

---

## Peningkatan Hasil Belajar Tema 8 Muatan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Kegiatan Ekonomi melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas V SD Negeri Sentul 02 Kecamatan Babakanmadang

Rina Nurhayati

Universitas Indraprasta Jakarta

Email: rinakeenan@gmail.com

---

### Article History:

Received: 29 Juni 2023

Revised: 08 Juli 2023

Accepted: 09 Juli 2023

**Keywords:** Hasil Belajar, Role Playing, Siklus Pembelajaran, SD Negeri Sentul 02

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan metode konvensional yang sudah tidak efektif lagi pelaksanaannya karena tidak mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Guna mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya metode pembelajaran yang mengedepankan proses belajar dan mengutamakan aktifitas menyenangkan siswa di dalam kelas. Salah satu metode tersebut adalah Role Playing atau metode bermain peran. Role playing juga disebut dengan sosio drama merupakan metode pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk memainkan peran yang berkaitan dengan pokok kajian yang disampaikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kegiatan Ekonomi di Indonesia melalui metode Role Playing di SD Negeri Sentul 02 semester I tahun pelajaran 2021-2022 berhasil dilaksanakan dengan baik dan hasilnya cukup memuaskan. Hasil belajar berupa nilai rata-rata kelas pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 62, kemudian meningkat pada Siklus I menjadi 68 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 78. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 44%, lalu meningkat pada Siklus I menjadi 68%, dan meningkat lagi menjadi 88% pada akhir siklus II.

---

### PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang membahas tentang keilmuan dasar yang berhubungan dengan kepentingan-kepentingan sosial, yang lebih mementingkan pemahaman, hapalan dan bukan berpikir logis. Dengan demikian proses belajar mengajar dari berbagai aspek yang menyertai pembelajaran IPS di SD dituntut untuk dapat memberikan pemahaman yang bermakna bagi siswa.

Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Arsyad (2011) bahwa dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Lebih lanjut, Hamzah (2008) juga mengemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk

---

mencapai tujuan pembelajaran.

Metode pembelajaran memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran, untuk itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru dalam memilih metode pembelajaran. Metode pembelajaran menekankan pada proses belajar siswa secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar.

Agar dalam pembelajaran IPS tidak monoton dan lebih bervariasi, maka dapat diterapkan berbagai macam metode atau cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada pembelajaran IPS kelas V di SD Negeri Sentul 02 Kecamatan Babakanmadang pada materi Kegiatan Ekonomi Indonesia. Berdasarkan hasil observasi peneliti yang melatarbelakangi rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Sentul 02 Kecamatan Babakanmadang, antara lain; metode pembelajaran ceramah yang diterapkan dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa merasa cepat bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran IPS di sekolah, siswa menjadi sulit memahami materi tentang kegiatan perekonomian Indonesia. Guna mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya metode pembelajaran yang mengedepankan proses belajar dan mengutamakan aktifitas menyenangkan siswa di dalam kelas. Salah satu metode tersebut adalah *Role Playing* atau metode bermain peran. *Role playing* juga disebut dengan sosio drama merupakan metode pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk memainkan peran yang berkaitan dengan pokok kajian yang disampaikan.

*Role playing* juga disebut dengan sosio drama merupakan metode pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk memainkan peran yang berkaitan dengan pokok kajian yang disampaikan. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 1996). Berdasarkan permasalahan, serta alternatif pembelajaran yang akan peneliti lakukan, maka masalah yang teridentifikasi adalah:

1. Hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran IPS.
2. Pembelajaran mata pelajaran IPS pada materi “Kegiatan Ekonomi Indonesia” kurang menarik.
3. Kondisi siswa pasif belum dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran IPS.
4. Bentuk pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode

Berdasarkan pada pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah penerapan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Sentul 02 Kecamatan Babakanmadang?”

## LANDASAN TEORI

### A. Teori Behaviorisme

Didasarkan pada pemikiran bahwa belajar merupakan salah satu jenis perilaku (*behavior*) individu atau peserta didik yang dilakukan secara sadar. Menurut Pavlov dalam Udin S. Winataputra (2007), penguatan berperan penting dalam mengkondisikan munculnya respon yang diharapkan. Jika penguatan tidak dimunculkan, dan stimulus hanya ditampilkan sendiri, maka respon terkondisi akan menurun atau menghilang. Namun, suatu saat respon tersebut dapat muncul kembali.

### B. Kognitivisme

Teori ini mengacu pada wacana psikologi kognitif, yang didasarkan pada kegiatan kognitif dalam belajar. *Cognition* diartikan sebagai aktivitas mengetahui, memperoleh, mengorganisasikan, dan menggunakan pengetahuan. Tekanan utama psikologi kognitif adalah struktur kognitif, yaitu setruktur perbendaharaan pengetahuan pribadi individu yang mencakup ingatan jangka panjangnya (*long-term memory*). Psikologi kognitif menekankan pada hubungan antara orang dengan

lingkungan psikologinya secara bersamaan dan saling berhubungan secara timbal balik. Dalam hal belajar, aspek psikologis ini memandang dalam proses belajar yang terjadi pada seseorang tidak tampak dari luar dan sifatnya kompleks (Winataputra, 2007).

### C. Konstruktivisme

Teori ini biasa juga disebut teori perkembangan intelektual atau teori perkembangan kognitif. Teori belajar tersebut berkenaan dengan kesiapan anak untuk belajar, yang dikemas dalam tahap perkembangan intelektual dari lahir hingga dewasa. Setiap tahap perkembangan intelektual yang dimaksud dilengkapi dengan ciri-ciri tertentu dalam mengkonstruksi ilmu pengetahuan. Misalnya, pada tahap sensor motor anak berfikir melalui gerakan atau perbuatan (Ruseffendi, 1998). Dari ketiga teori tersebut di atas, sehubungan dengan penelitian yang dilakukan penulis menggunakan teori konstruktivisme mengingat bahwa melalui pembelajaran membaca melalui permainan kartu pada pelajaran Bahasa Indonesia, siswa dapat mengkonstruksikan pemahaman konsep sains dengan menggunakan media atau alat peraga.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatoris. Artinya penelitian ini tidak dilakukan sendiri tetapi bekerjasama dengan teman sejawat yang ada di SDN Sentul 02 Kecamatan Babakanmadang. Penelitian tindakan kelas ini terdiri atas empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama setiap siklus yaitu, (a) perencanaan, (b) pelaksanaan tindakan, (c) pengamatan, (d) refleksi. Penelitian tindakan kelas dirancang dan dilaksanakan untuk 2 siklus. Siklus pertama dirancang untuk dilaksanakan 2 kali pertemuan (2x35 menit) dan siklus kedua dirancang untuk dilaksanakan 2 kali pertemuan (2x35 menit).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sentul 02 pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2021-2022 Subyek penelitian ini yaitu siswa kelas V berjumlah 25 siswa

Cara yang digunakan untuk mengolah data sebagai berikut:

- 1) Mentabulasi data
- 2) Menghitung Ketuntasan Klasikal dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

Kriteria keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah: Pemahaman siswa terhadap materi kegiatan ekonomi berdasarkan tes akhir siklus dikatakan meningkat apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas dari siklus 1 ke siklus berikutnya dengan kriteria minimal sebesar 80 % dari total siswa dalam kelas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. HASIL

Hasil observasi terhadap kondisi awal pembelajaran menjadi acuan perencanaan tindakan. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan terhadap siswa, peneliti mendapatkan hasil bahwa hanya 44% atau 11 siswa yang mendapatkan nilai sesuai atau lebih dari KKM yang ditetapkan. Sedangkan 56% atau 14 siswa masih di bawah KKM. Hal ini disebabkan karena pada mata pelajaran IPS lebih banyak materi yang cenderung bersifat hafalan. Sehingga motivasi belajar siswa kurang, yang berdampak pada hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas berlangsung selama dua siklus. Berikut deskripsi pelaksanaan tindakan Siklus I dan Siklus II.

#### SIKLUS 1

##### 1. Perencanaan Tindakan Siklus I

Sebelum melaksanakan pembelajaran peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan dengan menyusun rencana perbaikan pembelajaran 1 (RPP) tentang materi jenis-jenis pekerjaan dalam masyarakat. Peneliti juga membuat Lembar Kegiatan Siswa (LKS). LKS tersebut akan disajikan dalam media berupa amplop berwarna dengan tujuan agar siswa lebih tertarik. Peneliti juga menyusun lembar observasi sebagai pedoman untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran lain (alat peraga) yang digunakan siswa dalam kegiatan *role playing*, seperti gunting, meja, buah, dan lain-lain sesuai skenario yang disediakan guru untuk siswa. Peneliti juga menyusun soal tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Soal tes yang diberikan adalah soal uraian. Peneliti juga menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan-kegiatan siswa selama proses pembelajaran

## 2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

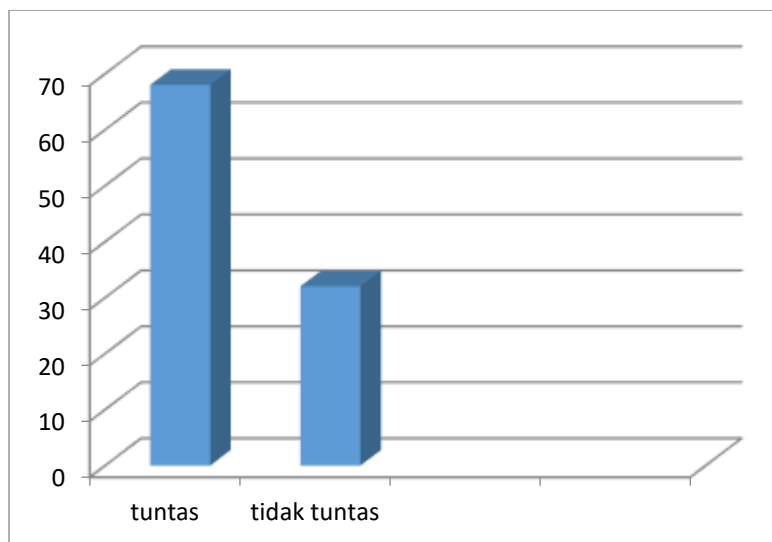
Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan rancangan tindakan berdasar pedoman penelitian pada RPP. Guru melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti yang sebelumnya telah dikonsultasikan dengan guru kelas yang bersangkutan. Selama pembelajaran berlangsung peneliti melakukan observasi partisipatif, yaitu ikut mendampingi siswa dalam belajar dan membantu guru dalam membagikan LKS dan media. Pada siklus I kegiatan pembelajaran dilakukan dalam dua kali pertemuan.

Tes Siklus I dilaksanakan pada pertemuan kedua selama 30 menit yaitu pada hari senin tanggal 23 Agustus 2021 yang dikerjakan secara individu dan memuat soal tentang materi yang telah dibahas. Soal berupa isian. Hasil tes terlihat pada tabel 1 di bawah ini:

**Tabel 1. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siklus I**

Kategori	Frekuensi	Prosentase
KKM	70	80 %
Tuntas	17	68%
Belum Tuntas	8	32%
Nilai Tertinggi	100	
Nilai Terendah	40	
Nilai Rata-rata Kelas	68	

Tabel 1 dapat dilihat jumlah siswa yang tuntas dan belum tuntas dari siswayang berjumlah 25. Jumlah siswa yang tuntas adalah 17 siswa dengan persentase 68%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas adalah 8 siswa dengan persentase 32 %. Deskripsi pada siklus I dapat diketahui bahwa hampir separuh lebih dari jumlah siswasudah tuntas. Untuk lebih jelas ketuntasan belajar terlihat pada grafik 1 di bawah ini:



**Grafik 1. Ketuntasan Belajar Siklus I**

Berdasarkan grafik 1 di atas terlihat bahwa siswa yang tuntas dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi adalah 17 siswa atau 68% sedangkan 8 siswa atau 32% siswa tidak tuntas dalam pembelajaran. ketuntasan belajar secara klasikal yang ditetapkan pada penelitian ini adalah minimal 80 % siswa tuntas, namun pada siklus I ini belum mencapai ketuntasan minimal yang ditetapkan, maka perlu dilakukan ke siklus selanjutnya.

### **3. Observasi siklus I**

Observasi terhadap siswa dilakukan oleh peneliti dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Pada pertemuan pertama kebanyakan siswa masih canggung dalam penggunaan metode *role playing*. Namun pada pertemuan kedua mereka sudah tidak canggung dan mulai mengerti apa yang harus dilakukan dalam kegiatan *role playing* atau bermain peran. Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan siswa terlihat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran melalui permainan peran

Observasi terhadap guru dilakukan oleh peneliti mulai dari awal sampai akhir pertemuan pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*. Observasi terhadap guru dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggunakan *role playing* oleh guru. Observasi terhadap guru dilakukan menggunakan lembar observasi dari kegiatan pendahuluan sampai dengan kegiatan penutup. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada setiap pertemuan guru membuka pelajaran dengan salam, mengecek kehadiran siswa, dan melakukan apersepsi. Penyajian materi dilaksanakan sesuai RPP, yaitu menggunakan metode *role playing*.

Pada pertemuan II, siswa sudah berani menjawab pertanyaan guru tanpa ditunjuk. Selain itu, pada pertemuan II siswa juga lebih memperhatikan penjelasan dan perintah guru. Dalam setiap pertemuan guru juga melakukan kegiatan evaluasi dengan cara membagikan soal tes kepada siswa dan secara lisan. Guru juga menutup pelajaran pada setiap pertemuan dengan salam dan selalu memberikan motivasi kepada siswa.

### **4. Refleksi Tindakan Siklus I**

Refleksi merupakan kegiatan melihat kembali pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar tidak hanya dilihat dari peningkatan nilai yang diperoleh tetapi juga dari perubahan sikap dan motivasi atau ketertarikan

siswa dalam mempelajari materi IPS. Sebagian siswa sudah mulai berani mengemukakan pendapatnya, walaupun masih ada siswa yang kurang memperhatikan saat proses pembelajaran. Selama pelaksanaan pembelajaran siklus I, peneliti menemui beberapa hambatan. Hambatan dan permasalahan muncul pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Kerjasama siswa dalam kegiatan diskusi kelompok masih kurang. Beberapa siswa masih mengerjakan secara individu, dan bahkan ada beberapa siswa yang tidak ikut mengerjakan.
- b. Siswa masih menganggap *role playing* sebagai sebuah permainan dan bukan sebagai alat atau metode pelajaran, sehingga siswa kurang serius dalam melakukan kegiatan bermain peran.

## SIKLUS 2

### 1. Perencanaan Tindakan Siklus II

Perencanaan pada siklus II ini dilakukan untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I. Pada kegiatan perencanaan, peneliti membuat RPP dengan materi pokok kegiatan perekonomian dalam masyarakat, yaitu kegiatan produksi, konsumsi, dan distribusi dengan menggunakan metode *role playing*. Peneliti juga menyusun instrumen yang lain, seperti lembar observasi, LKS, dan soal tes. Peneliti juga mempersiapkan alat peraga yang digunakan siswa dalam kegiatan *role playing*. Peneliti membagi siswa dalam kelompok dan menentukan peran yang akan diperankan masing-masing kelompok. Pembagian kelompok siswa pada siklus II secara heterogen dilakukan berdasarkan hasil belajar siklus I, sehingga siswa yang mendapat nilai yang baik dapat membantu siswa yang nilainya rendah dalam kegiatan diskusi.

### 2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

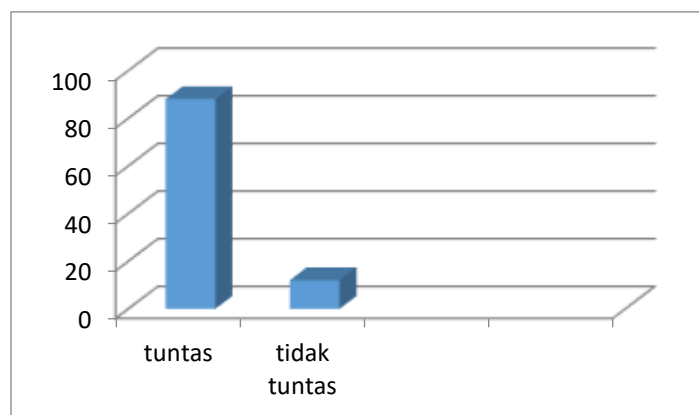
Guru melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti yang sebelumnya telah dikonsultasikan dengan guru kelas yang bersangkutan. Selama pembelajaran berlangsung peneliti melakukan observasi partisipatif, yaitu ikut mendampingi siswa dalam belajar dan membantu guru dalam membagikan LKS dan alat peraga. Pada siklus II kegiatan pembelajaran dilakukan dalam dua kali pertemuan.

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 07 September 2021. Pembagian kelompok siswa pada Siklus II secara heterogen dilakukan berdasarkan hasil belajar siklus I, sehingga siswa yang pandai dapat membantu siswa yang kurang pandai dalam kegiatan diskusi. Masing-masing kelompok berdiskusi sesuai dengan LKS berisi materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Kegiatan diskusi diawasi oleh guru dan peneliti. Hal ini dilakukan agar siswa yang mengalami kesulitan dalam kelompoknya dapat bertanya kepada guru. Selain itu, hal ini juga dilakukan untuk menjaga keefektifan proses pembelajaran, sehingga siswa dapat bekerjasama dengan kelompoknya dan pelaksanaan *role playing* tidak melebihi batas waktu. Beberapa siswa terlihat sudah berani menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan guru. Diakhir kegiatan siswa diberikan tes sebagai bahan pengukuran keberhasilan pelaksanaan pembelajaran Hasil tes terlihat pada tabel 2 di bawah ini:

**Tabel 2. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siklus II**

Kategori	Frekuensi	Prosentase
KKM	70	80 %
Tuntas	22	88%
Belum Tuntas	3	12%
Nilai Tertinggi	100	
Nilai Terendah	50	
Nilai Rata-rata Kelas	78	

Tabel 2 dapat dilihat jumlah siswa yang tuntas dan belum tuntas dari siswa yang berjumlah 25. Jumlah siswa yang tuntas adalah 22 siswa dengan persentase 88%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas adalah 3 siswa dengan persentase 12%. Deskripsi pada siklus I dapat diketahui bahwa hampir separuh lebih dari jumlah siswa sudah tuntas. Untuk lebih jelas ketuntasan belajar terlihat pada grafik 2 di bawah ini:



**Grafik 2. Ketuntasan Belajar Siklus II**

Berdasarkan grafik 2 di atas terlihat bahwa siswa yang tuntas dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi adalah 22 siswa atau 88% sedangkan 3 siswa atau 12% siswa tidak tuntas dalam pembelajaran. ketuntasan belajar secara klasikal yang ditetapkan pada penelitian ini adalah minimal 80% siswa tuntas, namun pada siklus I ini belum mencapai ketuntasan minimal yang ditetapkan, maka perlu dilakukan ke siklus selanjutnya.

### 3. Observasi siklus II

Observasi terhadap siswa dilakukan oleh peneliti dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui bagaimana perhatian siswa terhadap proses pembelajaran. Pada pertemuan pertama kebanyakan siswa masih canggung dalam penggunaan metode *role playing*. Namun pada pertemuan kedua mereka sudah tidak canggung dan mulai mengerti apa yang harus dilakukan dalam kegiatan *role playing* atau bermain peran. Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan siswa terlihat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran melalui permainan peran

Observasi terhadap guru dilakukan oleh peneliti mulai dari awal sampai akhir pertemuan pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*. Observasi terhadap guru dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggunakan *role playing* oleh guru. Observasi terhadap guru dilakukan menggunakan lembar observasi dari kegiatan pendahuluan sampai dengan kegiatan penutup. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada setiap pertemuan guru membuka pelajaran dengan salam, mengecek kehadiran siswa, dan melakukan apersepsi. Penyajian materi dilaksanakan sesuai RPP, yaitu menggunakan metode *role playing*.

## B. PEMBAHASAN

Hasil belajar IPS pada kondisi awal atau sebelum tindakan masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan dokumen guru berupa nilai ulangan harian IPS siswa yang secara umum masih rendah. Hal lain yang mendukung yaitu kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pelajaran, proses pembelajaran masih didominasi oleh guru, sehingga siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran sesuai

---

pengamatan yang dilakukan. Kurangnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menjadikan perhatian dan motivasi siswa kurang terhadap materi yang dipelajari, sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari juga rendah. Rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari berdampak terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Berdasarkan dokumen guru berupa nilai ulangan harian sebelum pelaksanaan tindakan, diketahui bahwa hasil belajar IPS siswa masih rendah yaitu 56 % siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (70).

Berdasarkan kondisi pada saat tersebut, peneliti berkolaborasi dengan guru untuk menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS. Pemilihan metode pembelajaran *role playing* disebabkan karena keunggulan yang dimilikinya. Metode pembelajaran *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Hamdani, 2011). Pada model ini, pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup dan benda mati. Pengembangan imajinasi dan penghayatan menjadikan siswa dapat lebih memahami materi atau konsep yang dipelajari. Penggunaan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS tepat karena ciri khas pembelajaran pendidikan IPS adalah menekankan pada aspek pendidikan, yaitu siswa diharapkan memperoleh pemahaman konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya (Solihatin, 2008). Penggunaan metode *role playing* disebabkan karena keuntungan menggunakan metode itu sendiri, yaitu siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajarannya; melalui bermain peran sendiri, mereka mudah memahami masalah-masalah sosial tersebut; melalui bermain peran sebagai orang lain, siswa dapat menempatkan diri seperti watak orang lain, dan siswa dapat merasakan perasaan orang lain sehingga menumbuhkan sikap saling perhatian.

Berdasarkan hasil pengamatan dan tes evaluasi hasil belajar yang dikerjakan oleh siswa, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa pada saat Pratindekan, Siklus I, dan Siklus II. Nilai rata-rata pada kondisi awal/pra tindakan hanya sebesar 62, meningkat pada Siklus I menjadi 68, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 78. Peningkatan nilai rata-rata menunjukkan bahwa nilai belajar siswa mengalami peningkatan. Selain itu, peningkatan nilai siswa juga berdampak positif pada peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar. Peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase jumlah siswa yang sudah tuntas. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal/pra tindakan hanya sebesar 44%, meningkat pada Siklus I menjadi 68%, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 88%.

Adanya peningkatan nilai rata-rata dan jumlah siswa yang memperoleh nilai pada kategori tuntas membuktikan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SD Negeri Sentul 02.

## KESIMPULAN

Kegiatan penelitian sebanyak dua siklus mata pelajaran IPS kelas V materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia melalui metode *Role Playing* di SD Negeri Sentul 02 semester I tahun pelajaran 2021-2022 berhasil dilaksanakan dengan baik dan hasilnya cukup memuaskan. Peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya benar-benar membuat peneliti dan guru belajar banyak. Demi meningkatnya hasil belajar, guru meluangkan banyak waktu untuk bersabar memilih, mempelajari metode dan alat peraga yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan.

Dan setelah penulis melaksanakan penelitian pada pelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia melalui metode *role playing* ini. Penulis dapat mengambil kesimpulan yaitu Hasil belajar berupa nilai rata-rata kelas pada kondisi awal/pratindekan hanya sebesar 62, kemudian

meningkat pada Siklus I menjadi 68 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 78. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 44%, lalu meningkat pada Siklus I menjadi 68%, dan meningkat lagi menjadi 88% pada akhir siklus II.

### DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*.
- Budiamin, A. (2006). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: UPI Press.
- Danim, S. (2010). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: CV Alfabeta.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Cv. Pustaka Setia.
- Hidayati. (2004). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY.
- Miftahul, H. (2013). *Model-model pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 49.
- Ruseffendi, E. T. (1998). *Statistika dasar untuk penelitian pendidikan*. Bandung: IKIP Bandung Press
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solihatn, E. (2007). *Cooperative Learning analisis model pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative learning: teori & aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Wahab, A. A. (2007). *Metode dan model-model mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Winataputra. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.