yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode role playing membuat peserta didik juga belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar, serta dapat melibatkan seluruh peserta didik berpartisipasi sehingga mempunyai kesempatan yang sama untuk memajukan kemampuan yang dimiliki ketika bekerjasama.

### 5. Kelemahan Metode Bermain Peran

Metode bermain peran ini tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan. Hal ini harus dimengerti dan dimaklumi oleh guru. Tetapi hal ini harusnya membuat guru pintar-pintar menguasai atau meminimalisir kekurangan metodeini dengan baik. Kelemahan dalam metode bermain peran yaitu:

- a. Situasi sosial yang diciptakan dalam suatu lakon tertentu,tetap hanya merupakan situasi yang memilikike kurangkualitasesosionaldengan situasi sosial sebenarnya.
- b. Sukar untuk memilih anak-anak yangbetul-betul berwatak cemerlang untuk memecahkan

sebuah masalah.

- c. Perbedaan ada tistiadat, kebiasaan, dan kehidupan dalam masyarakat akan mempersulit pengaplikasian metode ini.
- d. Kadang-kadang anak tidak mau memerankan sesuai adegan karena malu.
- e. Metode ini memerlukan waktu yang cukup panjang.
- f. Anak-anak yang tidak mendapat giliran akan menjadi pasif.
- g. Kalau guru kurang bijaksana tujuan yang dicapai kurang memuaskan.
- h. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit kurang bebas.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam metode role playing guru harus lebih menguasai langkah-langkah pembelajaran dan mempersiapkan segala kebutuhannya secara matang agar bermain peran dapat berjalan dengan baik. Dengan demikian tujuan pembelajaran akan tersampaikan

## 6. Fungsi Bermain Peran

Metode bermain peran di taman mempunyai beberapa fungsi yaitu:

- a. Mempertahankan keseimbangan  
Bermain peran juga dapat memberikan penyaluran dorongan emosi secara aman. Dengan adanya kegiatan bermain peran anak dapat mengekspresikan perasaan serta emosi sepuas-puasnya, akan tetapi harus pada peraturan permainan yang telah ditentukan sebelum anak bermain.
- b. Mengembangkan kemandirian anak  
Dengan adanya peran yang dimainkan, anak akan menghayati dan belajar bertanggung jawab dalam memerankannya, seperti : menjadi anak saleh, peran menjadi kakak yang menyayangi adik-adiknya, dan lain sebagainya.
- c. Mengantisipasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang meskipun anak-anak berpura-pura berperan sebagai ibu/ayah, supir truk, perawat dan lain sebagainya, sebenarnya kegiatan tersebut merupakan upaya untuk mempersiapkan anak melaksanakan peran tersebut kelak.
- d. Meningkatkan keterampilan sosial anak  
Dengan kegiatan ini akan membantu anak mengembangkan keterampilan sosialnya ,tidak memaksakan kehendak, mau berbagi dengan teman, menyayangi sesama teman dsb.
- e. Meningkatkan keterampilan berbahasa anak  
Bermain peran ini adalah permainan yang menggunakan daya khayal/imajinasi yaitu dengan menggunakan bahasa dan alat/benda. Tentunya untuk menghidupkan suasana dalam permainan diperlukan komunikasi antar pemain, hal ini dapat mengembangkan keterampilan berbahasa anak melalui pengucapan kosakata yang bertambah.

## ***Pembelajaran IPS***

### 1. Pengertian Pembelajaran IPS

Menurut National Council for the Social Studies (NCSS), tempat para pakar pendidikan Indonesia mengambil ilmu dan kemudian diterapkan pada kurikulum nasional sejak tahun 1975, IPS didefinisikan sebagai “the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence” atau kajian integratif/terpadu ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk mengembangkan kemampuan kewarganegaraan.

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dikenal di Indonesia sejak tahun 1970 sebagai salah satu nama mata pelajaran pada pendidikan dasar hingga nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “social studies”. Sardjiyo mengungkapkan bahwa IPS merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau berbagai aspek dalam kehidupan.

Ilmu Pengetahuan Sosial, yang sering disingkat dengan IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah.

### 2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pada hakekatnya pendekatan pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah yang bersifat sistematis, komprehensif dan terpadu (integrated) bertujuan “agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasian materi/bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik”. Sehingga peserta didik dapat menguasai dimensi-dimensi pembelajaran IPS di Madrasah, yaitu: “menguasai pengetahuan (knowledge), keterampilan (skills), sikap dan nilai (attitudes and values), dan bertindak (actions)”.

### 3. Tujuan Pembelajaran IPS

Mengenai tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), para ahli juga mengaitkannya dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan tersebut, Gross menyebutkan bahwa tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat, secara tegas ia mengatakan “to prepare students to be well functioning citizens in a democratic society”. Tujuan lain dari pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya.

Pada dasarnya tujuan pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal peserta didik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Senada dengan hal tersebut, tujuan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) sebagaimana disebutkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006,

bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) seperti itu menuntut seseorang memiliki pemahaman yang tinggi dalam pembelajarannya. Dengan kata lain, seperti dikemukakan oleh Sapriya, yaitu “Untuk memahami masalah pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) seseorang hendaknya memiliki pemahaman yang baik tentang disiplin ilmu-ilmu sosial yang meliputi struktur, ide fundamental, pertanyaan pokok (mode of inquiry), metode yang digunakan dan konsep-konsep setiap disiplin ilmu, disamping pemahamannya tentang prinsip-prinsip kependidikan dan psikologis serta permasalahan sosial”

Berdasarkan beberapa pandangan mengenai tujuan IPS di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan IPS adalah untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik, dapat mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan maka diperoleh makna yang terungkap dari penelitian ini. Setelah seluruh tahapan penelitian ini dilakukan, diawali dari observasi pendahuluan, pengkajian teori dan penelitian di lapangan, serta pengolahan analisis hasil penelitian. Maka peneliti menyimpulkan implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga dalam beberapa hal yaitu antara lain sebagai berikut :

Sebagai bentuk implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan adalah dengan membuat perencanaan pembelajaran IPS khususnya pada materi perumusan naskah proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia, peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia dan cara mempertahankan kemerdekaan Republik Indonesia dengan metode bermain peran. Implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS diterapkan dengan langkah-langkah ; pemanasan suasana (guru memaparkan masalah atau cerita), memilih peserta didik yang akan memerankan materi, mengatur sesi-sesi peran, memilih peserta didik yang bertugas sebagai pengamat, memulai proses pemeranan dengan metode bermain peran dari awal sampai selesai pemeranan, melakukan diskusi dan evaluasi dari pemeranan yang sudah dilakukan,

pemeranan kembali apabila dimungkinkan karena beberapa pertimbangan, diskusi dan evaluasi untuk yang kedua kalinya, sharing atau berbagi pengalaman dari peserta didik yang sudah memerankan cerita.

Melalui metode bermain peran ini menjadikan suasana pembelajaran lebih hidup dengan indikasi peserta didik lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik juga terlihat lebih senang dan berkesan dengan metode bermain peran ini, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa, karena materi yang dipelajari yaitu tentang perumusan naskah proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia, pembacaan naskah proklamasi dan cara mempertahankan kemerdekaan Republik Indonesia lebih mudah dipahami oleh peserta didik karena mereka terlibat langsung di dalamnya sekaligus memerankan tokoh-tokoh dan peristiwa yang ada dalam materi tersebut.

Tujuan utama dari penerapan metode bermain peran pada pembelajaran IPS ini adalah agar peserta didik lebih termotivasi dan menumbuhkan untuk mengikuti proses pembelajaran IPS di kelasnya sehingga nantinya akan berdampak pada penguasaan dan pemahaman materi yang sedang dipelajari yang dulunya cukup sulit dengan menggunakan metode konvensional. Setelah proses pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan harapan maka diharapkan adanya peningkatan hasil belajar pada pembelajaran IPS di kelas V.

Berdasarkan data-data yang telah diperoleh, dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi menunjukkan bahwa implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandungan telah diterapkan atau diimplementasikan. Hal tersebut ditandai dengan beberapa hal yaitu : (1) Kepala Madrasah sudah mengiyakan bahwa gurunya sudah menerapkan metode bermain peran pada saat proses pembelajaran berlangsung, (2) Guru kelas sudah membuat perencanaan pemeranan dan dilaksanakan sesuai perencanaan yang telah dipersiapkan, (3) Mengamati langsung proses pembelajaran dengan metode bermain peran di kelas V, dan didapati peserta didik yang sedang antusias memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam materi yang sedang dipelajari, dan (4) Mewawancarai berbagai sumber yang dapat memberikan informasi terkait yang dibutuhkan.

## **REFERENSI**

- Abd.Muhith, 2018. Problematika Pembelajaran Tematik Terpadu di MIN III Bondowoso, Indonesian Journal of Islamic Teaching, Vol. 1, No. 1, Juni
- Abdurrahman An Nahlawi, 1995. Pendidikan Islam Di Rumah, Sekolah, Dan Masyarakat, Gema Insani, Jakarta,
- Aprida Pane dkk, Belajar Dan Pembelajaran, Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman
- Asmuni. 2020. "Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya, Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Oktober 2020. Vol. 7 No. 4
- "Dokumen Madrasah", t.t

- Erwin. 2015. Masalah-masalah peserta didik dalam kelas dan solusinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hernita Ulfatimah, 2020 . “Implementasi Tabungan Baitullah iB Hasanah dan Variasi Akad pada PT. BNI Syariah Kantor Cabang Pekanbaru” Skripsi; Riau Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau 2020
- Metta Ariyanto, 2016. Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble, Profesi Pendidikan Dasar, Vol. 3, No. 2, Desember 2016:
- Nana Syaodih Sukmadinata, 2007, Landasan Psikologi Proses Pendidikan, PT Remaja Rosdakarya, Bandung,
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta. 2017)
- Nurdin Usman, Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum, (Jakarta: Grasindo, 2002)
- Purwanto dan Sulistyastuti, Analisis Kebijakan dari Formulasi ke Implementasi Kebijakan, (Jakarta: Bumi Aksara, 1991.)
- E. Mulyasa, Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013.)
- Guntur Setiawan, Impelementasi dalam Birokrasi Pembangunan, (Jakarta: Balai Pustaka, 2004.)
- Syaiful Bahri Djamarah, Psikologi Belajar, (Rineka Cipta, Jakarta, 2008)
- Prof. Dr. H. Djaali, Psikologi Pendidikan, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013)
- Muhamad Kaulan Karima dan Ramadhani, “Permasalahan Pembelajaran IPS dan Strategi Jitu Pemecahannya”, Jurnal Ittihad, Vol. 11, No.1
- Awaludin, A, “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Plus Al-Kautsar Malang, Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI). 2018
- E. Mulyasa, Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013)
- Nurdin Usman, Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum, (Jakarta; Grasindo, 2002)
- Guntur Setiawan, Impelementasi dalam Birokrasi Pembangunan, (Jakarta: Balai Pustaka, 2004)
- Suprihatiningrum, Jamil, Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi, (Yogyakarta : Ar Ruzz Media, 2013)
- Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2014)
- Dana Graciun, “Role Playing As A Creative Method In Science Education” Journal of Science and Arts Year 10, No. 1(12), 2010.175(diakses 14 Maret 2022)
- Dana Graciun, Dana Graciun, “Role Playing As A Creative Method In Science Education” Journal of Science and Arts Year 10, No. 1(12), 2010.175(diakses 14 Maret 2022)
- Masganti Sit dkk, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek, (Medan: Perdana Publishing, 2016)
- Dea Indah Tyastuti, “ Pengembangan Karakter dan Kreativitas Peserta didik melalui Model Pembelajaran Role Playing”, Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY. (diakses 8 Maret 2022).
- Rahmalina, “Metode Bermain Peran Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 4-6 Tahun” Jurnal



- Pendidikan PAUD, Vol. 02, No. 1, Januari 2017, 12. (diakses 8 Maret 2022)
- Kokom Komalasari, Pembelajaran Kontekstual, (Bandung: Refika Aditama, 2011)
- Oemar Hamalik, Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan sistem, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010)
- Roestiyah, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta : Rineka Cipta, 2007)
- Dirdjosoemartodkk., Strategi Belajar Mengajar, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2008)
- Sudjana, Metode Statistika, (Bandung, Tarsito, 2005)
- Miftahul Huda, M.Pd, Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2017)
- Ismail, Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM, (Semarang: Rasail Media Group, 2008)
- J.J Hasibuan dan Moedjiono, Proses Belajar Mengajar (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2009)
- Aswan Zain Djamarah, Syaiful Bahri, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006)
- Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak , (Jakarta: PT Indeks, 2010)
- [https:// sites.google.com/site/sketsadamai/home/pend/ips-1/filsafat/definisi-ips](https://sites.google.com/site/sketsadamai/home/pend/ips-1/filsafat/definisi-ips) (diakses pada tanggal 18 Maret 2022)
- KMA Nomor 184 Tahun 2019 Tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Pada Madrasah, BAB II
- Trianto, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif, (Kencana Prenada Media Group, Jakarta)
- Sapriya, Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran, (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya)
- Henik Srihayati, “Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kartika 1-4 Pekanbaru”, Jurnal Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, Vol. 5, No.1 (2016)
- Choirun Nisak Aulina, “Pengaruh Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini, Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, Vol. 1, No. 1 (2014)
- M. Fadiluddin Thohir, “Penggunaan Metode Bermain Peran Sebagai Metode Pembelajaran dalam Pengajaran PKN”, Jurnal Pendidikan Berkarakte, Vol. 2, No.2 (2019)
- Sri Hastati, “Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar”, DIKDAS MATAPA : Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, Vol. 2, No.1 (2019)
- Yustinus Untardi, “Upaya Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Peserta didik Kelas XI IPS Sama Negeri 3 Purworejo”, Tesis, (Yogyakarta, STIE Widya Wiwaha Yogyakarta), 2016
- Putu Desy Krisnayanti, I Nyoman Suidiana, dan A.A.I.N Marhaeni, “ Pengaruh Implementasi Metode Pembelajaran Bermain Peran terhadap Kemampuan Berbicara dan Kreativitas Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia, E-Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar, Vol. 3 (2013)
- Yunita, “Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Aktivitas Membaca

- Peserta didik pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 14 Temalullu Kota Palopo”, Tesis, (Palopo, Universitas Cokroaminoto Palopo), 2020
- Tuti Wiarti Handayani, “Pemberdayaan Bermain Peran untuk Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Al-Moestafa Kota Jambi”, Tesis (Jambi, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi), 2021
- Sugiyono, “Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”, (Bandung: Alfabeta, 2010)
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D (Bandung: Alfabeta, 2014)
- Prof. Dr. Lexy J. Moleong, M.A, Metodologi Penelitian Kualitatif. (Bandung; Remaja Rosdakarya, 2017)
- Husaini Usman dkk., Metodologi Penelitian Sosial .(Jakarta : PT Bumi Aksara, 2006)
- Prof. Dr. Lexy J. Moleong, M.A, Metodologi Penelitian Kualitatif. (Bandung; Remaja Rosdakarya, 2017)
- John W. Creswell, Research Design, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016)
- Hasbiansyah, “Pendekatan Fenomenologi Penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi”, Jurnal Mediator, Vol 9, No 1(2008)
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, KUalitatif, dan R&B (Bandung: Alfabeta, 2017)
- C. Saefudin Azwar, Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011)
- Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung,: Alfabeta, 2009)
- Imam Gunawan, Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013)