



PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELJAR IPS SISWA PADA KELAS V SD INPRES 12/79
CELLU 1 KABUPATEN BONE

Sitti Jauhar¹, Sitti Rahmi², Misnawati³

¹PGSD FIP UNM, sittijauhar@unm.ac.id

²PGSD FIP UNM, sittirahmi@unm.ac.id

³PGSD FIP UNM, misnaw481652@gmail.com

Artikel info

Received; 7-042024

Revised; 10-04-2024

Accepted; 25-04-2024

Published; 16-042024

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa pada kelas V SD Inpres 12/79 Cellu 1 Kabupaten Bone. Pendekatan yang digunakan pada penelitiann ini adalah kualitatif bersifat deskriptf. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah sebanyak 15 siswa dan guru wali kelas V. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan cara mereduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas guru dalam menerapkan metode *role playing* pada siklus I mencapai kategori Cukup (C) dan pada siklus II mencapai kategori Baik (B). Adapun hasil belajar IPS siswa pada siklus I sebanyak 60% atau 9 siswa memperoleh nilai rata-rata 67 dengan kualifikasi cukup (C) dan mengalami peningkatan pada siklus II sebanyak 80% atau 12 siswa dngan nilai rata-rata 80 dengan kualifikasi baik (B). Hal ini dapat disimpulkan bahwa metode *role playinng* dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

Key words:

Learning Methods,

Role Playing, Social

Studies Learning dibawah lisensi *Outcomes*

artikel global journal basic education dengan akses terbuka



PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas akan memajukan suatu bangsa dan dapat memiliki kualitas pendidikan yang baik. Pendidikan merupakan suatu proses untuk memperoleh dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan pengalaman siswa untuk diterapkan dan menjadi pedoman untuk menjalani kehidupan dalam membangun bangsa. Sebagaimana disebutkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 1 ayat 1 yang menyatakan Pendidikan adalah usaha dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara Presiden Republik Indonesia (2021:2)

Salah satu untuk mencapai kepribadian dan kecerdasan akhlak mulia dapat diterapkan pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar. Namun pembelajaran IPS di SD saat ini dianggap kurang menarik, monoton dan membosankan oleh siswa, karena proses pembelajaran lebih menekankan pada penugasan materi pelajaran seperti hafalan materi.

Menurut NCSS (Susanti and Endayani 2018), bahwa tujuan utama dari mempelajari IPS adalah membantu siswa sebagai warga negara dalam membuat keputusan yang rasional berdasarkan informasi untuk kepentingan publik atau umum dari masyarakat demokratis dan budaya yang beragam di dunia yang saling tergantung. Pembelajaran IPS dapat diperoleh dari pengalaman dan strategi yang menjadikan pembelajaran bermakna, untuk itu sangat penting dipelajari bagi siswa SD. Menurut Susanto, (2014) bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabangcabang ilmu sosial. membuat keputusan yang rasional berdasarkan informasi untuk kepentingan publik atau umum dari masyarakat demokratis dan budaya yang beragam di dunia yang saling tergantung.

Proses pembelajaran IPS dalam kurikulum 2013 tidak hanya berfokus pada guru tetapi berfokus pada siswa juga. Sehingga siswa tidak hanya menyimak pelajaran saja, tetapi juga merasakan pengalaman pembelajaran secara langsung. Siswa diberikan kesempatan kesempatan untuk menyelesaikan permasalahannya sendiri dan memahami permasalahan yang sedang dihadapi, sehingga siswa diharapkan tidak hanya meneguasai materi secara faktual dan konsep tetapi mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Azizah (2021) Penerapan kurikulum 2013, bertujuan agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, aktif berkolaborasi dan berkompetensi dalam memecahkan masalah.

Namun, dalam mengamati proses pembelajaran di SD Inpres 12/79 Cellu 1 Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone melalui pra penelitian yang dilakukan peneliti pada tanggal 18 dan 20 September 2023 pada kelas V, ditemukan dua aspek permasalahan yaitu aspek guru dan siswa. Adapun faktor dari aspek guru yaitu: 1) metode pembelajaran yang tidak bervariasi; 2) guru terlalu mendominasi kegiatan pembelajaran; dan 3) siswa kurang melibatkan diri dalam kegiatan kelompok. Faktor siswa termasuk 1) siswa kurang terlibat dalam pembelajaran; 2) siswa merasa jenuh dan bosan saat belajar; dan 3) siswa tidak memiliki kemampuan untuk menyelesaikan tugas dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara singkat yang dilakukan peneliti maka diperoleh data awal bahwa hasil belajar IPS siswa masih rendah, hal tersebut dapat dilihat dari hasil ujian tengah

semester yang diperoleh siswa kelas V pada mata pelajaran IPS masih banyak siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan di SD Inpres 12/79 Cellu 1 Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone yaitu 75. Data awal nilai ulangan tengah semester ganjil pada mata pelajaran IPS ditemukan 5 dari 15 siswa yang mendapat nilai tuntas (33,3%) Sedangkan siswa yang mendapat nilai tidak tuntas sebanyak 10 dari 15 siswa yang berada dibawah KKM (66,7%).

Salah satu indikator pembelajaran ada pada hasil belajar, hasil belajar menjadi tolak ukur bagi guru terhadap keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan. Maulidiyah dkk., (2022) Mengemukakan hasil belajar adalah ukuran untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai bahan yang sudah diajarkan oleh guru. Jika hasil belajar siswa rendah meskipun telah menggunakan buku penunjang dan metode pembelajaran, guru harus bertindak dengan cermat saat memilih metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode pembelajaran merupakan hal penting yang dapat digunakan dalam rangka memperbaiki proses dan hasil belajar siswa. Dalam pendidikan, metode selalu mengacu pada teknik pengajaran atau strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Dengan metode pembelajaran yang menarik siswa akan menimbulkan daya tarik pada hasil belajar siswa.

Untuk memperbaiki hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS maka peneliti bermaksud memperbaiki pembelajaran dengan menerapkan metode *Role playing*. Menurut Nurhasanah dkk.,(2016) bahwa *Role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang siswa alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.

Metode *Role playing* adalah salah satu metode yang dapat menjadikan siswa aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerjasama yang baik antara guru dan siswa, dan antara siswa dengan siswa lain. Melalui metode *Role playing* memudahkan siswa menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara mendiskusikannya dengan siswa lain. Dengan metode *Role playing* akan melahirkan keaktifan dan kerjasama kelompok yang besar manfaatnya untuk membentuk suasana kebersamaan dalam pembelajaran, khususnya di dalam kelas.

Hasil penelitian oleh Mukbitin, (2016) bahwa Penerapan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tematik Tema 2 Sub Tema 2 Kelas IV SDN 4 Panarung Palangka Raya mengalami peningkatan. Hasil penelitian serupa juga dikemukakan oleh Suryadi, (2019) menunjukkan bahwa pengaruh metode *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Sejalan dengan hasil penelitian oleh Ihsananda (2017,) bahwa implementasi penggunaan metode *Role Playing* juga berpengaruh signifikan dalam meningkatkan minat belajar ada Mata pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Negeri 3 Astomulyo.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti berminat melakukan tindakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Metode *Role playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Pada Kelas V SD Inpres 12/79 Cellu 1 Kabupaten Bone”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Sebagaimana Abdussamad (2021) menjelaskan dalam bukunya bahwa pendekatan kualitatif merupakan salah satu pendekatan yang dilakukan untuk penelitian yang difokuskan pada gejala atau peristiwa alamiah. Penelitian kualitatif harus dilakukan di lapangan, bukan di laboratorium, karena pada dasarnya penelitian

kualitatif bersifat naturalistik atau alamiah. Oleh sebab itu, penelitian semacam ini sering disebut dengan *naturalistic inquiry*.

Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti tidak melakukan pengujian statistik. Temuan penelitian diinterpretasikan secara naratif. Pendekatan ini dipilih untuk mendeskripsikan kegiatan siswa dan guru dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran pada studi IPS.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Hikmawati (2017) PTK adalah penelitian tindakan (*action research*). PTK dirancang untuk meningkatkan standar metode pengajaran di kelas, sehingga berfokus pada input kelas seperti kurikulum, materi, dan kegiatan yang berlangsung di dalamnya. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus apabila siklus pertama selesai dilanjutkan pada siklus kedua untuk menyempurnakan kekurangan yang terjadi pada siklus pertama.

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SD Inpres 12/79 Cellu 1 Kabupaten Bone dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang, yang terdiri dari 9 laki-laki dan 6 perempuan. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2021) yang terdiri dari tiga tahapan yakni (a) *Data Reduction* (Reduksi Data), (b) *Data Display* (Penyajian Data), (c) *Conclusion Drawing* (menarik kesimpulan dan verifikasi).

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini terdiri dari indikator proses dan indikator hasil dalam menerapkan metode *Role Playing*.

af Keberhasilan	lifikasi
– 100%	(B)
– 75%	up (C)
– 59%	ang (K)

Sumber: Djamarah dan Zain, (2014).

HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini dipaparkan data dan temuan hasil tindakan pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *role playing* pada siswa kelas V SD Inpres 12/79 Cellu 1 Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone. Data hasil tindakan temuan refleksi diperoleh melalui pengamatan dan dokumentasi hasil belajar siswa. Data setiap siklus dipaparkan secara terpisah. Bertujuan untuk melihat persamaan, Perbedaan, perubahan dan perkembangan alur setiap siklus. Penelitian ini dilaksanakan dalam II siklus dengan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan.

Siklus I

Peneliti dan wali kelas V menyampaikan persepsi tentang pokok pembahasan yang akan diajarkan, peneliti bertindak sebagai guru dalam proses pembelajaran dan wali kelas bertindak sebagai observer. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini yaitu: 1) Menyusun kembali Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan skenario proses pembelajaran belajar mengajar untuk siklus I dengan menerapkan metode *role playing* yang meliputi langkah pembelajaran mulai dari tahap pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. 2) Menyiapkan media bahan ajar (materi ajar) yang bersumber dari buku paket guru dan siswa. 3) Membuat soal lembar kerja kelompok untuk dikerjakan secara berkelompok disetiap pertemuan. 4) Membuat lembar observasi guru dan lembar observasi siswa serta rubrik penilaian untuk melihat pengaplikasian RPP yang telah disusun, apakah terlaksana dengan baik atau tidak. 5) Membuat soal evaluasi untuk mengajar hasil belajar siswa selama tindakan penelitian yang diberikan pada akhir siklus

atau pertemuan kedua. 6) Menyiapkan alat dokumentasi berupa *smartphone* untuk mendokumentasikan pelaksanaan pembelajaran.

Tahap ini rencana pembelajaran yang sudah dirancang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar. Perencanaan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan.

1. Siklus I Pertemuan 1 Kegiatan

Guru

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan guru selama proses pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh yaitu total 16 dan termasuk kedalam kategori cukup (C) dengan persentase ketercapaian indikator sebesar 58.33%. Kegiatan Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa selama proses pembelajaran siklus I pertemuan 1 menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh yaitu total 15 dan termasuk kedalam kategori cukup (C) dengan persentase ketercapaian indikator sebesar 54.16%.

2. Siklus I Pertemuan 2 Kegiatan

Guru

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan guru selama proses pembelajaran pada siklus I pertemuan 2 menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh yaitu total 17 dan termasuk kedalam kategori cukup (C) dengan persentase ketercapaian indikator sebesar 66.67%. Kegiatan Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa selama proses pembelajaran siklus I pertemuan 2 menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh yaitu total 16 dan termasuk kedalam kategori cukup (C) dengan persentase ketercapaian indikator sebesar 62.5%.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh, maka diadakan refleksi dari tindakan yang telah dilaksanakan pada siklus I, ditemukan beberapa kekurangan dari aspek siswa maupun guru yaitu: 1) Guru kurang maksimal menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa kurang memperhatikan penjelasan guru. 2) Saat guru memilih siswa untuk berpartisipasi dalam permainan *role playing*, ada siswa yang tidak mau melakukannya. 3) Saat siswa yang ditunjuk melakukan permainan *role playing* ada siswa yang tidak mengetahui perannya. 4) Guru tidak memberikan waktu yang jelas kepada siswa dalam mengerjakan lembar kerja.

Sementara itu, hasil belajar IPS siswa menunjukkan bahwa sebanyak 9 siswa yang memperoleh nilai tuntas yakni nilai sama dengan atau lebih dari 70 dan 6 yang memperoleh nilai tidak tuntas atau nilai dibawah KKM. Pada data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mengalami peningkatan yaitu dari data awal 33.3 % ketuntasan sedangkan hasil siklus I meningkat 60 % siswa yang memperoleh nilai ketuntasan belajar, namun nilai tersebut belum mencapai standar keberhasilan yang diharapkan..

Peneliti dan wali kelas V menyampaikan persepsi tentang pokok pembahasan yang akan diajarkan, peneliti bertindak sebagai guru dalam proses pembelajaran dan wali kelas bertindak sebagai observer. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini yaitu: 1) Menyusun kembali Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan skenario proses belajar mengajar untuk siklus II dengan menerapkan metode *role playing* yang meliputi langkah pembelajaran mulai dari tahap pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. 2) Menyiapkan media bahan ajar (materi ajar) yang bersumber dari buku paket guru dan siswa. 3) Membuat soal lembar kerja kelompok untuk dikerjakan secara berkelompok disetiap pertemuan. 4) Membuat lembar observasi guru dan observasi siswa serta rubrik penilaian untuk melihat pengaplikasian RPP yang telah disusun, apakah terlaksana dengan baik atau tidak. 5) Membuat soal evaluasi untuk mengajar hasil belajar siswa selama tindakan penelitian yang diberikan pada akhir siklus atau pertemuan kedua. 6)

Menyiapkan alat dokumentasi berupa *smartphone* untuk mendokumentasikan pelaksanaan pembelajaran.

Tahap ini rencana pembelajaran yang sudah dirancang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar. Perencanaan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan.

Siklus II

1. Siklus II Pertemuan I Kegiatan

Guru

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan guru selama proses pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh yaitu total 21 dan termasuk kedalam kategori baik (B) dengan persentase ketercapaian indikator sebesar 79.16%. Kegiatan Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa selama proses pembelajaran siklus II pertemuan 1 menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh yaitu total 21 dan termasuk kedalam kategori baik (B) dengan persentase ketercapaian indikator sebesar 75%.

2. Siklus II Pertemuan 2 Kegiatan

Guru

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan guru selama proses pembelajaran pada siklus II pertemuan 2 menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh yaitu total 22 dan termasuk kedalam kategori baik (B) dengan persentase ketercapaian indikator sebesar 87.5%. Kegiatan Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa selama proses pembelajaran siklus II pertemuan 2 menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh yaitu total 22 dan termasuk kedalam kategori baik (B) dengan persentase ketercapaian indikator sebesar 83.33%.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh pada siklus II, secara keseluruhan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* lebih baik dibandingkan pembelajaran pada siklus I. Terjadi peningkatan yang lebih baik dari siswa maupun guru. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan aktivitas guru dalam penerapan metode *role playing* yang mencapai kategori baik (B) serta hasil tes siklus II yang menunjukkan bahwa dari 15 siswa, 12 siswa yang mencapai ketuntasan dengan persentase 80% dan 3 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 20%. Berdasarkan data tersebut maka hasil belajar siswa telah meningkat dan penelitian sudah mencapai target yang telah ditentukan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan paparan yang dikemukakan sebelumnya, maka pembahasan pada penelitian ini adalah penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Menurut Gagne (Handini, 2020) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Ini terlihat bahwa setelah melaksanakan proses belajar yang berulang kepada siswa terjadi perubahan di setiap pertemuannya akibat dari pengalaman yang diperolehnya dalam belajar.

Tindakan siklus I hasil tes evaluasi siswa dengan menerapkan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS masih belum sesuai dengan indikator keberhasilan, hal ini terbukti dari 9 siswa yang mencapai nilai tuntas dan sebanyak 6 siswa belum mencapai nilai tuntas dengan persentase ketuntasan belajar yaitu 60%. Hal ini berarti dalam pembelajaran IPS masih banyak siswa yang belum mencapai KKM 70.

Peneliti melanjutkan pada siklus II untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Hasil pelaksanaan penelitian pada siklus II meningkat dilihat dari aktivitas guru maupun hasil tes evaluasi siklus II. Hal tersebut dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa yang meningkat dari 60% menjadi 80%. Hasil evaluasi siswa secara individu mengalami peningkatan dari kategori cukup ke kategori baik setelah melalui dua siklus.

Keberhasilan tindakan dari siklus I ke siklus II dikarenakan guru dapat melaksanakan rancangan pembelajaran yang baik sesuai dengan langkah-langkah metode pembelajaran yang diterapkan, yaitu metode pembelajaran *role playing* sehingga hasil belajar IPS siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing* menyebabkan siswa antusias mengikuti pembelajaran. Metode pembelajaran ini mengajak siswa terlibat langsung pada proses pembelajaran melalui kegiatan dimana siswa mengambil peran dan berinteraksi sesuai dengan karakter yang mereka perankan.

Faktor kedua yaitu melakukan pembelajaran berkelompok, sehingga siswa yang memiliki kemampuan kurang akan terbantu oleh siswa yang memiliki kemampuan lebih. Pendapat tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Pujiyanto (2016) yang menyebutkan siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dengan teman yang lain pada kelompok belajar, sehingga dapat menumbuhkan interaksi yang aktif antara siswa dengan guru maupun dengan siswa itu sendiri.

Faktor ketiga yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* memudahkan siswa mengembangkan keterampilan berkomunikasi. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat (Magos & Politi) 2018 oleh *role playing* membantu siswa berkomunikasi, mengungkapkan perasaan mereka, memperkaya kosa kata mereka dan menilai pengetahuan yang ada.

Keberhasilan penerapan metode *role playing* juga telah dibuktikan oleh Nasution (2021) dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara”.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode *role playing* diterapkan sesuai dengan langkah-langkah metode *role playing*. Hal ini terbukti dengan peningkatan aktivitas guru dalam menerapkan metode *role playing* pada siklus I mencapai kategori cukup (C) dan pada siklus II mencapai kategori baik (B).
2. Hasil belajar IPS siswa kelas V SD Inpres 12/79 Cellu 1 Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone dapat meningkat. Hal ini terbukti dari nilai ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 60% atau kategori cukup (C) dan mengalami peningkatan nilai ketuntasan hasil belajar pada siklus II yaitu 80% atau kategori baik (B).

SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, ditemukan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, metode *role playing* dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa, dan membantu guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan tidak membosankan
2. Disarankan kepada peneliti berikutnya untuk mengembangkan penelitian ini agar memperoleh hasil yang lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2021. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aqib, Zainal, and Ali Murtadlo. 2016. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif & Inovatif*. Bandung: Sarana Tutorial Nuran Sejahtera.
- Azizah, A. A. M. 2021. Analisis Pembelajaran IPS di SD/MI dalam Kurikulum 2013. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, Vol 5 (1): 1
- Djaramah, S. B., Zain. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta Rineka Cipta.
- Faizah, Silviana Nur. 2020. "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran." *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 1(2): 175.
- Hariani, Ni Made Mega. 2019. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup." *Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu* 10(2): 63–74.
- Hopeman, Teofilus Ardian, Nur Hidayah, and Winda Arum Anggraeni. 2022. "Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1(3): 141–49.
- Intan Talitha, Rahma, and Tiara Cempaka Sari. 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 Ilmiah PGSD STKIP Subang* 1(2): 231–41.
- Jauhar, Sitti. 2022. *Model Pembelajaran Problem Solving Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa*. Jawa Timur: Dewa Publishing.
- Karnia, Nia et al. 2023. "Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari." *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP* 4(2): 121–36.
- Magos, K. & Politi, F. 2008. The creative second language lesson: The contribution of the roleplay technique to the teaching of a second language in immigrant classes. *RELC Journal*, 39(1): 96–112.
- Maulidiyah, Yuli, Khusni Mubarak, and Ery Rahmawati. 2022. "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8(1): 606–15.
- Mukbitin, Muhammad Rasyid. 2016. "Penerapan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Tematik Tema 2 Sub Tema 2 Kelas Iv Sdn 4 Panarung Palangka Raya." 15(2): 1–23.
- Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, and Nasobi Niki Suma. 2021. *Konsep Dasar IPS*. Depok: Komojoyo Press (Anggota IKAPI).
- Nasution, Ammi Thoibah. 2021. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara."
- Nurhasanah, Ismawati Alidha, Sujana Atep, and Sudin Ali. 2016. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mhluk Hidup Dengan Lingkungannya." *Jurnal Pena Ilmiah* 1(1): 611–20.

- Nurrita.2018.Kata Kunci: Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. Misykat,03,171-187.
- Presiden Republik Indonesia. 2021. “Standar Nasional Pendidikan.” (102501).
- Rahim, A, and Rizky Dwiprabowo. 2020. “Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar.” *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1(2): 210–17.
- Setiawati, Siti Ma’rifah. 2018. “HELPER” Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA.” *Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA* 35(1): 31–46.
- Sudjana, Nana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan RD*. Bandung: Alfabeta.
- Supriojo, A. 2013. *Cooperative Learnig Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanti, Eka, and Henni Endayani. 2018. *Konsep Dasar IPS*. Medan: Widya Puspita.
- Susanto, Ahmad. 2013a. *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- . 2013b. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Yanto, Ari. 2015. “Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 1(1