

Model *Role Playing* dalam Merancang Kegiatan Pembelajaran Materi Konsep Jual Beli di SD Kelas II

D. Saepul Anwar¹, Salsabila Maura², Tin Rustini³, Yona Wahyuningsih⁴
^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia
e-mail: dsaepulanwar21@upi.edu¹, salsamaura@upi.edu², tinrustini@upi.edu³, yonawahyuningsih@upi.edu⁴

Abstrak

IPS adalah bidang studi yang mengkaji berbagai fenomena sosial yang erat kaitannya dengan masyarakat. Salah satu mata pelajaran IPS di sekolah dasar adalah materi kegiatan jual beli, yang tepatnya terdapat pada materi kelas II. Metode penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan, yaitu penelitian dengan mencari referensi dan teori-teori yang relevan dengan penelitian yang diambil. Hasil penelitian ini pembelajaran IPS di sekolah dasar harus disampaikan dengan model pembelajaran yang variatif, sehingga tercipta kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Penerapan model *role playing* pada konsep jual beli bahan ajar di sekolah dasar dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penerapan model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu solusi alternatif dalam pembelajaran jual beli materi dengan konsep belajar sambil bermain dan diharapkan siswa dapat terhubung dengan pengalaman dan kehidupan nyata di lingkungannya.

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

Abstract

Social Studies is a field of study that examines various social phenomena that are closely related to society. One of the subjects of social studies learning in elementary school is the material for buying and selling activities, which is precisely found in class II material. This research method uses a literature study method, namely research by looking for references and theories that are relevant to the research taken. The results of this study are social studies learning in elementary schools should be delivered with a varied learning model, so as to create fun and meaningful learning activities for students. The application of the role playing model to the concept of buying and selling materials in elementary schools can support the achievement of the expected learning objectives. The application of the role playing learning model is an alternative solution in teaching buying and selling material with the concept of learning while playing and students are expected to be able to connect with experience and real life in their environment.

Keywords : *Buying and Selling Materials, Role Playing Method, Social Studies Learning*

PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang membahas tentang keilmuan dasar yang berhubungan dengan kepentingan-kepentingan sosial, yang mementingkan pemahaman, dan hapalan (Rochman, 2021). Menurut Edi Susrianto (2020) pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang mengkaji fenomena, perkembangan, kebutuhan, isu, dan masalah-masalah sosial dan kajian berbagai bidang ilmu, baik ilmu sosial, humaniora, maupun sains. Setiap mata pelajaran yang dibelajarkan di sekolah dasar tentunya memiliki tujuan yang berbeda-beda, menurut Prihantini (2019) tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah untuk menciptakan warag negara yang religius, jujur, demokratis, kreatif, inovatif, kritis, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan, dan dapat

berkomunis secara produktif. Sedangkan menurut Rahmad (2016) tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah pribadi, masalah sosial, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil dalam mengatasi setiap masalah yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Pada dasarnya tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar dikaitkan dengan seluruh kebutuhan, serta sesuaikan juga dengan tantangan-tantangan kehidupan dan dinamika sosial yang akan dihadapi oleh peserta didik.

Salah satu pokok bahasan pembelajaran IPS di SD adalah materi kegiatan jual beli yang tepatnya terdapat pada materi kelas II. Menurut Widjaja dan Muljadi dalam Dewi Wulan (2015) jual beli merupakan suatu bentuk perjanjian yang menimbulkan kewajiban untuk memberikan sesuatu, dalam bentuk penyerahan kebendaan yang dijual oleh penjual, dan penyerahan uang oleh pembeli kepada penjual. Kegiatan jual beli merupakan kegiatan yang berhubungan dengan ilmu sosial karena pada kegiatan jual beli terdapat interaksi yang terjadi antara dua orang atau lebih. Kegiatan interaksi tersebut tentunya menimbulkan komunikasi sosial antara penjual dan pembeli. Jika dikaitkan dengan pendidikan, kegiatan jual beli dapat memberikan contoh bentuk kehidupan sosial bagi peserta didik. Pembelajaran mengenai konsep jual beli dapat memberikan pemahaman pada peserta mengenai kehidupan bermasyarakat, kesadaran terhadap nilai sosial, serta kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi dalam masyarakat, sebagaimana sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS yang dijelaskan sebelumnya.

Melalui pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang diterapkan di Sekolah Dasar, peserta didik akan di didik, dilatih, dibina dan dikembangkan keterampilan afektif, kognitif, dan psikomotoriknya untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab, berketerampilan dan berkepedulian sosial sesuai dengan nilai-nilai dan norma yang terkandung dalam Pancasila. Dengan demikian proses belajar mengajar dari berbagai aspek yang menyertai pembelajaran IPS di SD dituntut agar dapat memberikan pemahaman yang bermakna bagi peserta didik.

Agar pembelajaran IPS memberikan pengalaman yang utuh dan bermakna bagi peserta didik serta memberikan hasil yang memuaskan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka guru harus dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tingkatan kebutuhan serta perkembangan fisik dan psikis peserta didik terutama di kelas rendah, sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dalam proses pembelajaran, seorang guru perlu menggunakan model pembelajaran yang menarik dan bervariasi, serta menyediakan beragam pengalaman belajar melalui interaksi dengan materi pembelajaran yang disajikan (Shodiq anshori, 2016). Proses pembelajaran yang menarik dan bermakna akan membantu keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran karena ketika proses pembelajaran bermakna, maka peserta didik akan dengan mudah menerima dan memahami materi yang dipelajari. Dengan demikian hendaknya guru dapat menggunakan model pembelajaran yang dapat mendukung peserta didik dalam meningkatkan keterampilan afektif, kognitif, dan psikomotoriknya, khususnya dalam pembelajaran IPS. Model pembelajaran yang digunakan tentunya merupakan model yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik mengenai materi yang disajikan, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka penulis bermaksud membahas terkait implementasi model *role playing* dalam merancang kegiatan pembelajaran materi konsep jual beli di SD kelas II. Dengan adanya penggunaan rancangan pembelajaran yang menggunakan model *role playing*, diharapkan peserta didik dapat memiliki pemahaman yang baik pada materi konsep jual beli di SD kelas II.

METODE PENELITIAN

Jenis metode yang digunakan pada penelitian ini adalah studi literatur (*literature study*) dengan teknik pengumpulan data berupa studi kepustakaan. Menurut Danial & Warsiah dalam Nurul Hidayah (2019) studi literatur merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti

dengan cara mengumpulkan sejumlah buku, artikel, majalah, serta bacaanyang relevan dengan masalah dan tujuan penelitian. Metode studi literatur merupakan metode yang berkaitan dengan kegiatan, mencari, mengumpulkan, membaca, mencatat, dan mengolah data penelitian yang bersumber dari bacaan atau literatur yang relevan. Hasil dari penelitian studi literatur yang dilakukan adalah terkumpulnya referensi berupa buku dan artikel yang berkaitan dengan implementasi model *role playing* dalam merancang kegiatan pembelajaran materi konsep jual beli di SD kelas II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian metode studi literatur (*literature study*). Dapat dijelaskan implementasi model *role playing* dalam merancang kegiatan pembelajaran materi konsep jual beli di SD kelas II.

1. Pembelajaran IPS di SD

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial di Indonesia secara resmi mulai di digunakan sejak tahun 1975, IPS merupakan nama mata pelajaran yang terdapat ditingkat sekolah dasar, menengah danatas, serta nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah "Social Studies". Sedangkan di luar negeri IPS dikenal sebagai social Studiesdi (Rahma Intan, 2019). Menurut Saidiharjo dalam Dewi Chandra (2019) menyatakan bahwa IPS merupakan integrasi atau kombinasi dari keterpaduan mata pelajaran ilmu sosial, ekonomi, geografi, sosiologi, sejarah, antropologi, dll. Sedangkan menurut Sardjiyo dkk, dalam Dewi Chandra (2019) berpendapat bahwa pembelajaran IPS merupakan suatu kegiatan pembelajaran memahami, menganalisis dan menelaah suatu gejala sosial ataupun masalah sosial yang sering terjadi disekitar kehidupan dengan memandang atau meninjau dari berbagai sudut pandang kehidupan manusia sebagai suatu keterpaduan. Dimana dalam hal ini pembelajaran IPS hendaknya harus dikaitkan dengan lingkungan masyarakat. Trianto (2010: 176) menyatakan bahwa tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi dilingkungan sekitarnya. Karakteristik pembelajaran IPS ini mengutamakan hal-hal, arti dan penghayatan terhadap lingkungan sosial yang nyata untuk menelaah suatu masalah-masalah kehidupan bermasyarakat berupa perbedaan pendapat, kebutuhan ekonomi, budaya, dan lain-lain. Selain itu, masalah pembelajaran IPS juga bersifat meluas atau komprehensif, sehingga dibutuhkan suatu pemikiran yang analitis, rasional, sistematis dan kritis (Rahma Intan, 2016). Dengan demikian guru hendaknya merencanakan pembelajaran IPS yang dapat mengembangkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotori peserta didik, sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.pembahasan berisi hasil penafsiran atas hasil penelitian yang telah diperoleh. Bagian ini juga berisi hasil perbandingan antara hasil penelitian dengan teori yang mendukungnya serta temuan penelitian-penelitian lain yang relevan. Hasil perbandingan dengan teori ini dapat terlihat apakah hasil penelitian ini mendukung dan memperkuat teori yang sudah ada atau malah bertolak belakang dengan teori tersebut.

2. Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)

Dalam pembelajaran IPS di SD kelas II, penggunaan teknik, metode, model maupun media pembelajaran menjadi sangat penting dalam membantu belajar siswa. Konten-konten materi IPS selalu berkaitan erat dengan kehidupan siswa dan mengkaji berbagai hubungan interaksi sosial siswa dengan lingkungannya. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan guna meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS di SD adalah model *Role Playing* (Bermain Peran). Menurut Joyce dan Weil (1980) dalam Putri Wijayanti (2015: 26), model pembelajaran diartikan sebagai suatu pola atau proses yang diterapkan untuk membentuk perencanaan pembelajaran jangka panjang, merancang pembelajaran dan mengarahkan pembelajaran dengan tujuan tertentu yang hendak dicapai di ruang kelas. Model pembelajaran juga membantu guru dalam

membangun proses pembelajaran yang lebih terukur dan terarah dengan sintaks yang dapat dimodifikasi menyesuaikan kebutuhan belajar.

Menurut Frogg (2001) dalam Putri Wijayanti (2015: 26), model *Role Playing* (Bermain Peran) adalah konsep pembelajaran berbasis permainan gerak yang didalamnya memuat tujuan, aturan, kemampuan olah perasaan siswa dalam kondisi tertentu dan *edutainment*. Penerapan model *Role Playing* (Bermain Peran) mengkondisikan siswa pada situasi dan kondisi tertentu di luar kelas dan memerankan dirinya sebagai personal yang berbeda. Pembelajaran memperlakukan siswa sebagai subjek aktif yang secara leluasa melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) serta merekonstruksi pemahamannya dikaitkan dengan kondisi real pada kehidupan nyata bersama teman-temannya.

Model *Role Playing* (Bermain Peran) mempunyai tujuan yaitu memberikan keterampilan berbentuk permainan dalam pembelajaran untuk memberikan pemahaman kepada siswa terkait proses interaksi sosial yang terjadi di lingkungan siswa, memberikan pengalaman eksplorasi melalui skenario dramatis yang dikemas secara sederhana dalam pembelajaran dan menciptakan suatu situasi kondisi tertentu sebagai perwujudan analogi dengan kehidupan nyata melalui reka kejadian ulang (Masitoh, 2016) dalam Afaf Wafiqoh Nusaibah, dkk (2021: 113)

Model *Role Playing* membantu siswa memberikan pengalaman berperan menjadi orang lain, sehingga pembelajaran dapat dipahami dan dimaknasi secara lebih mendalam karena siswa dihadirkan konsep yang lebih nyata. Model *Role Playing* selain mempunyai tujuan memberikan keterampilan bahasa melalui gerak, juga memiliki fungsi untuk 1). Mengeksplorasi emosi dan perasaan siswa, 2). Menciptakan pemahaman terhadap etika, perilaku, moral, nilai, interaksi sosial dan membangun persepsi siswa, 3). Mengembangkan keterampilan berbahasa, pemecahan masalah (*Problem Solving*) dan perilaku, 4). Mengeksplorasi konten materi dengan cara dan proses yang berbeda.

Langkah-langkah pembelajaran yang menerapkan model *Role Playing* menurut Huda (2014: 116) dalam Putri Wijayanti (2015: 27) yaitu.

- Tahapan 1: Pengenalan masalah dan konsep *role playing*, meliputi 1). Guru menganalisis dan menjelaskan masalah, 2). Guru menafsirkan permasalahan kepada siswa, dan 3). Guru menjelaskan konsep *role playing* (bermain peran) kepada siswa
- Tahapan 2 : Penyeleksian pemeran, meliputi 1). Guru menganalisa peran dan 2). Guru menentukan pemeran (siswa).
- Tahapan 3 : Mengatur Setting, meliputi 1). Guru mengatur sesi peran, 2). Guru menjelaskan ulang peran siswa, 3). Guru dan siswa mengatur situasi dan kondisi yang sesuai dengan skenario.
- Tahapan 4 : Pemilihan Pengamat, meliputi 1). Guru menentukan dan memberikan tugas pengamatan kepada satu orang siswa dalam pemeranan.
- Tahapan 5 : Pelaksanaan *Role Playing*, meliputi 1). Guru dan siswa melaksanakan kegiatan *Role Playing* (Bermain Peran) berkelompok secara bergantian, dan 2). Guru dan siswa saling mengamati dan menilai setiap penampilan.
- Tahapan 6 : Diskusi dan evaluasi, meliputi 1). Guru dan siswa menilai dan mereview pemeranan (akting siswa, skenario dan kejadian), 2). Guru dan siswa mendiskusikan fokus utama dalam pemeranan, dan 3). Guru dan siswa mengembangkan kegiatan *Role Playing* (Bermain Peran) untuk selanjutnya.
- Tahapan 7 : Pemeranan kembali, meliputi 1). Guru dan siswa memainkan peran yang berbeda dan 2). Guru memberikan saran/ masukan atau alternatif peran dalam langkah selanjutnya.
- Tahapan 8 : Diskusi dan evaluasi setelah kegiatan pemeranan ulang (bila diperlukan)
- Tahapan 9 : *Sharing* dan generalisasi pengalaman, meliputi 1). Guru dan siswa menghubungkan pengalaman bermain peran dengan kehidupan nyata dan 2). Guru memberikan prinsip umum dalam *Role Playing* (Bermain Peran) dikaitkan dengan kondisi real pada kehidupan nyata siswa di lingkungannya.

Penerapan model *role playing* (bermain peran) menurut Djamarah dan Zain (2010: 89-90) dalam Putri Wijayanti (2015: 29) memiliki kelebihan yaitu: 1). Siswa secara aktif dan mandiri berlatih, memahami, belajar, mengingat dan mengkontruksi konten materi yang akan diperankan, 2). Meningkatkan kreatifitas, inisiatif, dan pemecahan masalah (problem solving) siswa, 3). Menumbuhkan kerja sama dan kekompakan siswa dengan bimbingan guru, 4). Membiasakan dan melaytih siswa menerima tanggung jawab, serta 5). Mengembangkan keterampilan berbahasa siswa. Sedangkan kekurangan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) yaitu: 1). Fokus pembelajaran pada beberapa siswa, dan tidak semua siswa antusias maupun siap bila tampil di depan kelas, 2). Terlalu banyak menghabiskan waktu pembelajaran, 3). Memerlukan tempat yang luas, sehingga pemeranan dapat berjalan dengan baik dan lancar serta 4). Terlalu bising karena siswa yang terlalu antusias dapat tidak terkendali dan dapat mengganggu pembelajaran kelas lain.

3. Materi jual beli di SD

Pembelajaran materi jual beli dalam konten pembelajaran IPS di SD terintegrasi dengan materi uang, dimana salah satu fungsi dari uang adalah untuk membeli kebutuhan sehari-hari. Jual beli merupakan interaksi menukar barang dengan alat pembayaran yang sah (uang). Pada zaman dahulu, kegiatan tukar menukar barang disebut dengan istilah barter, yaitu interaksi tukar-menukar barang dengan barang karena pada saat itu manusia belum mengenal sistem uang/ alat tukar. Transaksi jual beli memiliki tujuan yaitu: 1). Memenuhi kebutuhan sehari-hari, 2). Sebagai proses ekonomi masyarakat, 3). Distribusi hasil pertanian, perkebunan, perikanan dan kebutuhan lainnya, serta 4). Sebagai mata pencaharian/ pekerjaan.

Transaksi jual beli yang banyak dijumpai terjadi di lingkungan sekitar kita seperti di rumah ataupun sekolah. Tempat transaksi jual beli di lingkungan rumah dapat kita temui di warung, toko, pasar, apotek, supermarket, warung makan, pasar maupun pedagang kaki lima. Warung dan toko merupakan tempat yang familiar di lingkungan rumah, tetapi biasanya toko memiliki persediaan yang lebih lengkap dari warung. Pasar yaitu tempat membeli kebutuhan sehari-hari, selain transaksi jual beli di pasar terdapat transaksi tawar-menawar barang untuk mendapatkan suatu barang dengan harga tertentu.

Transaksi jual beli juga dapat ditemukan di lingkungan sekolah seperti kantin, koperasi sekolah, warung maupun pedagang keliling. Koperasi sekolah merupakan tempat yang menjual berbagai keperluan belajar seperti pensil, penghapus, penggaris, pulpen, buku dan lain-lain. Kantin sekolah merupakan tempat membeli makanan ataupun jajanan dan lebih higienis bila dibandingkan dengan pedagang keliling. Warung merupakan tempat membeli segala macam keperluan seperti makanan, barang maupun elektronik. Pedagang keliling merupakan penjual yang menawarkan barangnya dengan berkeliling dari satu tempat ke tempat lainnya.

Transaksi jual beli dapat terjadi karena adanya penjual, pembeli, barang yang diperjualbelikan, serta tempat terjadinya transaksi jual beli. Sikap penjual yang baik yaitu jujur, ramah, menghormati pembeli, tidak mengurangi takaran ataupun timbangan, dan menjual barang yang baik. Sedangkan pembeli yang baik yaitu jujur mengenai jumlah barang yang dibeli, menghormati penjual, ramah dan memberikan alat tukar yang sah (uang) sesuai barang yang dibeli.

Berdasarkan rangkuman materi yang telah dipaparkan, konsep materi jual beli dalam pembelajaran IPS di SD akan lebih mudah dipahami siswa apabila dipraktekkan secara langsung. Penerapan model pembelajaran *role playing* menjadi salah satu alternatif solusi dalam mengajarkan materi jual beli dengan konsep belajar sambil bermain dan diharapkan siswa mampu menghubungkan dengan pengalaman serta kehidupan nyata di lingkungannya.

Kegiatan Pembelajaran Materi Konsep Jual Beli Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* di SD Kelas II

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Kelas / Semester : II / 1 (Satu)
Tema 3 : Tugasku sehari-hari
Sub Tema 1 : Tugasku sehari-hari di Rumah
Pembelajaran : 4
Pembelajaran ke : 1 (Satu)
Alokasi waktu : 2 x 35 Menit

Tujuan Pembelajaran :

1. Setelah mendengarkan penjelasan materi dari guru, siswa dapat mendefinisikan pengertian jual beli dan fungsi uang dalam kehidupan sehari-hari.
2. Setelah dibagi kelompok, siswa dapat berdiskusi dan memainkan peran dalam praktek jual beli menggunakan teks skenario yang telah dimodifikasi oleh guru.
3. Setelah bermain peran, siswa dapat mengetahui tujuan dari transaksi jual beli dan pengertian penjual serta pembeli dengan benar
4. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab, siswa dapat memahami pembelajaran materi jual beli dan mempraktekannya secara berkelompok melalui kegiatan bermain peran (*role playing*) serta menyebutkan kegiatan jual beli yang ada di lingkungan rumah.

Model Pembelajaran : *Role Playing* (Bermain Peran)

Kegiatan Pembelajaran :

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a dipimpin oleh ketua kelas.▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Tugasku sehari-hari</i>".▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan karakter yang diharapkan setelah pembelajaran.▪ Guru mengajak siswa menyanyikan lagu "<i>Abang Tukang Bakso</i>" sebagai kegiatan awal pengenalan konsep jual beli melalui lagu.	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Eksplorasi :</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Guru memberikan pemahaman kepada siswa terkait materi fungsi uang dan kegiatan jual beli.▪ Guru bertanya jawab dengan siswa tentang praktik jual beli yang ada di lingkungan rumah.▪ Guru memperlihatkan video mengenai transaksi jual beli yang ada di lingkungan masyarakat.▪ Guru menjelaskan peran pembeli dan penjual dalam transaksi jual beli.▪ Guru menuliskan rangkuman materi fungsi uang, transaksi jual beli serta peran pembeli dan penjual dalam transaksi jual beli, siswa diintruksikan mencatat materi. <p>Elaborasi :</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Guru menganalisis peran dan mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok.	35 Menit X 30 JP

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa secara berkelompok mengerjakan LKPD yang diberikan guru berkaitan dengan materi fungsi uang, jual beli serta peran pembeli & penjual. ▪ Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas secara bergantian ▪ Setelah selesai, siswa mengumpulkan LKPD ke guru dan menyimpulkan hasil diskusi kelas. <p>Persiapan <i>role playing</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyiapkan teks skenario yang akan diperankan siswa ▪ Guru mengalisis peran dan membantu kelompok siswa membagi peran sesuai skenario. ▪ Guru mengatur setting, mengatur sesi-sesi peran dan menegaskan kembali tentang peran. ▪ Siswa dengan bimbingan dan arahan guru mempersiapkan bermain peran ▪ Kelompok siswa secara bergantian bermain peran di depan kelas dan guru sebagai pengamat <p>Diskusi dan Evaluasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dan siswa menyimpulkan pemeranan (akting siswa, kejadian berdasarkan teks skenario dan pembelajaran yang bisa didapat) ▪ Guru dan siswa mendiskusikan fokus-fokus utama (fungsi uang, transaksi jual beli serta peran pembeli dan penjual) <p>Sharing dan Generalisasi Pengalaman</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperankan dengan kehidupan nyata ▪ Guru dan siswa saling bertukar pendapat mengenai fungsi uang dan proses transaksi jual beli yang ada di lingkungan rumah <p>Konfirmasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan penguatan dari materi yang sudah diajarkan ▪ Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang belum paham maupun siswa lain untuk bertanya terkait materi yang sudah dipelajari ▪ Guru memberikan jawaban dan meluruskan konsep materi pembelajaran 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar. ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a dengan dipimpin oleh ketua kelas untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. 	15 menit

SIMPULAN

Pembelajaran IPS merupakan salah satu bidang studi yang ada di sekolah dasar. Adapun tujuan pembelajaran IPS di SD adalah untuk menciptakan warga negara yang bertanggung jawab, memiliki rasa peduli, rasa ingin tahu, kreatif, inovatif, berjiwa sosial, dapat memecahkan masalah, serta dapat berkontribusi aktif di lingkungan masyarakat. Salah satu pokok bahasan pembelajaran di SD adalah materi konsep jual beli yang terdapat di kelas II. Setiap konsep materi hendaknya bisa disampaikan dengan baik kepada peserta didik, untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Agar pembelajaran IPS pada materi konsep jual beli dapat dilaksanakan secara menyenangkan dan bermakna, maka guru harus bisa memilih dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai. Salah satu alternatif model pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dalam pembelajaran konsep jual beli adalah model role playing. Model role playing dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga dapat menambah pemahaman peserta didik pada proses kegiatan jual beli.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, Shodiq. (2016). Pemahaman Konsep Jual Beli Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar Melalui Metode Role Playing. *Jurnal Ilmiah PGSD*. 9 (1) hlm 58-69.
- Dewi, Chandra. (2019). *Pengajaran Ilmu pengetahuan Sosial di SD*. Madiun: UNIPMA Press. E-book
- Dewi, Wulan. (2015). Jual Beli dengan Hak Kembali (Studi Komparasi Antara Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Hukum Syar'i). *Jurisdictie: Jurnal Hukum dan Syariah*. 6 (1) Hlm. 51-62
- Hidayah, Nurul. (2019). Combine Assurance Dalam Konteks Pengendalian. *Equilibrium*. 8 (2) Hlm. 32 - 37
- Intan, Rahma. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Menghargai Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sdn Cijati. *Didaktik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1 (2). Hlm. 231-240
- Nusaibah, AW, dkk. (2021). Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak untuk Membentuk Akhlakul Karimah Peserta Didik di Era Milenial. *JPAI: Talim*. 4(2). Hlm. 107-122
- Prihantini. (2019). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Muallimuna* 2 (1) hlm. 67-78
- Rochman, dkk (2021). Pembelajaran Kegiatan Jual Beli Melalui Model Pembelajaran Role Playing Pada Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Colase: Journal of Elementary Education*. 4 (6) hlm. 875-881
- Susrianto, Edi. (2020). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Ips Di Sekolah Dasar (Studi Kasus di Kabupaten Indragiri Hilir Propinsi Riau). *Jurnal Pendidikan : Edukasi*. 8 (1) hlm. 32-48
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wijayanti, Putri. (2015). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Role Playing Pada Siswa Kelas III SD Negeri 03 Jebed Kabupaten Pemalang*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang.