

Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Menerapkan Metode Role Playing

Arif Fadhilah¹, Musnar Indra Daulay², Nurmalina³

^{1,2,3} Program Studi S2 Pendidikan Dasar, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Email: sanjaniarif39@gmail.com¹, musnarindradaulay@universitaspahlawan.ac.id², nurmalina18des@gmail.com³

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas III pada materi Materi Jual Beli. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan bentuk penelitian yaitu penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dan setiap siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan pada SD Pahlawan dengan subjek penelitian adalah kelas III MI. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, dokumentasi dan tes. Data dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif. Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran pada Pratinclak hanya mencapai rata-rata 57,96, dari 27 siswa hanya 5 orang yang tuntas atau 18,51%. Pada pelaksanaan siklus I sudah mengalami perubahan berarti, dengan rata-rata 62,04 dari 27 orang siswa 12 orang siswa atau 44,44% yang mencapai ketuntasan secara individual. Selanjutnya hasil belajar siswa pada siklus II mengalami kenaikan dengan rata-rata 67,41 dari 27 orang sebanyak 22 siswa atau 81,48%. Jadi, pembelajaran dengan menerapkan Metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Metode Role Playing, Pembelajaran IPS, Materi Jual Beli

Abstract

The purpose of this study was to describe the increase in class III student learning outcomes in the material of buying and selling material. This study uses a qualitative and quantitative approach to the form of research, namely classroom action research. This research was conducted in two cycles and each cycle held 2 meetings. This research was conducted at SD Pahlawan with the research subject being class III MI. Collecting data in this study using observation techniques, documentation and tests. Data were analyzed using qualitative data analysis. Increasing student learning outcomes in learning in Pre-action only reached an average of 57.96, out of 27 students only 5 people completed or 18.51%. In the implementation of the first cycle, there has been a significant change, with an average of 62.04 out of 27 students, 12 students or 44.44% achieved completeness individually. Furthermore, student learning outcomes in cycle II increased with an average of 67.41 out of 27 people, 22 students or 81.48%. So, learning by applying the Role Playing Method can improve the learning outcomes of class III students.

Keywords: Learning Outcomes, Role Playing Method, IPS Learning, Buying and Selling Material



PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Sosok gurulah yang menciptakannya guna membelajarkan siswa. Guru yang mengajar dan siswa belajar. Kedua unsur manusiawi ini lahirlah interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan ajar sebagai mediumnya. Semua kegiatan itu guru lakukan tidak lain demi

kepentingan siswa, demi keberhasilan belajar siswa (Djamarah. 2006:39). Adapun kegiatan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial atau disingkat IPS adalah ilmu yang berhubungan langsung tentang alam dan lingkungan. Sehingga apabila ilmu Pengetahuan sosial ini dipelajari dengan baik maka kehidupan ini akan serasi dan harmonis, oleh karenanya ilmu sosial harus mendapat perhatian yang lebih serius dan bersungguh-sungguh oleh seluruh komponen masyarakat.

Ilmu Pengetahuan Sosial dalam katagori keilmuannya adalah ilmu yang diperoleh dari fenomena-fenomena sosial yang ada disekitar kita Ilmu Pengetahuan Sosial dalam dunia pendidikan menjadi sebuah cabang ilmu yang terdiri dari beberapa cabang ilmu-ilmu sosial yang berdiri dan berkembang sesuai konsep dasar masing-masing (Sukma Erni. 2011:3-4)

Pendidikan ilmu sosial sejak dini sangat penting diajarkan dalam bangkupididikan karena erat hubungannya dengan bagaimana bersosialisasi dalam pergaulan sehari-hari dan menempatkan siapa jati dirinya baik di lingkungan sekolah, dirumah maupun dimasyarakat. Pendidikan ilmu sosial di setiap sekolah berbeda pada setiap jenjangnya. Pengajaran Ilmu sosial di sekolah secara formal bersifat praktis menela'ah dan mengkaji gejala masalah sosial.

Pengajaran bidang studi sosial penekanan kerangka studinya menurut Sukma Erni (2011:13) tidak hanya pada bidang teoretis saja melainkan lebih kepada praktis dalam mengkaji atau mempelajari gejala sosial di masyarakat, dan tentunya pengajaran Ilmu sosial (IPS) harus diajarkan dari jenjang yang terendah SD/MI sampai Perguruan tinggi dan inilah yang telah dilaksanakan oleh pemerintah yakni semenjak tahun 1975 secara kurikular menjadi muatan kurikulum yang mesti diajarkan di bangku pendidikan.

Mempelajari ilmu sosial secara terus-menerus sesuai dengan jenjang pendidikan, diharapkan manusia akan tahu jati dirinya sebenar-benarnya dalam hidup bermasyarakat berbangsa dan bernegara, dan tidak menjadi manusia yang menjadi penyebab atau pembuat penyakit sosial.

Agar tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sesuai dengan apa yang diharapkan, maka segala elemen yang ada hubungan dengannya harus

dipersiapkan dengan matang. Adalah sangat disadari elemen terpenting dari ujung tombak pendidikan antara lain adalah guru, anak didik itu sendiri dan teori pengajaran yang diterapkan. Untuk itu agar mendapat tujuan sebagai yang diharapkan, maka tentunya ketiga komponen tersebut harus sungguh-sungguh berjalan seiring dan sejalan.

Guru dengan tugas utamanya mentranferkan ilmu pengetahuan sangat dituntut secara profesional dengan kemampuan manajerialnya dalam mengelola kelas agar suasana pembelajaran berjalan aktif, produktif serta melalui strategi dan metode mengajar yang direncanakan, sehingga target pembelajarannya atau output yang dihasilkan maksimal dan sesuai dengan yang apa yang diharap-harapkan.

Adapun tujuan mata pembelajaran IPS adalah agar siswa memiliki kemampuan:

1. Menenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
2. Memiliki kemampuan untuk berfikir logis, dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional dan global.

Mengajar itu sendiri adalah serangkaian peristiwa yang dirancang oleh guru dalam memberikan dorongan kepada siswa belajar yang baik sehingga materi pelajaran dapat dipahami semaksimal mungkin, dalam proses pembelajaran, keberhasilan dan ketuntasan belajar siswa sangat dituntut, dimana salah satu keberhasilan yang ingin dicapai adalah peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut, untuk mewujudkan keberhasilan dalam belajar tidak terlepas dari peranan guru (Supeno & Siswanto, 2022).

Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Slameto (2003:73) bahwa proses belajar mengajar yang efektif dapat dicapai bila guru menggunakan strategi pembelajaran yang baik. Strategi pembelajaran tersebut diperlukan untuk dapat mencapai hasil yang semaksimal mungkin. Selama ini pengajaran pendidikan IPS lebih banyak dilakukan di dalam kelas dengan hanya berpedoman pada buku-buku pendamping saja, siswa kurang dilibatkan dalam kegiatan yang sebenarnya. Perlu disadari bahwa keberhasilan proses pembelajaran IPS di tentukan oleh banyak faktor, antara lain: guru, siswa, lingkungan, Metode proses pembelajaran, sarana prasarana penunjang lainnya.

Kondisi pembelajaran yang relatif majemuk dengan penggunaan Metode yang sama dan monoton menyebabkan kebosanan belajar bagi siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya aktivitas siswa, siswa pasif dan suasana kelas kurang komunikatif sehingga menyebabkan keseriusan belajar siswa rendah yang pada akhirnya berdampak pada minimnya hasil belajar IPS karena proses pembelajarannya hanya di dalam kelas dan Metode pembelajaran kurang bervariasi, dan sebagai akibat tersebut banyak siswa mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal.

Hasil belajar siswa kelas III SD Pahlawan nilai mata pelajaran IPS sebagian besar siswa memperoleh hasil di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal 65. Masih banyaknya perolehan hasil belajar siswa yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal mata pelajaran IPS menunjukkan adanya indikasi terhadap rendahnya hasil belajar siswa dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang berkualitas.

Sumber data diperoleh dari siswa melalui pengamatan awal dan wawancara dengan guru kelas, ternyata permasalahan yang ditemukan adalah guru menggunakan Metode pembelajaran yang kurang sesuai, Metode yang digunakan guru tidak lebih adalah ceramah sehingga siswa sulit menguasai konsep abstrak.

Adapun setelah diadakan pengamatan awal di kelas III pada SD Pahlawan ditemukan indikasi atau gejala-gejala khusus yang kurang baik pada pelajaran IPS diantaranya saat proses pembelajaran berlangsung sebagaimana siswa ada yang mengantuk dan sebagian lagi acuh tidak acuh dan kelihatan kurang semangat ketika pembelajaran sedang berlangsung. Kemudian kurangnya respon pertanyaan dari sebagian besar siswa setelah guru selesai menyampaikan pelajaran. Sebagian siswa kurang aktif dan kurang memberikan respon jawaban ketika guru memberikan pertanyaan secara lisan.

Gambaran fenomena di atas dapat dipetik suatu kesimpulan sementara bahwa hasil belajar siswa belum optimal, khususnya pada pelajaran IPS. Hal ini berkemungkinan dipengaruhi oleh cara guru yang mengajar kurang menarik atau masih dominan menggunakan Metode pembelajaran dengan memberikan ceramah saja, kurang melibatkan peran aktif para siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti berkeyakinan perlu dicarikan jalan keluar dengan cara menerapkan suatu Metode pembelajaran yang dapat merubah kondisi pembelajaran yang telah berlangsung selama ini. Peneliti berkeyakinan dan memilih bahwa dengan menerapkan Metode *Role Playing* akan dapat merangsang sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dikelas III pada SD Pahlawan.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan adalah: 1. Handayani. Yayuk. 2014. Penerapan Metode Role Playing melalui Media Film Dokumenter untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (PTK di Kelas VB SD Negeri 68 Kota Bengkulu). Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu: (1) pada siklus I diperoleh nilai aktivitas guru sebesar 43,5 dengan kategori cukup dan nilai aktivitas siswa sebesar 36,5 dengan kategori cukup, sedangkan dari 31 orang siswa dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 58,06%, dan mendapat nilai rata-rata sebesar 69,1, (2) pada siklus I diperoleh nilai aktivitas guru sebesar 50,5 dengan kategori baik dan nilai aktivitas siswa sebesar 48 dengan kategori baik, sedangkan dari 31 orang siswa dengan ketuntasan belajar klasikal 7,4% dengan nilai rata-rata sebesar 78,2. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Penerapan Metode Role Playing melalui media Film Dokumenter dapat Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VB SD Negeri 68 Kota Bengkulu. 2. Sumarno (2012), Penerapan Metode Role Playing dalam Hasil Belajar

PKn Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 01 Kedung jeruk Mojo gedang Karanganyar Tahun 2012/2013. Hasil penelitian ini menunjukkan ada peningkatan motivasi dan hasil belajar PKn. Skormotivasi belajar sebelum pelaksanaan tindakan adalah 238 atau 33 %, pada pelaksanaan siklus I adalah 413 atau 57 %, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 606 atau 84 %, Sedangkan hasil belajar PKn pra siklus nilai rata-rata adalah 57,87, pada pelaksanaantindakan siklus I nilai rata-rata adalah 72,87 kemudian meningkat menjadi 82,33 padapelaksanaan Siklus II. Terkait dengan penggunaan metode role playing, disampaikansaran sekolah perlu mensosialisasikan metode role playing untuk meningkatkan motivasi danhasil belajar PKn. 3. Nofi Endarsari, 2012. Upaya Peningkatan Pemahaman dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Mata Pelajaran PKn Kelas III MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) metode role playing dapat meningkatkan motivasi belajar PKn pada siswa kelas III semester genap tahun akademik 2011/2012 di MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung. Secara kuantitatif dapat ditunjukkan pada tes individual sebesar 87,5% atau sebanyak 7 orang siswa dari 8 peserta tes dinyatakan lulus. Sedangkan yang gagal sebanyak 1 orang siswa atau sebesar 12,5%. Ini berarti 87,5% siswa berhasil dinyatakan lulus. Begitu juga pada hasil tes kelompok memperoleh skor dalam rentang lulus. Sedang secara kualitatif dapat dijelaskan dari banyaknya siswa yang menyatakan sangat setuju dengan pernyataan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode role playing menyenangkan, tumbuhnya rasa kebersamaan dalam kelompok, dan suasana kelas menjadi hidup (2) pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan metode role playing pada mata pelajaran PKn, yang membahas tentang pentingnya harga diri, telah menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Hal ini dapat ditunjukkan dari sikap dan keantusiasan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, serta tidak memerlukan waktu yang lama untuk dapat memahami peserta didik terhadap pelajaran yang disajikan dengan mengaplikasikan metode role playing.

Berdasarkan penelitian relevan di atas, diketahui bahwa persamaan penelitian di atas adalah sama-sama menggunakan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar. Pemilihan Metode pembelajaran ini didasari pertimbangan bahwa dalam Metode *Role Playing* adalah Metode bermain peran dengan cara memberikan peran-peran tertentu atau serangkaian situasi-situasi belajar kepada murid dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru dan didramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas. Selanjutnya setelah mengamati permasalahan yang ada, penulis tertarik untuk melakukan suatu tindakan perbaikan melalui penelitian dengan judul : Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Menerapkan Metode *Role Playing* Siswa Madrasah Ibtidaiyah (Penelitian Tindakan Kelas Materi Jual Beli Siswa Kelas III SD Pahlawan).

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus untuk mengevaluasi dan mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran. Arikunto (2007:16) berpendapat bahwa siklus yang dilakukan ada dua tahap yaitu siklus 1 dan siklus 2 (Fauriza et al., 2020) .

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan waktu pelaksanaannya pada Bulan Maret 2021 hingga April 2021. Subjek dalam penelitian adalah siswa Kelas III SD Pahlawan, dan objek dari penelitian adalah peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan Metode Role Playing. Adapun prosedur yang ditempuh dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data analisis kualitatif dan kuantitatif. Menurut Arikunto (1998:346) bahwa analisa kualitatif adalah data yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat dipisah-pisahkan menurut katagori untuk menarik kesimpulan. Data kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan

proses pembelajaran dengan penerapan Metode Role Playing yang diaplikasikan dalam lembar observasi terhadap aktivitas guru dan siswa.

Analisis kualitatif dalam penelitian ini digunakan pada data hasil observasi aktivitas guru dan siswa dengan triangulasi berdasarkan dua sudut pandang yaitu sudut pandang sebagai peneliti dan sudut pandang mitra peneliti yang melakukan pengamatan. Analisis kuantitatif digunakan pada data hasil belajar siswa. Menurut Arikunto (1998:346) bahwa analisis kuantitatif adalah data yang berwujud angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Tindakan Antar Siklus

1. Perencanaan Proses Pembelajaran

Diketahui bahwa aktivitas guru dalam proses pembelajaran materi jual beli dengan menerapkan metode *role playing* di siklus I masih banyak yang harus diperbaiki, yaitu apersepsi masih kurang jelas dan kurang beraturan karena guru masih grogi sehingga membuat kelas ribut, setiap peran akan di mainkan dan keperluan yang dibutuhkan sudah di siapkan walau banyak kekurangan dalam menata panggung / ruangan kelas, murid di tunjuk guru sebagai pengamat peran banyak yang salah dan kurang paham dalam mencatat, permainan kurang karena tidak sesuai dengan scenario, setelah melakukan permainan diharapkan murid bisa berbagi pengalaman dan bisa menyimpulkan walau kurang tepat dan banyak kekurangan.

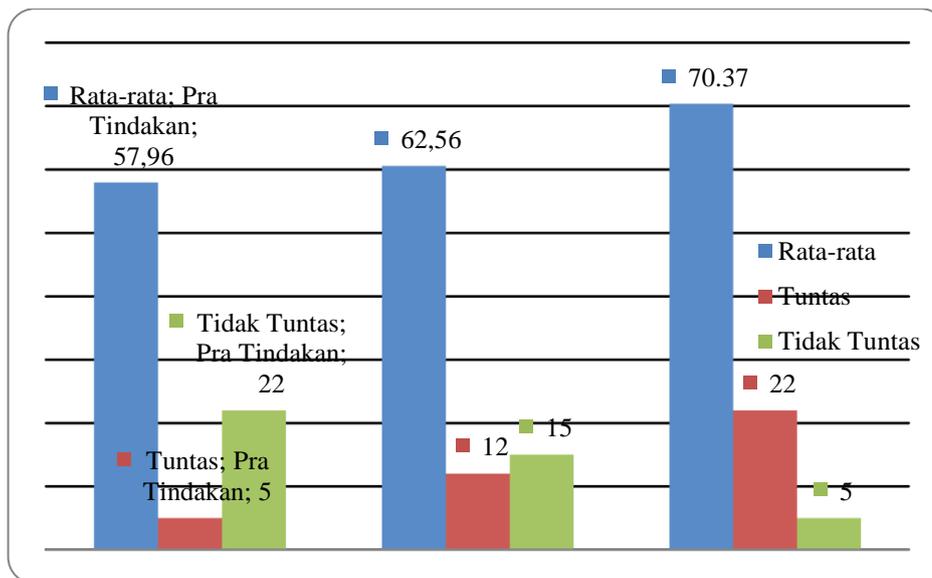
Hasil pengamatan observer pada siklus II bahwa guru telah melakukan proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Meningkatkannya aktivitas guru pada siklus guru pada siklus II disebabkan guru telah menindaklanjuti kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya dan memperbaikinya dengan pada siklus II.

Implementasi atau pelaksanaan proses belajar mengajar harus di evaluasi dengan melihat keberhasilan yang tercapai. Hal inilah yang dilakukan guru saat penerapan metode *role playing*, guru telah melihat pada siklus I masih banyak siswa yang belum aktif dan hasil belajar

mereka belum mencapai keberhasilan, sehingga pada siklus II guru telah memperbaikinya dengan baik, dan keberhasilan, sehingga pada siklus II guru telah memperbaikinya dengan baik, dan keberhasilan siswa telah mencapai 18,51% atau hanya 5 orang siswa yang tidak tuntas.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa materi jual beli di kelas III SD Pahlawan berdasarkan hasil penelitian di atas dapat ketahui secara umum perbandingan hasil belajar materi jual beli di kelas III SD Pahlawan pada Pratindakan hanya mencapai rata-rata 57,96, dari 27 siswa hanya 5 orang yang tuntas atau 18,51%. Pada pelaksanaan siklus I sudah mengalami perubahan yang cukup berarti, dengan rata-rata 62,56 dari 27 orang siswa sudah 12 orang siswa atau 44,44% yang mencapai ketuntasan secara individual. Selanjutnya hasil belajar siswa pada siklus II mengalami kenaikan dengan rata-rata 70,37 dari 27 orang sebanyak 22 siswa atau 81,48% yang mencapai ketuntasan secara individual, berikut ditampilkan grafik hasil belajar dari Pratindakan, Siklus I dan Siklus II



Gambar 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Keberhasilan yang dicapai pada hasil belajar siswa disebabkan penerapan metode *role playing* dapat membantu siswa untuk lebih dapat memahami dan mengerti materi jual beli dengan baik, keberhasilan ini disebabkan guru dan siswa telah melaksanakan atau menerapkan metode *role palying*, sehingga sangat berdampak terhadap hasil belajar siswa, yaitu hasil belajar siswa meningkat dari sebelum tindakan sampai siklus II.

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian diperoleh data yang berupa hasil tes belajar siklus I dan siklus II, terlihat dari data perkembangan dalam penilaian aktifitas siswa mengalami peningkatan proses belajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan rata-rata hasil belajar mengalami peningkatan dari data awal hanya 57,96 dan setelah dilakukan

pembelajaran menggunakan Metode *Role palying* terjadi peningkatan di siklus I mencapai rata-rata 62,56 dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 70,37.

Adanya peningkatan hasil belajar ini menandakan adanya perubahan perilaku siswa dalam belajar dan meningkatnya nilai siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Hernawan (2007:11) yang menyatakan bahwa segala perubahan perilaku baik pada aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotor (keterampilan) yang terjadi karena proses pengalaman. Dalam proses belajar mengajar, antara guru dengan siswa sangat erat kaitannya antara yang satu dengan yang lainnya.

Pada saat mengajar, tugas utama guru adalah menciptakan suasana di dalam kelas agar terjadi interaksi belajar mengajar yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Memotivasi siswa sangat penting dilakukan untuk mendorong kemampuan siswa agar siswa mampu dalam mencapai prestasinya. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2005: 83) yang menyatakan motivasi adalah sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Jelaslah bahwa fungsi motivasi itu memberikan suatu nilai atau itensitas tersendiri dari seorang siswa dalam meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajarnya.

Penerapan metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan atau respon siswa dalam pembelajaran IPS dengan Metode *Role palying* meliputi fokus perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan, keaktifan siswa dalam

pembelajaran, antusiasme siswa mengikuti pembelajaran, keaktifan siswa dalam kegiatan diskusi, kerjasama siswa dalam kegiatan diskusi, dan kemampuan siswa dalam kelompoknya untuk menyelesaikan tugas atau LKS.

Dengan menggunakan metode ini siswa bebas mengungkapkan pendapatnya dalam memecahkan masalah yang telah ditetapkan, sehingga siswa merasa tertantang untuk aktif mencari dan menemukan kesimpulan dari hasil diskusi dan pengamatan terhadap media pembelajaran berupa gambar dan bentuk. Belajar aktif ditunjukkan dengan adanya ketertarikan intelektual dan emosional yang tinggi dalam proses belajar. Dalam proses pembelajaran siswa terlihat aktif apabila melakukan percobaan berdiskusi dalam kelompok belajarnya dan mampu menjawab teka-teki yang diberikan oleh guru.

Dengan adanya bimbingan dari guru (berupa pertanyaan-pertanyaan) yang terus menerus dan berkesinambungan selama siswa mengamati peristiwa yang terjadi pada gambar, akhirnya siswa dapat menemukan konsep akhir (kesimpulan) dari hasil pengamatannya. Pertanyaan dari guru memegang peranan penting dalam menerapkan metode ini, karena itu dianjurkan agar guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menuntut siswa berpikir tinggi. Hal ini sesuai dengan pendapat Trianto (2007:73) yang menyatakan bahwa situasi masalah yang baik seharusnya autentik, mengandung teka-teki, dan tidak didefinisikan secara ketat, memungkinkan kerjasama, bermakna bagi siswa dan konsisten dengan tujuan kurikulum, dengan pembelajaran melalui pengalaman langsung seperti disebutkan di atas, siswa dapat mengembangkan sikap ilmiah dan sistem nilai dalam proses

keilmuannya. Sikap ilmiah tersebut meliputi sikap kritis, hasrat ingin tahu, hati-hati, tekun, kreatif untuk penemuan baru, berpikiran terbuka, sensitif terhadap lingkungan dan bekerjasama dengan orang lain.

Guru dapat mengelola kelas dengan baik maka dapat memotivasi anak didik untuk semangat dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamruni (2012:135) yang menyatakan bahwa suatu kondisi belajar yang optimal dapat tercapai jika guru mampu mengatur anak didik dan sarana penajaran serta mengendalikannya dalam suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pengajaran. Juga hubungan interpersonal yang baik antara guru dan anak didik dengan anak didik, merupakan syarat keberhasilan pengelolaan kelas. Pengelolaan yang efektif merupakan persyaratan mutlak bagi terjadinya proses belajar mengajar yang efektif. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan penerapan Metode *Role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas III SD Pahlawan Tahun Pelajaran 2021/2022.

SIMPULAN

Diketahui bahwa aktivitas guru dalam proses pembelajaran materi jual beli dengan menerapkan metode *role playing* di siklus I masih banyak yang harus diperbaiki, sedangkan pada siklus II guru telah melaksanakan proses pembelajaran dengan sangat baik. Meningkatnya aktivitas guru pada siklus II disebabkan guru telah menindak lanjuti kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya dan memperbaiki dengan pada siklus II. Hasil belajar siswa materi jual beli di kelas III SD Pahlawan pada siklus I masih tergolong cukup dengan rata-rata 62,56. Selanjutnya dari 27 orang siswa 12 orang siswa atau 44,44% yang mencapai ketuntasan secara individual. Hasil belajar siswa pada siklus II tergolong baik dengan rata-rata 70,37, dan dari 27 orang siswa terdapat 22 orang siswa atau 81,48% yang mencapai ketuntasan secara individual.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauriza, S., Sumarni, S., Supeno, S., Zubaidah, T., Satriyo, W., Azmi, Z., Setyono, T., & Yulianti, D. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD) pada Materi Bunyi*. 1, 274–282.
- Supeno, & Siswanto. (2022). Analisis Kecerdasan Naturalis Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Tematik. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(1), 34–41.
- Angkowo, R. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran Mempengaruhi Motivasi, Hasil Belajar Dan Kepribadian*, Jakarta: PT. Grasindo.
- Anita, Lie. (2004). *Cooperative Learning: Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT. Grasindo.

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- David, A.J. , dkk. (2009). *Methods for Teaching*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djamarah, S.B. (2008). *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Renika Cipta.
- Djaali. (2011). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Hamzah, B.U. (2008). *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*. Cetakan Ketiga.Jakarta: Bumi Aksara.
- Isjoni. (2011). *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: ALFABETA
- Johnson DW & Johnson, R, T. (1991). *Learning Together and Alone*. Allin and Bacon : Massa Chussetts
- Johnson, D.W. & Johnson, R.T., (1991), *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning (3rd edition)*, Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall.
- Moh Uzer Usman. (1992). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Moedjiono. (1992). [Online] Tersedia dalam: <http://winner-rafah.blogspot.com/2013/07/meningkatkan-hasil-belajar-siswa.html> [diakses 22 Sep 2014, pkl.21.12]
- Nasution, S. (2010). *Didaktik Asas – Asas Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukmadinata, NS, (2005). *Landasan Psikologii Proses Pendidikan*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N.. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman, (2011), *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Slavin, R.E. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. diterjemahkan oleh Narilita Yusron.Bandung:Penerbit Nusa Media.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudirman A.M, (2004), *Intraksi dan Motifasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Raja Grasindo Persada, Edisi Revisi.
- Sukma Erni. (2011). *Modul Pendalaman Materi IPS*. Pekanbaru: Zanafapublishing.
- Suprijono, Agus. (2010). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Susanto, Ahmad. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Masmedia Buana Pustaka.
- Syah, Muhibbin, (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada
- Tulus Tu'u. (2004). *Peran Disiplin pada prilaku dan prestasi Siswa*. Jakarta: Grasindo