



Implementasi Pembelajaran *Role Playing* Pada Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD

Bela Alifia Aviari*

* Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Institut Daarul Qur'an Jakarta
E-mail fiabella225@gmail.com

Hadi Rohyana**

** Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Bani Saleh
E-mail hadi@ubs.ac.id

Zubaidi***

*** Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Institut Daarul Qur'an Jakarta
E-mail zubaidi@idaqu.ac.id

Submitted: 2024-02-03

Revised: 2024-02-20

Accepted: 2024-03-12

ABSTRACT

Education is one of the crucial aspects in shaping character and enhancing the quality of human resources. Learning at the Elementary School (SD) level plays a strategic role in forming the foundation of knowledge and skills for students. To achieve these goals, innovative and effective learning models need to be introduced. One method that can be implemented is role-playing in Social Studies (IPS) learning for fourth-grade students. This research aims to improve students' learning outcomes in IPS through the implementation of the Role-Playing learning model for fourth-grade students. The analysis conducted on the implementation of Role-Playing in IPS is essential because through Role-Playing, students can directly portray what exists in their environment. Through IPS learning, students understand social climate, family, and environmental factors, shaping them into responsible and socially skilled citizens. The research method used is classroom action research with the spiral model by Kemmis and McTanggart, with 25 students from the fourth grade at SDIT Insan Teladan Mandiri as the research subjects. The research instruments include observation sheets, interviews, and worksheets for data collection. The data analysis involves qualitative descriptive analysis techniques that depict abilities or facts according to field conditions. Based on the research results, it is evident that the role-playing learning model is capable of enhancing students' learning outcomes in IPS for the fourth grade at SDIT Insan Teladan Mandiri.

Keywords: Social Studies Learning; Role Playing; Learning outcomes

ABSTRAK

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan karakter dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki peran strategis dalam membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut, model pembelajaran yang inovatif dan efektif perlu diperkenalkan. Salah satu metode yang dapat diimplementasikan adalah role playing dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk siswa kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS,

dengan implementasi model pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas IV. Hasil analisa yang dilakukan pada implementasi *Role playing* pada pelajaran IPS sangatlah penting, karena dengan *Role Playing* siswa dapat memerankan secara langsung apa yang ada pada lingkungannya. Melalui pembelajaran IPS, siswa belajar tentang faktor iklim sosial, keluarga, dan lingkungan, sehingga menjadikan siswa menjadi warga yang mempunyai rasa tanggung jawab dan berkecakupan sosial baik. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas model spiral Kemmis dan Mc Tanggart, subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDIT Insan Teladan Mandiri yang berjumlah 25 siswa. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar observasi, wawancara, dan LKS dalam pengumpulan data. Adapun analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif yang menggambarkan kemampuan atau fakta sesuai kondisi lapangan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas IV di SDIT Insan Teladan Mandiri.

Kata Kunci: Pembelajaran IPS; *Role Playing*; Hasil Belajar

INTRODUCTION

Pendidikan sebagai fondasi pembentukan karakter dan peningkatan kualitas sumber daya manusia memiliki peran sentral dalam membentuk generasi penerus yang berkualitas. Pada tingkat Sekolah Dasar (SD), fase inilah yang menjadi pijakan awal bagi siswa dalam memahami dunia sekitarnya. Oleh karena itu, peran pembelajaran di tingkat ini menjadi sangat vital, khususnya dalam membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan yang akan membimbing siswa ke tingkat pendidikan selanjutnya.

Ilmu Pengetahuan Sosial salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Sekolah sebagai program pendidikan tidak sekedar memberikan ilmu pengetahuan dan informasi sosial, namun juga harus membentuk siswa menjadi warga negara yang mempunyai tanggung jawab dalam arti seluas-luasnya. Dengan belajar IPS diharapkan siswa mempunyai ketrampilan sosial dengan baik dalam hidup bermasyarakat. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa banyak siswa yang tidak menyukai IPS, di karenakan terlalu banyaknya materi-materi yang bersifat harus di hafalkan. Siswa kurang memahai pelajaran IPS juga karena, ilustrasi pada ilmu sosial merupakan subjek yang sangat luas dan banyak materi yang harus mereka kuasi dengan cara menghafal materi. Adapun materi yang harus mereka pelajari dalam pelajaran IPS adalah tentang manusia sebagai warga negara, interaksi sosial, dampak dan permasalahan, serta kejadian-kejadian mengenai keberadaan manusia, serta apa yang terjadi di ruang publik (Yanto, 2015).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SD IT Insan Teladan Mandiri, menemukan bahwa beberapa siswa kelas IV merasa kesulitan dalam menguasai semua materi yang disampaikan gurunya, dan hal ini juga di dukung dengan guru yang kurang maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran dan lingkungan sekolah pada pembelajaran IPS di kelas. Bahkan terlihat dari nilai ulangan siswa yang masih banyak tidak memnuhi KKM pada pelajaran IPS.

Menurut (Pandu Cahya Widihartanto, 2023) bahwa IPS, atau yang sering disebut sebagai Ilmu Pengetahuan Sosial, dapat didefinisikan sebagai cabang ilmu yang mengkaji pengetahuan sosial yang mencakup: pengetahuan ilmu geografi, sosiologi, antropologi, sejarah, ekonomi sampai politik dan lain sebagainya yang termasuk kedalam rumpun ilmu sosial. Sejalan dengan itu, (Hilmi, 2017) yang mengartikan adanya batasan-batasan dalam pelajaran IPS yaitu, satu hubungan sosial manusia dengan lingkungan sekitar. Kedua,

konsentrasi pada waktu. Ketiga, mempelajari kerangka sosial budaya dan kemasyarakatan yang ada di Indonesia. Sementara itu, menurut (Yohana, 2019) pembelajaran IPS berkonsentrasi pada ketegangan-ketegangan yang diperkenalkan dalam eksplorasi persahabatan sesuai dengan realitas yang berkonsentrasi faktor-faktor yang nyata dari aktivitas yang ada di masyarakat dan keluarga.

Guru sebagai penggerak di dunia pendidikan, guru harus memiliki beberapa kemampuan seperti penguasaan kelas dan siswa (Pedagogik), profesional dan sosial yang baik (Ulfah et al., 2016). Selain itu Pendidik harus dapat memahami beberapa hal dalam diri siswa seperti batasan, potensi, minat, kegiatan rekreasi, cara pandang, karakter (Nurgiansah, 2020). Selain itu juga, harus memiliki kemampuan memotivas siswa dalam hal belajar, salah satu tindakan yang bisa dilakukan dalam memotivasi belajar adalah pemberian reward. pemberian reward efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Putri Handayani, Refni Dayu, 2023). Disamping itu pendidik juga harus memiliki sifat sebagai fasilitator pembelajaran, dimaa mampu memilih model, strategi dan media dalam pelaksanaan belajar di dalam kelas (Rohyana, 2021). Pendidik juga diharapkan mempunyai kemampuan *public speaking* yang baik (Moreno-Guerrero et al., 2020).

Role playing menurut (Irkinovich, 2022) merupakan pendekatan penguasaan materi pembelajaran melalui pembinaan daya kreatif dan apresiasi siswa. Melalui Role Playing, siswa berupaya menyelidiki hubungan, peranan, tindakan, nilai-nilai dan sistem berpikir kritis yang berbeda antar individu dengan menunjukkan dan membicarakannya (Said, 2019). Model pembelajaran role-playing pertama kali di kenalkan oleh George Shaftel dengan tujuan bahwa role-playing dapat membuat siswa untuk mengungkapkan perasaan, dengan menimbulkan kesadaran melalui keterlibatan secara spontan serta dengan analisis situasi permasalahan kehidupan bermasyarakat, sosial, budaya dan keluarga (Jaspar Jas, Said Suhil Achmad, 2020). Untuk dapat menjalankan fungsi dan peranan didalam lingkungan masyarakat diperlukan keterampilan sosial yang berkaitan dengan kemampuan melakukan interaksi sosial atau bersosialisasi tanpa merasa canggung. Keterampilan tersebut menggabungkan kehidupan dan kolaborasi, memikirkan cara memberi dan menerima tanggung jawab, mengenai hak istimewa orang lain, dan meningkatkan kesadaran masyarakat. Sesuai pendapat (Muttaqin & Rohyana, 2023) "Kemampuan interaktif dicirikan sebagai kemampuan dalam menyampaikan dan berhubungan dengan lingkungan." Para ahli yang lain membandingkan kemampuan interaktif dengan kemampuan memahami seseorang secara lebih dalam. Dalam klasifikasi ilmiah tujuan dalam pembelajaran, kemampuan interaktif (kapasitas untuk memahami orang yang secara mendalam) diingat dalam ruang emosional.

Secara umum, dari beberapa referensi, kemampuan interaktif dicirikan sebagai kemampuan berkumpulnya individu yang dipadukan dengan kemampuan yang digerakkan oleh anak dalam memulai latihan atau menjalin hubungan positif dalam komunikasi yang bersahabat. Jadi cara berperilaku ramah adalah perilaku di mana seseorang harus diposisikan untuk mencapai suatu tujuan, nilai, dan pengakuan dalam kehangatan. Sedangkan, (Minarni, 2016) aspek-aspek keterampilan sosial yang dapat di kembangkan antara lain yaitu: (1) Kemampuan berhubungan, korespondensi, kemampuan berinteraksi dengan masyarakat (Relationship) (2) Kemampuan mengatur diri sendiri (Self-guideline) (3) Kapasitas ilmiah, kemampuan tunduk pada aturan, dan kemampuan memberikan sudut pandang, dengan

demikian, dapat diasumsikan bahwa kemampuan interaktif adalah kemampuan siswa untuk berbaur dan menempatkan diri baik dalam lingkungan maupun masyarakat.

Role playing merupakan salah satu model pembelajaran di kelas yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS ataupun pelajaran lain, baik di sekolah dasar, menengah maupun atas. Hal ini dapat di buktikan oleh (Nurhasanah et al., 2016) melalui penelitian mereka menunjukkan bahwa penerapan strategi Role Playing dapat memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih baik pada siswa kelas 4 SDN Sindang II di Kota Jatihurip, Kabupaten Sumedang Utara. Penelitian ini difokuskan pada materi "Hubungan Makhluh Hidup dengan Lingkungannya". Temuan ini sejalan dengan riset oleh (Bahtiar et al., 2019) yang membahas penggunaan Metode Role Playing untuk meningkatkan keterampilan bercerita dalam konteks pengalaman jual beli pada siswa Sekolah Dasar. Menunjukkan bahwa dengan strategi Role Playing siswa dapat memiliki kemampuan bercerita melalui keterlibatan langsung dalam proses jual beli. Selain itu Role Playing juga cocok di gunakan pada bimbingan konseling seperti penelitian yang dilakukan oleh (Uray, 2015) dengan judul "Teknik Role playing dalam konseling kelompok", dengan hasil siswa dapat mengatasi permasalahan interaksi sosialnya dengan orang lain serta memahami perannya dalam kehidupannya sendiri, sampai dengan mampu memecahkan masalahnya dengan teman sebaya dan kelompoknya.

Menurut (Said, 2019) tujuan dari penerapan teknik Role Playing adalah untuk memberikan pengalaman kepada siswa dalam merasakan dan menghargai perasaan orang lain, sambil juga memberikan kesempatan belajar dan berbagi tanggung jawab. Sejalan dengan itu, menurut Amri dalam (DT Ningsih, M Mugiadi, 2014) teknik Role Playing adalah pembelajaran dengan cara membina kreativitas oleh siswa dan apresiasi melalui siswa yang memerankan seseorang, baik yang masih hidup maupun yang telah meninggal, dalam memanfaatkan tujuan materi yang akan di sampaikan. Sementara itu, seperti pernyataan yang disampaikan oleh (Nazarov, 2022) "Role Playing adalah sebuah model pembelajaran dalam penguasaan materi pembelajaran melalui pembinaan pikiran kreatif dan apresiasi siswa. Siswa menumbuhkan pikiran kreatif dan apresiasi dengan berperan sebagai benda hidup atau benda mati. Permainan pada umumnya dimainkan oleh lebih dari satu orang, hal ini bergantung pada apa yang dimainkan. Contoh yang baik dapat bekerja dalam batas yang tetap sebagai panduan selama dan setelah melakukan pengembangan (Kurino et al., 2023). Jaringan yang mendukung secara emosional ini sangat penting pada tahap-tahap proses pembentukan, karena sistem ini memberikan informasi dan bimbingan (Rifayanti et al., 2018).

Strategi Role Playing memiliki manfaat dalam penerapannya. Menurut Mansyur dalam (Nurhasanah et al., 2016), kelebihan dari strategi Role Playing adalah dengan menerapkan teknik Role Playyimg siswa dipersiapkan dibuat sensasional seputar materi pendidikan. Selain itu, siswa akan untuk memiliki pilihan untuk memahami dan meninjau materi yang akan diinstruksikan terbiasa menjadi imajinatif, inisiatif dan inovatif. Ada beberapa tahapan dalam melaksanakan Role Playing. Shaftels dalam (Nurhasanah et al., 2016), menjelaskan secara menyeluruh tahapan role playing yaitu: 1. Guru memahami materi yang akan di gunakan menggunakan Role Playing serta memahami materi yang di perankan. 2. Memilih peserta didik yang menjadi peran, dan menjadi observe, serta melakukan pengamatan tersendiri atas siklus yang terjadi dan memberikan penilaian. 3. memperhatikan pertunjukan Role Playing menentukan jalan cerita yang akan dimainkan. 4. selanjutnya adalah pelaksanaan (permainan), percakapan dan penilaian yang dilakukan oleh para saksi mata, kelompok pura-

pura kembali berperan, kelompok penonton memimpin percakapan ulang, pada akhirnya berbagi pertemuan.

Berdasarkan definisi di atas kemudian, dapat diartikan sebagai model pembelajaran *Role Playing* siswa akan merasa seperti sedang mengalami kejadian nyata atau pengalaman nyata. Apa yang dipelajari siswa benar-benar dirasakan dan menyentuh hatinya, sehingga keterampilan sosial yang diharapkan tercapai. *Role playing* sebagai media pembelajaran sungguh besar peranannya, selain sebagai model pembelajaran, *role playing* juga mampu menggambarkan keadaan nyata yang tertuang di dalam kelas, sehingga mampu mengangkat perasaan, dan perbuatan secara natural yang tanpa di sadari oleh siswa. *Role playing* tidak hanya bisa diterapkan dalam pembelajaran, namun juga bisa diterapkan dalam layanan konseling, seperti pada penelitian yang dilakukan oleh (Jidarahati Gaho, Kaminudin Telaumbanua, 2021) yang menyimpulkan berdasarkan perhitungan pretest layanan konseling kelompok bahwa nilai presentasi tingkat interaksi sosial siswa secara keseluruhan sebelum diberi layanan konseling kelompok rata-rata termasuk kategori -kategori sangat tinggi 10 orang sebesar 37,03% tinggi 15 orang sebesar 55,55 % sedang 2 orang sebesar 7,04 % dan rendah 0,0 % berdasarkan perhitungan post-test tingkat interaksi sosial siswa secara keseluruhan setelah doberikan layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* diketahui bahwa sangat tinggi 20 orang termasuk kategori sedang 11,11 % sedangkan kategori rendah 0 sama dengan 0%.

Sementara itu, dalam penelitian (Ziadatus Sha'adhah, Hobri, 2013) mengungkapkan bahwa dengan bantuan teknik *Role playing*, Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mencakup tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II. secara keseluruhan siswa mengalami penurunan kesalahan., Siswa pada siklus 1 mengalami tingkat kesalahan sebesar 42,43%, dan ini masih dalam kategori tingkat kesalahan tinggi, singgia dilanjutkan dengan siklus II. Pada siklus dua di dapatkan hasil sebesar 29,14% siswa melakukan kesalahan. Dari hasil penelitian dan perhitungan yang dilakukan saat siswa mengerjakan soal aritmatika sosial, diperoleh rata-rata penurunan sebesar 13,29%. Sejalan dengan hal tersebut, (Anggriani, R, 2017) menyimpulkan: 1. Metode *Role Playing* lebih efektif dan signifikan dalam meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas di banding metode ceramah, dengan nilai signifikan kurang dari 0,05. 2. Metode *Role Playing* sangat efektif untuk meningkatkan kerjasama siswa dibandingkan menggunakan metode ceramah pada pelajaran IPS dimana mendapatkan nilai kurang dari 0,05. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Bahtiar et al., 2019) dengan hasil penelitian Strategi *Role Playing* dapat meningkatkan kreatifitas dan Keterampilan menceritakan pengalaman berbelanja pada siswa sekolah dasar.

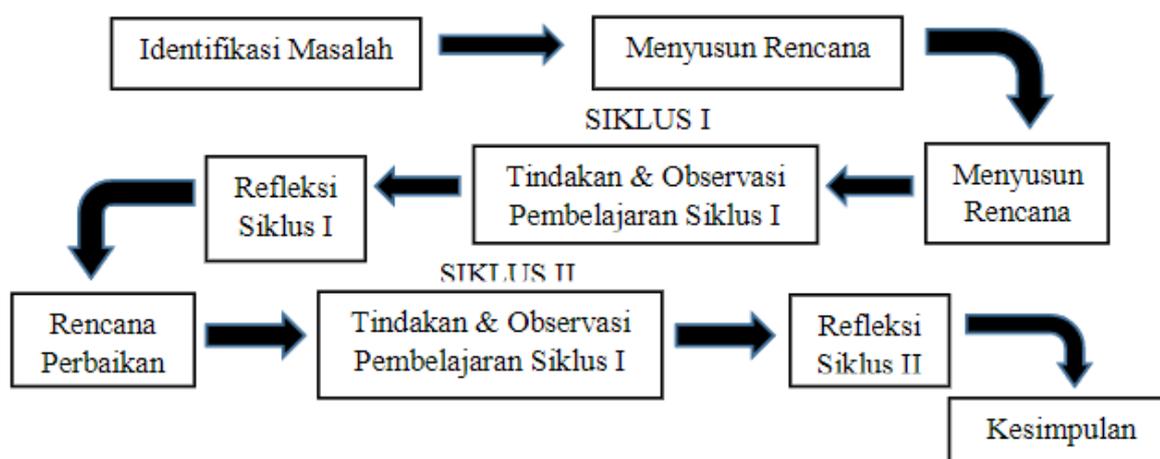
Penelitian-penelitian terdahulu telah memberikan kontribusi signifikan dalam pemahaman metode pembelajaran dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Sebagai landasan untuk penelitian ini, beberapa perbandingan dengan penelitian terdahulu dapat diidentifikasi untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif terkait implementasi pembelajaran *role-playing* pada mata pelajaran IPS di kelas IV SD. Dengan mengintegrasikan temuan penelitian terdahulu dan fokus pada aspek-aspek khusus yang belum sepenuhnya dieksplorasi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berharga dalam memperkaya wawasan praktis dan teoretis terkait implementasi *role-playing* dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas serta dari hasil Observasi yang peneliti lakukan di kelas IV SDIT Insan Teladan Mandiri, Bekasi, Menunjukkan bahwa kemampuan siswa pada pelajaran IPS masih kurang optimal sehingga perlu bimbingan dalam memahami materi pentingnya koperasi bagi kesejahteraan masyarakat, dan peneliti tertarik menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dengan tujuan bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

METHODS

Type and Design

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas model spiral kemmis dan mc.tanggart, Menurut (Nuraeni et al., 2023) Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian dengan menguraikan sebab akibat. Penelitian tindakan kelas dijalankan melalui serangkaian siklus dan tahapan yang dilakukan secara berulang, berkelanjutan hingga mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil pencapaiannya (Rohyana et al., 2022). Proses penelitian PTK terbagi menjadi empat langkah, yaitu: perencanaan (Planning), pelaksanaan (Acting), pengamatan (Observing), dan refleksi (Reflecting). Penelitian tindakan kelas menggunakan model Kemmis dan Mc Taggar yang digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis & Mc Taggar (Suharsimi Arikunto, Supardi, 2021)

Data and Data Sources

Penelitian ini dilakukan di SDIT Insan Teladan Mandiri pada semester genap Tahun Ajaran 2022-2023 dikelas IV. Subjek penelitian ini berjumlah 25 siswa, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Alasan peneliti menggunakan kelas IV sebagai subjek penelitian karena berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada pelajaran IPS masih mendapatkan hasil yang kurang maksimal. Penggunaan PTK dipilih karena tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS dalam mengatasi permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran di kelas. Konsep penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 komponen pokok yang meliputi perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing) dan refleksi (refleksi).

Prosedur penelitian ini berpedoman pada model spiral Kemmis & taggart dengan tahapan perencanaan tindakan meliputi: 1) membuat rencana pelaksanaan dengan penerapan metode

role playing, 2) membuat lembar observasi untuk melihat kondisi belajar mengajar ketika penerapan model pembelajaran role playing, 3) merancang alat evaluasi belajar. Tahap pelaksanaan tindakan meliputi: 1) tahap awal pembelajaran, dan 2) tahap inti pembelajaran. Tahap Observasi yaitu dilaksanakan pada waktu pelaksanaan tindakan. Tahap analisis dan refleksi merupakan bagian yang penting untuk memahami dan memberikan makna terhadap proses dan hasil pembelajaran yang terjadi.

Data collection technique

Instrumen penelitian untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan beberapa instrumen penelitian yaitu: 1) lembar observasi yang digunakan untuk mengamati kinerja guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. 2) pedoman wawancara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang sifatnya hanya dapat diketahui melalui lisan dengan tanya jawab baik pada guru maupun siswa. 3) lembar kinerja siswa (LKS) yang digunakan untuk memandu pelaksanaan kegiatan siswa didalam proses kegiatan pembelajaran. 4) soal tes yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman siswa pada pelajaran IPS menggunakan model pembelajaran role playing dan bentuk soal yang diberikan pada siswa adalah tes tertulis.

Data analysis

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yang menggambarkan kemampuan atau fakta sesuai kondisi di lapangan. Data yang di perlukan, data yang relevan melibatkan aktivitas guru dan siswa, kemampuan siswa, dan pencapaian hasil belajar siswa. Data yang diperlukan dalam penelitian ini mencakup data hasil belajar siswa, dan data keterampilan siswa selama proses pembelajaran. tahapan analisis data dimulai dari: pertama, pengumpulan data yang dilakukan menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi yang hasilnya masih apa adanya dan meluas dari tujuan penelitian. Kedua, mereduksi data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi di sesuaikan dengan data-data yang menunjang tujuan penelitian. Ketiga, display data dimana hasil dari reduksi yang sudah sesuai dengan tujuan penelitian kemudian di kuatkan oleh beberapa referensi hasil penelitian terdahulu yang sesuai tujuan penelitian. Terakhir, verifikasi/penarikan kesimpulan dimana peneliti mengambil kesimpulan dari hasil pembahasan pada display data sebagai hasil akhir dari data yang di dapat dan menjadi jawaban dari rumusan penelitian yang dilakukan

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini dilakukan di SDIT Insan Teladan Mandiri yang terletak di Jl. Tanah Gabus, Sukaraja, Kec. Tambelang, Kab. Bekasi, Jawa Barat, pada kelas IV semester genap pada tahun pelajaran 2022-2023. Fokus penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan materi Pentingnya koperasi bagi kesejahteraan masyarakat.

Kelas IV di SDIT Insan Teladan Mandiri memiliki 25 siswa, dengan rincian 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Sebelum menerapkan metode Role Playing, hasil tes formatif awal untuk mata pelajaran IPS menunjukkan hasil belajar yang kurang maksimal. Data hasil tes dapat dilihat dalam tabel 1 berikut:

Tabel 1. Nilai awal dalam ujian mata pelajaran IPS.

Indikator	Keterangan
Pencapaian Tertinggi	90
Pencapaian Terendah	20
Total Score	1364
Rata-rata skor formatif	54,56
Persentase siswa dengan skor >75	8
Jumlah siswa yang meraih skor <75	32 %
Persentase siswa dengan skor <75	17
Presentase memperoleh nilai < 75	68%

Dari tabel 1, dapat ditarik kesimpulan dari 25 siswa kelas IV ada 8 siswa atau hanya 32% yang di kategorikan lulus, sedangkan 17 siswa atau 68% yang belum lulus masih perlu bimbingan dalam pemahaman materi pelajaran IPS tentang Pentingnya koperasi bagi kesejahteraan masyarakat. Secara lebih rinci hasil belajar siswa disajikan dalam tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Hasil evaluasi awal formatif pembelajaran mata pelajaran IPS.

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Ket
85 - 100	3	Lulus
75 - 84	5	Lulus
65 - 74	8	Tidak Lulus
45 - 64	4	Tidak Lulus
0 - 44	5	Tidak Lulus

Deskripsi Pelaksanaan Siklus 1.

Tahap pertama perbaikan, Siklus I, dilaksanakan pada 25 Januari 2023. Langkah pertama peneliti melibatkan guru kelas IV SDIT Insan Teladan Mandiri melakukan kolaborasi dalam menyusun rencana tindakan menggunakan model pembelajaran *role playing* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa materi pembelajaran saat itu adalah tentang Pentingnya koperasi bagi kesejahteraan masyarakat, dengan fokus pada deskripsi peran koperasi dalam peningkatan kesejahteraan masyarakat. Langkah kedua, peneliti dan guru kelas membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sebagai acuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Kemudian menyiapkan instrumen penelitian yang diperlukan sesuai RPP, LKS dan soal tes untuk mengukur kemampuan dan pemahaman siswa pada pelajaran IPS materi pentingnya koperasi bagi kesejahteraan masyarakat. Langkah ketiga Pada akhir sesi pembelajaran, peneliti memberikan tes formatif untuk mengukur tingkat keberhasilan pencapaian pembelajaran. Hasil tes formatif dapat dilihat pada tabel 3, dan hasilnya menunjukkan peningkatan nilai melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing*.

Tabel 3. Hasil tes Siklus I

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Ket
85 - 100	5	Lulus
75 - 84	7	Lulus
65 - 74	9	Tidak Lulus

45 - 64	4	Tidak Lulus
0 - 44	0	Tidak Lulus

Data yang diperoleh berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus I jika dibandingkan dengan skor sebelum adanya peningkatan, terjadi perubahan nilai yang sangat signifikan. Pada Siklus I terdapat 12 siswa atau 48% siswa yang mendapat nilai lebih dari 75 atau dikategorikan lulus, dan ini berarti mengalami peningkatan sebanyak 4 siswa yang lulus.

Selain itu dari hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV yang menyatakan bahwa model pembelajaran *role playing* yang diterapkan pada pelajaran IPS secara tidak langsung guru juga termotivasi untuk mempraktikannya di lingkungan rumah. Guru juga mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* membuat siswa aktif dan terlibat langsung serta dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Deskripsi Pelaksanaan Siklus 2

Dikarenakan Siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan, langkah selanjutnya dilanjutkan dengan Siklus II, yang dilaksanakan pada 25 Maret 2023 pada kelas IV di SD IT Insan Teladan Mandiri. Kegiatan pada tahap perencanaan siklus II. Langkah pertama, peneliti dan guru kelas IV melakukan penyusunan kembali RPP yang telah dibuat sebelumnya di siklus I dengan memperhatikan aspek-aspek yang harus diperhatikan lagi sebagai hasil dari refleksi tindakan siklus I. Serta disiapkan juga instrumen penelitian yang diperlukan seperti pada siklus I sebelumnya. Kedua, peneliti menyiapkan kembali instrumen pengumpul data seperti pedoman observasi, pedoman wawancara, LKS, dan soal tes untuk mengetahui bagaimana kinerja guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Ketiga, peneliti dan guru kelas IV menentukan kembali waktu pelaksanaan tindakan siklus II. Kemudian peneliti membuat agenda jadwal serta meminta ijin kepada kepala sekolah untuk pelaksanaan tindakan siklus II.

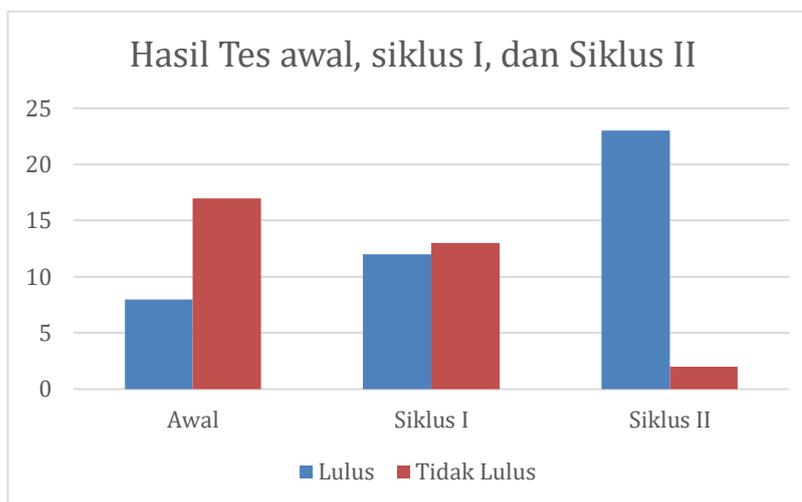
Berdasarkan hasil belajar siklus II diketahui bahwa terdapat peningkatan yang sangat signifikan dari siklus I yaitu 48% menjadi 90% dimana pada siklus I siswa yang dinyatakan lulus sebanyak 12 siswa atau 48%. Pada siklus II siswa yang dinyatakan lulus sebanyak 20 siswa atau 90%. Adapun hasil belajar siklus II bias dilihat pada table 5 berikut ini:

Tabel 5. Hasil tes Siklus II pembelajaran IPS

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Ket
85 - 100	11	Lulus
75 - 84	12	Lulus
65 - 74	2	Tidak Lulus
45 - 64	0	Tidak Lulus
0 - 44	0	Tidak Lulus

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa siklus II terdapat 23 siswa yang dikategorikan lulus, sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian dengan kriteria hasil

belajar siswa pada pembelajaran IPS memenuhi KKM sebesar ≥ 75 . Ketuntasan klasikal dikatakan tercapai apabila siswa yang mendapat nilai ≥ 75 mencapai 92% dari keseluruhan siswa. Jika kita meninjau pencapaian pembelajaran dari fase awal, yaitu Siklus I, hingga melangkah ke Siklus II, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan dalam hasil belajar siswa. Informasi mengenai peningkatan setiap siklus dapat dilihat dari dalam gambar 1 berikut ini:



Gambar. Hasil tes Awal, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan gambar 1. dari hasil tes yang diberikan pada pembelajaran awal, siklus I dan Siklus II terdapat peningkatan dari rata-rata nilai tes formatif pembelajaran awal yang mendapatkan nilai rata-rata 54,56, siklus I mendapatkan rata-rata nilai 72,36 dan pada siklus II mendapatkan rata-rata nilai 89,2. Serta terdapat peningkatan presentase siswa yang mendapatkan nilai > 75 atau di katagorikan lulus, bisa dilihat dari data pada awal pembelajaran sebanyak 32% atau 8 siswa yang dinyatakan lulus, pada siklus I sebanyak 48% atau 12 siswa yang dinyatakan lulus, dan pada siklus II sebanyak 92% atau 23 siswa yang dinyatakan lulus.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan dalam pelaksanaan penelitian yang dilakukan secara dua kali siklus yang menggunakan model pembelajaran *role playing* pada pelajaran IPS bab materi pentingnya koperasi bagi kesejahteraan masyarakat menunjukkan hasil yang positif dan terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS di kelas IV SDIT Insan Teladan Mandiri. Sejalan dengan penelitian (Akhwani, 2021) bahwa pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut (Tarigan & Tarigan, 2017) Model pembelajaran *role playing* adalah Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana. Menggunakan model pembelajaran *role playing* aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat sesuai target yang diinginkan (Ferdiansyah et al., 2023). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Anggraini et al., 2022) yang menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam kegiatan pembelajaran dikatan berpengaruh terhadap motivasi siswa dan hasil belajar siswa.

CONCLUSION

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran role-playing pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk siswa kelas IV SD memiliki dampak positif terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa. Implementasi role-playing secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPS. Siswa yang terlibat dalam role-playing menunjukkan peningkatan kemampuan retensi informasi dan penerapan konsep dalam konteks kehidupan sehari-hari. Pembelajaran role-playing merangsang partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui peran-peran yang dijalankan, siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga dapat mengaitkannya dengan situasi kehidupan nyata, meningkatkan keterlibatan mereka secara keseluruhan. Pembelajaran role-playing juga membantu dalam pengembangan keterampilan sosial siswa. Siswa belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan berempati melalui interaksi dalam situasi peran, menghasilkan peningkatan kemampuan berkomunikasi interpersonal dan keterampilan sosial. Melalui pembelajaran IPS dengan model role-playing, siswa juga dapat memahami dan menginternalisasi tanggung jawab mereka terhadap lingkungan sosial, keluarga, dan lingkungan. Hal ini memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan moral dan etika siswa. Implementasi role-playing dapat dianggap sebagai model pembelajaran inovatif yang dapat membawa kegairahan dan motivasi dalam proses belajar mengajar. Model ini memberikan alternatif yang menarik untuk mengajar konsep-konsep IPS yang mungkin sulit dipahami melalui metode konvensional. Pembelajaran role-playing memiliki potensi besar sebagai metode pembelajaran yang efektif dan menarik di tingkat SD, khususnya dalam konteks mata pelajaran IPS untuk siswa kelas IV.

REFERENCES (11 pt, spasi 1)

- Akhwani, D. A. K. (2021). Studi Komparasi Metode Pembelajaran Role Playing dan Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1359>
- Anggraini, T., Sukasno, S., & Kusnanto, R. A. B. (2022). Model Kooperatif Tipe Role Playing pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4125–4132. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2729>
- Anggriani, R. I. I. (2017). Keefektifan metode role playing terhadap keaktifan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS. *Journal.Uny.Ac.IdR Anggriani, I IshartiwiHarmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS, 2017*•*journal.Uny.Ac.Id*, 4(2), 212–221.
- Bahtiar, R., Dasar, D. S.-J. I. S., & 2019, undefined. (2019). Metode Role Playing dalam Peningkatkan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. *Ejournal.Undiksha.Ac.IdRS Bahtiar, DY SuryariniJurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 2019*•*ejournal.Undiksha.Ac.Id*, 3(1), 71–78.
- DT Ningsih, M Mugiadi, H. T. (2014). Metode Role Playing untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. *Download.Garuda.Kemdikbud.Go.IdDT Ningsih, M*

- Mugiadi, H Tarigan. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2014 • download.Garuda.Kemdikbud.Go.Id.
- Ferdiansyah, O., Pandra, V., & Yuneti, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan untuk Mengukur Hasil Belajar Ips Kelas V SD. 6(2), 620–629.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31539/kaganga.v6i2.7122>
- Hilmi, M. Z. (2017). *Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah*. Jurnal Ilmiah Mandala Education.
- Irkinovich, N. R. (2022). the Importance of Role-Playing Game in Teaching English. *International Journal of Pedagogics*, 02(09), 29–32.
- Jaspar Jas, Said Suhil Achmad, R. R. A. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 148–159. <https://doi.org/10.15294/JNECE.V4I2.43318>
- Jidarahati Gaho, Kaminudin Telaumbanua, B. (2021). Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lahusa Tahun Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. <https://doi.org/https://doi.org/10.57094/jubikon.v1i2.348>
- Kurino, Y. D., Tatang Herman, Turmudi, Wahyudin, Ani Rosidah, & Dudu Suhandi Saputra. (2023). Kemampuan Pemecahan Masalah Dalam Menyelesaikan Soal Volume Kubus. In *Jurnal Elementaria Edukasia* (Vol. 6, Issue 4, pp. 2051–2057). <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7825>
- Minarni, A. (2016). Pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan pemahaman matematis dan keterampilan sosial siswa SMP Negeri di Kota Bandung. *Digilib.Unimed.Ac.IdA MinarniJurnal Paradikma*, 2013 • [digilib.Unimed.Ac.Id](https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7825), 6, 162–174.
- Moreno-Guerrero, A. J., Rodríguez-Jiménez, C., Gómez-García, G., & Navas-Parejo, M. R. (2020). Educational innovation in higher education: Use of role playing and educational video in future teachers' training. *Sustainability (Switzerland)*, 12(6). <https://doi.org/10.3390/su12062558>
- Muttaqin, M. F., & Rohyana, H. (2023). Internalisasi Karakter Gotong Royong Dalam Pembelajaran PKN Di SD. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1619–1626. <https://doi.org/10.31949/JEE.V6I4.7049>
- Nazarov, R. I. (2022). Role-Playing As A Method Of Teaching A Foreign Language. *Academic Research in Educational Sciences*, 3(TSTU Conference 1). <https://doi.org/10.24412/2181-1385-2022-1-312-316>
- Nuraeni, T. N. T., Nurkholis, Aprianti, F., & Dedeh. (2023). Implementasi Model

- Project Based Learning Berbantuan Media Digital Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 480–489. <https://doi.org/10.31949/JEE.V6I2.5554>
- Nurgiansah, H. (2020). Pelatihan penulisan artikel ilmiah bagi mahasiswa PPKn Universitas PGRI Yogyakarta. *Journal.Jis-Institute.OrgTH NurgiansahJurnal Nasional Pengabdian Masyarakat, 2020•journal.Jis-Institute.Org*, 1(1).
- Nurhasanah, I. A., Atep, S., & Ali, S. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.
- Pandu Cahya Widihartanto, S. (2023). *Dampak Penggunaan Quantum Teaching Terhadap Pembelajaran. 2023(15)*, 1–6.
- Putri Handayani, Refni Dayu, W. A. (2023). Efektifitas Reward Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Andaleh Baruh Bukik. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 1–10.
- Rifayanti, R., Saputri, A., Arake, A., Psikologi, W. A.-P. J., & 2018, U. (2018). Peran role model dalam membentuk perilaku pro-lingkungan. *Core.Ac.Uk: Jurnal Psikologi, 2018•core.Ac.Uk*.
- Rohyana, H. (2021). Pendekatan Keterampilan Proses Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Cerita Anak Kelas V. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(2), 197–208. <https://doi.org/10.31949/JEE.V4I2.3309>
- Rohyana, H., Rifayanti, F., & Miftachudin, M. (2022). Model Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Soal Cerita Matematika Kelas IV. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 13(2), 176–188. <https://doi.org/10.31942/mgs>
- Said. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 9. <https://doi.org/10.24176/JINO.V2I1.3437>
- Suharsimi Arikunto, Supardi, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Google Buku.
- Tarigan, A., & Tarigan, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 102–112. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v5i3.3898>
- Ulfah, K., Santoso, A., Teori, S. U.-J. P., Penelitian, U., & 2016, U. (2016). Hubungan motivasi dengan hasil belajar IPS. *Journal.Um.Ac.IdKR Ulfah, A Santoso, S UtayaJurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*,

2016•*journal.Um.Ac.Id.*

Uray, H. (2015). Teknik role playing dalam konseling... - Google Scholar. *Jurnal Pendidikan Sosial*.

Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).

Yohana, F. (2019). *Meningkatkan Hasil Belajar Ips Menggunakan Metode Bermain Peran Melalui Model Kolaboratif Mata Angin Kelas III SDN 010 Ujung Batu T.P 2016/2017*. Indonesian Journal of Basic Education.

Ziadatus Sha'adhah, Hobri, T. S. (2013). Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) untuk Mengurangi Kesalahasiswa Dalam Menyelesaikan Soalpada Materi aritmetikasosial Kelas VIIA Smpn 1 Sukowono Semester Ganjil Tahun Ajaran 2012/2013. *Kadikma, Jurnal Matematika Dan Pend. Matematika*, 4(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.19184/kdma.v4i2.1036>