

**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPS DENGAN
MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA
SISWA KELAS II DI SD PATANGPULUHAN
YOGYAKARTA**

SKRIPSI



Oleh

Henny Dwi Hartanti

NPM 11144600075

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
2016**

**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPS DENGAN
MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA
SISWA KELAS II DI SD PATANGPULUHAN
YOGYAKARTA**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas PGRI Yogyakarta untuk memenuhi
salah satu persyaratan guna memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan**

Henny Dwi Hartanti

NPM 11144600075

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPS DENGAN
MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA
SISWA KELAS II DI SD PATANGPULUHAN
YOGYAKARTA



Skripsi Oleh Henny Dwi Hartanti

Telah Di Periksa Dan Dinyatakan Memenuhi Syarat Untuk Di Uji

Yogyakarta, Januari 2016

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'R. Susila', is written over a thin, curved line.

Rosalia Susila Purwanti, S.Sn., S.Pd., M.Pd
NIP 19560713 198101 2001

HALAMAN PENGESAHAN





UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPS DENGAN
MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA
SISWA KELAS II DI SD PATANG PULUHAN
YOGYAKARTA

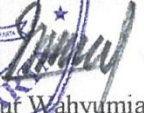
Oleh

Henny Dwi Hartanti
NPM 11144600075

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 7 Maret 2016
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua : Dra. Ika Ernawati, M.Pd		20-05-2016
Sekretaris : Deri Anggraini, M.Pd		20-05-2016
Penguji 1 : Siti Maisaroh, S.E.,M.Pd		20/5-16
Penguji 2 : Rosalia Susila Purwanti, S.Sn.,S.Pd.,M.Pd		20/5 '16

Yogyakarta, Mei 2016
Dekan FKIP
Universitas PGRI Yogyakarta

Dra. H. Nur Wahyumiani, M.A
NIP 19540229 198012 2 0001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang menandatangani pernyataan di bawah ini :

Nama : Henny Dwi Hartanti
NIM : NPM 11144600075
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : PGRI Yogyakarta
Judul : Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS dengan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Siswa Kelas II di SD Patangpuluhan Yogyakarta

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya, tidak ada materi yang ditulis orang lain sebagai persyaratan di Perguruan Tinggi ini atau di Perguruan Tinggi lain, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan yang mengikuti tata cara atau etika penulisan skripsi. Apabila terbukti bahwa ini tidak benar sepenuhnya, peneliti bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, Januari 2016

Yang Membuat Pernyataan



Henny Dwi Hartanti

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ✧ Damai yang kamu miliki ada di dalam dirimu, karena itu jika kamu mencarinya di luar, kamu tidak akan pernah menemukannya.

(Maha Guru Ching Hai)

- ✧ Jangan menjadi pohon kaku yang mudah patah. Jadilah bambu yang mampu bertahan melengkung melawan terpaan angin.

(Bruce Lee)

- ✧ Sukses seringkali datang pada mereka yang berani bertindak, dan jangan menghampiri penakut yang tidak berani mengambil konsekuensinya.

(Jawaharlal Nehru)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku
2. Kakakku tercinta
3. Almamaterku.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan kasih dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS dengan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Siswa Kelas II di SD Patangpuluhan Yogyakarta”. Penyusunan skripsi dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan.

Skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Buchory MS, M.Pd, Rektor Universitas PGRI Yogyakarta, yang berkenan memberi kesempatan kepada penulis untuk memberikan segala fasilitas studi kami di Universitas PGRI Yogyakarta.
2. Dra. Hj. Nur Wahyumiani, MA, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta, yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
3. Diniyati Gularso, S.Si., M.Pd, Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Yogyakarta, yang telah memberikan ijin dalam melakukan penyusunan skripsi.
4. Rosalia Susila Purwanti, S.Sn., S.Pd., M.Pd, yang telah membimbing dalam penulisan skripsi.
5. Istinah, M.Pd, Kepala Sekolah Sekolah Dasar Patangpuluhan Yogyakarta, yang telah memberikan ijin kepada penulis dalam melakukan penelitian.

6. Prita Dewi, S.Pd, Wali Kelas Sekolah Sekolah Dasar Patangpuluhan Yogyakarta, yang telah memberikan waktunya kepada penulis dalam melakukan penelitian
7. Para dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPY yang telah mendidik dan membagikan ilmunya sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Universitas PGRI Yogyakarta.
8. Kedua orang tuaku yang memberikan dukungan materiil dan spiritual kepada penulis sehingga skripsi ini dapat selesai.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, namun telah banyak memberikan dukungan dan perhatian sampai selesainya skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini mungkin belum sempurna. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, penulis mohon sumbangan pemikiran, kritik dan saran untuk menyempurnakannya. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat walau sekecil apa pun dan bagi siapa pun. Terimakasih.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian.....	5

BAB II LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN	7
A. Deskripsi Teori	7
1. Pengertian Prestasi.....	7
2. Belajar.....	8
3. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial	14
4. Pengertian Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial	16
5. Pengertian Model	16
6. Pengertian Pembelajaran.....	17
7. Pengertian <i>Role Playing</i>	18
8. Penerapan Mode <i>Role Playing</i> dalam IPS SD.....	22
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	26
C. Kerangka Pikir	28
D. Hipotesis Tindakan	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Pendekatan Penelitian	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
C. Subjek dan Objek Penelitian	31
D. Prosedur Penelitian	31
E. Instrumen Penelitian	39
F. Teknik Pengumpulan Data.....	42
G. Teknik Analisis Data.....	44
H. Kriteria Keberhasilan Tindakan.....	46

BAB IV HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	47
B. Hasil Penelitian	49
1. Deskripsi Pra Siklus	49
2. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus.....	52
C. Pembahasan	69
1. Siklus I	69
2. Siklus II	69
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	71
A. Kesimpulan	71
B. Implikasi	72
C. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Kerangka Pikir.....	29
Gambar 2 : Model Desain Penelitian	32
Gambar 3 : Grafik Ketuntasan Prestasi Belajar Siswa	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Jadwal Kegiatan Penelitian.....	30
Tabel 2	: Kisi-kisi Instrumen Tes.....	40
Tabel 3	: Kisi-kisi Lembar Observasi Pembelajaran dengan Model <i>Role Playing</i>	41
Tabel 4	: Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	41
Tabel 5	: Kualifikasi Nilai Rata-rata Tes Pelajaran IPS.....	45
Tabel 6	: Kualifikasi Hasil Persentase Skor Lembar Observasi	46
Tabel 7	: Kegiatan Pra Siklus	50
Tabel 8	: Nilai Pra Siklus.....	51
Tabel 9	: Jadwal Pelajaran IPS Kelas II	52
Tabel 10	: Jadwal Penelitian	52
Tabel 11	: Hasil Observasi Aktivitas Siswa	56
Tabel 12	: Hasil Observasi Kegiatan Siswa	57
Tabel 13	: Nilai Evaluasi Siklus I.....	59
Tabel 14	: Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	63
Tabel 15	: Hasil Observasi Kegiatan Siswa	64
Tabel 16	: Nilai Evaluasi Siklus II	66
Tabel 17	: Hasil Nilai Siswa Setiap Siklus	67
Tabel 18	: Peningkatan Prestasi Siswa Kelas II SDN Patangpuluhan	70

DAFTAR LAMPIRAN

Surat Keterangan	78
Surat Izin Penelitian	79
Surat Izin Pemerintah Kota Yogyakarta	80
Foto Kegiatan Belajar Mengajar	81
Silabus	84
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	92
Materi Pembelajaran.....	102
Naskah Drama.....	110
Lembar Portofolio.....	118
Lembar Observasi Aktivitas Guru	119
Kriteria Keberhasilan Tindakan	131
Hasil Observasi Aktivitas Siswa	134
Soal Evaluasi Siklus I	138
Soal Evaluasi Siklus II	142
Hasil Kegiatan Model <i>Role Playing</i> Siklus I	146
Hasil Kegiatan Model <i>Role Playing</i> Siklus II	147
Lembar Validasi Bahan Ajar	148
Lembar Validasi Observasi Kegiatan Siswa	150
Lembar Validasi Silabus	152
Lembar Validasi Observasi Kegiatan Siswa.....	154
Lembar Validasi Observasi Kegiatan Guru.....	156
Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	158
Lembar Kartu Bimbingan	160

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar IPS dengan model *role playing* pada siswa kelas II di SD Patangpuluhan Yogyakarta.

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Populasi dan Sampel penelitian ini yaitu penelitian dilakukan terhadap seluruh Siswa Kelas II di SD Patangpuluhan Yogyakarta. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini 1) Tes, 2) Observasi, dan 3) Dokumentasi. Desain penelitian ini terbagi dalam empat tahap, yaitu 1) Perencanaan (*planning*), 2) Pelaksanaan tindakan (*acting*), 3) Pengamatan (*observing*), dan 4) Refleksi (*reflecting*). Analisis data dalam penelitian ini meliputi 1) Analisis data tes, 2) Analisis data observasi, dan 3) Analisis data dokumentasi.

Pembahasan dan analisis dapat disimpulkan bahwa dengan pembelajaran menggunakan model *role playing* yang telah dilaksanakan, prestasi belajar siswa kelas II SDN Patangpuluhan Yogyakarta mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa. Pada nilai pra siklus, didapat nilai rata-rata 53,66, dari 15 siswa yang sudah mencapai KKM berjumlah 5 siswa, jika dipersentasikan baru mencapai 33%. Pada nilai siklus I siswa terdapat 6 siswa yang mencapai KKM dengan persentase 40% dengan rata-rata siswa 56,66. Sedangkan pada nilai siklus II prestasi belajar siswa meningkat dengan nilai total rata-rata sebesar 70, hal tersebut telah memenuhi KKM sebesar 86,66% dengan jumlah siswa sebanyak 13 siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai evaluasi siklus II dan nilai kegiatan *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II SDN Patangpuluhan Yogyakarta.

Kata Kunci : Upaya, Prestasi Belajar, Model *Role Playing*

ABSTRACT

This research is to improve learning achievement IPS model with role playing in the second grade students in elementary Patangpuluhan Yogyakarta.

The study was conducted using the method of classroom action research. Population and sample of this research is research conducted on all Grade II SD Patangpuluhan Yogyakarta. Data collection techniques used in this study 1) Tes, 2) Observation, and 3) Documentation. The study design is divided into four phases: 1) Planning (planning), 2) Implementation of the action (acting), 3) Observation (observing), and 4) Reflection (reflecting).

The role of the researcher as research instrument in the hands of a very dominant because researchers themselves will determine the quality of research results. From the discussion and analysis can be concluded that the role playing learning model that has been implemented, student achievement class II SDN Patangpuluhan Yogyakarta increased. This is evident from the average value obtained by the students. In the pre-cycle value, obtained an average value of 53.66 out of 15 students who have reached KKM amounted to 5 students, if it were presented only reached 33%. On the value of the first cycle of students there are 6 students reached KKM with a percentage of 40% with an average of 56.66 students. While the value of the second cycle student achievement increases with an average total value of 70, it has met KKM amounted to 86.66% the number of students as many as 13 students. It can be concluded that the evaluation of the second cycle and the value of role playing activities can improve student achievement class II SDN Patangpuluhan Yogyakarta.

Keywords: Effort, Achievement, Model Role Playing

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi manusia. Pendidikan merupakan sarana bagi manusia dalam upaya mengembangkan kompetensi yang dimiliki dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan, utamanya pendidikan dasar, khususnya sekolah dasar adalah lembaga pendidikan yang menjadi target pemerintah dalam program wajib belajar.

Implementasi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 40 ayat (2) menegaskan bahwa kewajiban guru adalah menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, dinamis dan ideologis yang mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan dan memberi teladan serta membawa nama baik lembaga, profesi dan berkedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya. Berkaitan dengan hal tersebut maka guru dan sekolah memiliki peranan dan tanggung jawab yang penting dalam mempersiapkan penyelenggaraan pendidikan, yang bersifat Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif dan Menyenangkan (PAIKEM) bagi peserta didik. Sekolah Dasar Patangpuluhan Yogyakarta melalui visi dan misinya sebagai penyelenggara pendidikan bertujuan menghasilkan sumber daya manusia unggul dalam prestasi, berperilaku yang sehat berbudaya lingkungan serta berwawasan nasional.

Pembelajaran IPS di kelas II Sekolah Dasar Patangpuluhan Yogyakarta saat ini berlangsung kurang baik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas diketahui bahwa siswa kurang berminat belajar dalam mata pelajaran IPS. Hal itu dibuktikan dengan rendahnya belajar siswa. Guru sering menggunakan model ceramah, sehingga membuat siswa merasa jenuh.

Dalam suasana pembelajaran di kelas II Sekolah Dasar Patangpuluhan Yogyakarta yang kurang kondusif terhadap pelajaran IPS misalnya, masih ada beberapa siswa sering bicara dengan teman sebangku sewaktu kegiatan belajar mengajar berlangsung. Sehingga interaksi antara guru dengan siswa dalam pembelajaran IPS masih lemah. Siswa merasa jenuh dengan model ceramah yang digunakan guru serta pembelajaran IPS yang banyak muatan hafalan. Pembelajaran IPS kurang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu juga rendahnya yang dimiliki oleh siswa. Suasana tersebut mengakibatkan prestasi belajar siswa menurun baru 5 siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan 39%. Oleh karena itu guna meningkatkan belajar siswa, salah satu model yang inovatif melalui model *role playing*. Suatu bentuk model mengajar dengan mendramakan atau memerankan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial.

Proses pembelajaran IPS menggunakan model *Role Playing* tersebut juga sebagai wujud penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam mengatasi rendahnya hasil belajar IPS terutama yang terkait mengenai peristiwa masa lampau. Siswa belajar IPS dengan bermain peran, maka ia akan merasa tertarik dan dapat memperkuat kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor serta tujuan

pembelajaran IPS di Sekolah Dasar tercapai. Hal ini, sesuai dengan proses pembelajaran dalam KTSP yang diharapkan adanya partisipasi aktif dari seluruh siswa. Kegiatan belajar berpusat pada siswa, guru sebagai motivator dan fasilitator, sehingga suasana kelas lebih hidup. Dengan demikian, model pembelajaran *Role Playing* dapat menjadi solusi untuk mencapai proses pembelajaran tersebut.

Menurut Budiningsih (2012: 10), pembelajaran mempunyai tujuan utamanya yaitu menetapkan model pembelajaran yang optimal. Seorang pendidik secara sengaja harus melakukan kegiatan menyampaikan ilmu pengetahuan dengan cara mengorganisasi, merencanakan, dan menciptakan sistem lingkungan pembelajaran dengan berbagai model dan model sehingga siswa mampu melaksanakan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta tujuan semula dari pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Peneliti dalam melaksanakan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas II Sekolah Dasar Patangpuluhan Yogyakarta, dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas II Sekolah Dasar Patangpuluhan Yogyakarta masih kurang. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial membuat prestasi siswa menurun. Guru mengawali pembelajaran dengan menerangkan materi di depan kelas, memberi contoh pengerjaan soal, kemudian meminta siswa untuk mengerjakan soal. Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru sesekali berkeliling untuk melihat pekerjaan siswa dan bertanya kepada siswa tentang soal yang diberikan. Namun sebagian besar siswa cenderung

diam jika ditanya oleh guru, tidak bersedia bertanya jika mengalami kesulitan, dan tidak mau mengemukakan pendapatnya. Bahkan ada siswa yang tidak mau mengerjakan soal, dan tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Setelah diadakan ujian, sebagian besar siswa tidak dapat menyelesaikan soal atau memecahkan masalah yang diberikan.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model *role playing* dapat memecahkan masalah dalam sistem pembelajaran di Sekolah Dasar Patangpuluhan Yogyakarta. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS dengan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Siswa Kelas II di SD Patangpuluhan Yogyakarta”

B. Identifikasi Masalah

Berdasar uraian pada latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Prestasi belajar siswa kelas II Sekolah Dasar Patangpuluhan Yogyakarta pada mata pelajaran IPS masih rendah.
2. Suasana pembelajaran IPS di kelas II Sekolah Dasar Patangpuluhan Yogyakarta masih membosankan.
3. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran IPS.
4. Guru dalam menggunakan model pembelajaran belum bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah pada peningkatan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas II SD Patangpuluhan Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimanakah upaya meningkatkan prestasi belajar IPS dengan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas II di SD Patangpuluhan Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar IPS dengan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas II di SD Patangpuluhan Yogyakarta.

F. Manfaat

Penelitian yang dilaksanakan di SD Patangpuluhan Yogyakarta ini diharapkan dapat memberi beberapa manfaat antara lain sebagai berikut.

1. Manfaaf Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan

dan pemahaman tentang peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui model pembelajaran *role playing*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa SD Patangpuluhan Yogyakarta

Melalui penelitian ini, siswa memiliki pengalaman yang menyenangkan, menarik, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi guru SD Patangpuluhan Yogyakarta

1) Hasil penelitian dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar IPS SD.

2) Hasil penelitian dapat digunakan untuk alternatif model pembelajaran yang beragam dalam pembelajaran IPS SD.

c. Bagi SD Patangpuluhan Yogyakarta

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai masukan dan bahan pertimbangan bagi sekolah untuk menentukan kebijakan pengembangan dan perbedaan untuk memperbaiki mutu pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberi masukan sekaligus menambah pengetahuan serta wawasan untuk mengetahui upaya meningkatkan prestasi siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui penerapan model pembelajaran *role playing*.