

PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMA 8 SUB TEMA 1 TENTANG JENIS USAHA EKONOMI MATA PELAJARAN IPS MELALUI METODE *ROLE PLAYING* KELAS VB SDN 7 DIRGAHAYU KOTABARU

Rizal Firdaus

SDN 7 Dirgahayu Kotabaru, Kecamatan Pulau Laut Utara Kabupaten Kotabaru

sdnegeri7dirgahayu@gmail.com

Abstract

The objectives of this study are; 1) To find out the application of the Role Playing method in improving student learning outcomes material on types of community economic efforts theme 8 sub-theme 1 social studies subject in the VB class of SDN 7 Dirgahayu Kec. Pulaulaut Utara, Kotabaru Regency. 2) To find out the improvement of student learning outcomes material on types of community economic efforts theme 8 sub-theme 1 social studies subject through the Role Playing method in the VB class of SDN 7 Dirgahayu Kec. Pulaulaut Utara, Kotabaru Regency. The Class Action Research (PTK) research method uses the Kurt Lewin model which consists of four stages including: the first is the planning stage (Planning), the second is action (acting), the third is observation (observing) and the last is reflection (reflecting). Research results; (1) Application of the Role Playing method to the material Types of community economic efforts in social studies subjects in the VB class of SDN 7 Dirgahayu Kec. Pulau Laut Utara Kotabaru Regency, pthere is a cycle I of the results of observations on teacher activities getting a score of 75 categories is sufficient and cycle II teacher activity has increased the score to 91 very good. Observations of student activity have also received an increase from cycle I which initially scored 67.5 categories sufficient and cycle II student activity results increased to 89 good categories. (2) The learning outcomes of VB class students in Theme 8 Sub Theme 1 Learning 4 materials The types of economic efforts of the community in social studies subjects after the application of the Role Playing method have increased. In the pre-cycle, the percentage of completion of social studies learning outcomes is 25% (Very Low), cycle I increases to 54% (Medium), and is increased again in cycle II to achieve predetermined performance indicators to 83% (Very high). The average grade point in cycle I, which is 70, increases to 80 in cycle II. Based on this explanation, it can be concluded that the application of the Role Playing method has been able to help in improving the learning outcomes of VB class students in the material Types of economic efforts of the social studies subject community.

Keywords: PTK, Role Playing, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Banyak sekali permasalahan-permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran. dan strategi, yang tidak sesuai dengan materi serta kondisi siswa, hingga kurangnya kreatifitas guru untuk mengelola kelas dan keterampilan guru untuk menyampaikan Permasalahan tersebut timbul dari banyak faktor, mulai dari pemilihan model, metode, pendekatan materi. Salah satu yang harus diperhatikan oleh guru bahwa ia sendiri adalah pelajar. Ini berarti bahwa guru harus belajar terus menerus. Penggunaan model, metode, pendekatan dan strategi pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi kualitas belajar mengajar serta didukung dengan perencanaan yang matang atau persiapan seorang guru sebelum mengajar maka pembelajaran akan terlaksana sesuai tujuan-tujuan yang ingin dicapai.

Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyebutkan bahwa pada Kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik terpadu yang terdiri dari beberapa muatan mata pelajaran, meliputi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Matematika, Bahasa Indonesia, Pendiidkan Jasmani dan Keolahragaan, Seni Budaya dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Salah satu muatan mata pelajaran yang akan dibahas disini adalah Ilmu Pengetahuan Sosial mengenai jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat. Kita tahu bahwa materi tersebut biasanya diuraikan secara terperinci berupa teks yang sangat panjang

dan butuh berulang-ulang untuk dapat memahaminya dan bagi siswa yang tidak suka membaca maka hal tersebut tidak menarik dan membosankan sehingga hasil belajar banyak yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Materi tersebut juga perlu adanya tindakan secara langsung agar siswa dapat memahami keseluruhan materi sehingga hasil belajar meningkat.

Permasalahan yang diuraikan di atas ternyata di alami siswa kelas VB di SDN 7 Dirgahayu Kec.Pulaulaut Utara Kab. Kotabaru, dari hasil observasi kelas V dari 24 siswa hasil belajar materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat hanya 24,00% siswa yang hasil belajarnya memenuhi Kriteria Hasil Belajar. Nilai tersebut didapat dari hasil penilaian harian pada tema 2 pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat. Peserta didik hanya bisa menyebutkan jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat tetapi tidak dapat menjelaskan konsep materi tersebut dengan benar. Berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) 3.3 dan 4.3 kelas V mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) peserta didik tidak hanya dapat menyebutkan jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat tetapi peserta didik diharuskan dapat mengetahui apa, bagaimana, mengapa serta pengaruhnya terhadap perekonomian. Nilai acuan ketuntasan siswa diambil dari hasil ujian pada tema 2 karena KD 3.3 dan 4.3 juga terdapat pada tema 2.

Pemilihan metode yang tepat sangat berpengaruh untuk mengatasi masalah tersebut. Orang umumnya dapat mengingat tentang 10% dari apa yang mereka baca, 20% dari apa yang mereka dengarkan, 30% dari apa yang mereka lihat, 50% dari apa yang mereka lihat dan dengarkan, 70% dari apa yang mereka ucapkan dan 90% dari apa yang mereka ucapkan dan lakukan bersama-sama. Dari uraian tersebut bahwa siswa akan mudah dalam memahami dan mengingat materi dari apa yang mereka ucapkan dan lakukan sehingga pemilihan metode yang tepat dan sesuai dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Diperlukan inovasi dan kreasi untuk penguasaan terhadap materi yang akan dikelola dan ditampilkan secara profesional, dari hati dan tanpa paksaan, logis dan menyenangkan serta dipadukan dengan pendekatan personal-emosional terhadap peserta didik akan menjadikan proses pembelajaran yang ingin dicapai terwujud. Selain itu, dengan menciptakan suatu metode pembelajaran yang baru atau dengan kata lain inovasi. Metode yang dipilih yaitu *Role Playing* (Bermain Peran). *Role Playing* merupakan metode yang tepat karena metode ini melibatkan peserta didik secara langsung dalam tindakannya sehingga akan lebih mudah mengingat pelajaran, mudah dalam menguasai materi dan menciptakan suasana yang menyenangkan.

Dari latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana penerapan Metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar tema 8 sub tema 1 pembelajaran 4 materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat pada kelas VB SDN 7 Dirgahayu Kec. Pulaulaut Utara Kab. Kotabaru? Sedangkan tujuan penelitian adalah untuk mengetahui penerapan Metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar tema 8 sub tema 1 pembelajaran 4 materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat pada kelas VB SDN 7 Dirgahayu Kec. Pulaulaut Utara Kab. Kotabaru.

Tindakan yang dipilih berdasarkan rumusan masalah di atas, bahwasanya untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat adalah dengan menerapkan metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* adalah metode yang menyenangkan juga dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan mudah dan merangsang kreativitas siswa serta percaya diri di depan kelas.

KAJIAN PUSTAKA

Hakikat dan konsep hasil belajar. Hasil belajar pada hakikatnya terjadinya proses perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, dari sikap yang kurang baik menjadi lebih baik, dari tidak terampil menjadi terampil pada peserta didik. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah suatu yang diperoleh siswa sebagai cerminan terhadap penguasaan kompetensi atau

tujuan-tujuan tertentu. Hasil belajar tersebut dapat diamati dalam bentuk tingkah laku dari siswa yang belajar. Aris (2013;12).

Prinsip-prinsip keberhasilan belajar menurut Saiful, (2014;16) yaitu: a) perubahan dalam belajar terjadi secara sadar, b) perubahan dalam belajar mempunyai tujuan, c) perubahan belajar secara positif, d) perubahan dalam belajar bersifat kontinu, e) perubahan dalam belajar bersifat permanen (langgeng). Dengan demikian, yang dimaksud dengan keberhasilan belajar adalah tahap pencapaian aktual yang ditampilkan dalam bentuk perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif maupun psikomotor dan dapat dilihat dalam bentuk kebiasaan, sikap, penghargaan.

Mengacu kepada pendapat Bloom terdapat tipe keberhasilan belajar dikaitkan dengan tujuan belajar meliputi: kognitif, afektif, dan psikomotor. Tipe keberhasilan belajar kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Tipe keberhasilan kognitif meliputi: 1) Hasil belajar pengetahuan terlihat dari kemampuan: (mengetahui tentang hal-hal khusus, peristilahan, fakta-fakta khusus, prinsip-prinsip, kaidah-kaidah), 2) Hasil belajar pemahaman terlihat dari kemampuan: (mampu menerjemahkan, menafsirkan, menentukan, memperkirakan, mengartikan), 3) Hasil belajar penerapan terlihat dari kemampuan: (mampu memecahkan masalah, membuat bagan/grafik, menggunakan istilah atau konsep-konsep), 4) Hasil belajar analisis terlihat pada siswa dalam bentuk kemampuan: (mampu mengenali kesalahan, membedakan, menganalisis unsur-unsur, hubungan-hubungan, dan prinsip-prinsip organisasi), 5) Hasil belajar sintesis terlihat pada diri siswa berupa kemampuan-kemampuan: (mampu menghasilkan, menyusun kembali, merumuskan), dan 6) Hasil belajar evaluasi dapat dilihat pada diri siswa sejumlah kemampuan: (mampu menilai berdasarkan norma-norma tertentu, mempertimbangan, memilih alternative).

Tipe ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotor, yakni (a) gerakan reflek, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretative. Tipe keberhasilan belajar psikomotor meliputi: 1) Hasil belajar kesiapan terlihat dalam bentuk perbuatan: (mampu berkonsentrasi, menyiapkan diri fisik dan mental), 2) Hasil belajar persepsi terlihat dari perbuatan: (mampu menafsirkan rangsangan, peka terhadap rangsangan, mendiskriminasikan), 3) Hasil belajar gerakan terbimbing akan terlihat dari kemampuan: (mampu meniru dan mencontoh), 4) Hasil belajar gerakan terbiasa terlihat dari penguasaan: (mampu berketerampilan, berpegang pada pola), 5) Hasil belajar gerakan kompleks terlihat dari kemampuan siswa yang meliputi: (berketerampilan secara lancer, luwes, supel, gesit, lincah), 6) Hasil belajar penyesuaian pola gerakan terlihat dalam bentuk perbuatan: (mampu menyesuaikan diri, bervariasi), dan 7) Hasil belajar kreativitas terlihat dari aktivitas terlihat dari aktivitas-aktivitas: (mampu menciptakan yang baru, berinisiatif).

Tipe ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Tipe keberhasilan belajar afektif meliputi: 1) Hasil belajar penerimaan terlihat dari sikap dan perilaku: (mampu menunjukkan, mengakui, mendengarkan dengan sungguh-sungguh), 2) Hasil belajar dalam bentuk partisipasi akan terlihat dalam sikap dan perilaku: (mematuhi, ikut serta aktif), 3) Hasil belajar penilaian/penentuan sikap terlihat dari sikap: (mampu menerima suatu nilai, menyukai, menyepakati, menghargai, bersikap positif atau negatif, mengakui), 4) Hasil belajar mengorganisasikan terlihat dalam bentuk: (mampu membentuk sistem nilai, menangkap serta antar nilai, bertanggung jawab, menyatukan nilai), dan 5) Hasil belajar pembentukan pola hidup terlihat dalam bentuk sikap dan perilaku: (mampu menunjukkan, mempertimbangkan, melibatkan diri). Supardi (2016;13).

Dimensi capaian belajar dapat dipahami bahwa pintar merupakan bentuk perpaduan antara fungsi *sensing* dan *thinking* yang sering dikatakan sebagai IQ (*Intelectual quotient*). Sedangkan cerdas sesungguhnya lebih merupakan kemampuan pada diri seseorang dalam mengoptimalkan panca indera (*sensing*) dan belahan otak kanan (*Intuiting*). Sementara itu, dewasa yang diartikan sebagai pribadi yang matang, terkendali dan mampu berempati dengan lingkungan secara baik adalah lebih menggambarkan bentuk kemampuan dalam mengoptimalkan fungsi pancaindera (*sensing*) dan fungsi jiwa atau kalbu (*feeling*). Sedangkan dimensi, aspek, dan karakteristik capaian belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1 berikut;

Tabel 1. Dimensi , Aspek, dan Karakteristis Capaian Belajar Siswa

No.	Dimensi	Aspek	Karakteristik
1	"PINTAR" Perpaduan antara: "sensing" dan "thinking"	Logika Matematika	Perhitungan matematis, berpikir logis, pemecahan masalah, pola pikir deduksi dan induksi, pemahaman pola hubungan
		Linguistik Visual	Menulis, membaca, dan berkomunikasi penguasaan bentuk dan warna, gambaran mental, proses manipulasi dan duplikasi gambar, perspektif
		Interpersonal	Mandiri, penguasaan pengalaman.
2	"CERDAS" Perpaduan antara: "sensing" dan "intuiting"	Interpersonal	Berkomunikasi, pemahaman kepada sesama, empati, <i>relationship</i> .
		Musikal	Pemahaman terhadap suara, bunyi dan nada, penguasaan terhadap musicment atau alat music. Mandiri, penguasaan dan pengalaman.
3	"DEWASA" Perpaduan antara: "sensing" Dan "feeling "	Intrapersonal	
		Kinestetik	Pengendalian gerakan tubuh.
		Naturalis	Pemahaman terhadap lingkungan, kepekaan hukum logika (sebab akibat), pemahaman pola interaksi perilaku

Metode *Role Playing* merupakan metode dalam proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas sangatlah banyak dan beraneka ragam, salah satu metodenya adalah *Role Playing* yang berarti dalam bahasa Indonesia bermain peran atau sosiodrama. Metode bermain peran atau yang bernama sosiodrama berasal dari kata sosio dan drama. Sosio berarti sosial, dan drama berarti mempertunjukkan, mempertontonkan atau memperlihatkan. Metode sosiodrama berarti cara menyajikan bahan pembelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial ataupun dalam kegiatan bersosialisasi baik di lingkungan keluarga maupun lingkungan tempat kita tinggal. Budi (2019;21)

Role Playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan, dan edutainment (Fogg, 2011). Dalam RP, siswa dikondisikan pada situasitertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas di mana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Pengembangan imajinasi dan peghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. metode ini diorganisasi berdasarkan kelompok-kelompok siswa yang heterogen. Masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan scenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi, namun masih dalam batas-batas skenario dari guru. Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain.

Metode pembelajaran *Role Playing* bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna (jati diri) di dunia social dan memecahkan sebuah masalah dengan bantuan kelompok. Artinya melalui permainan peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain, hal inilah yang sangat penting dalam pengembangan sikap siswa agar mereka dapat mengerti bahwa watak manusia itu berbeda-beda. Menurut Hamalik yang dikutip Tujiran Taniredja menyatakan bahwa tujuan dari metode *Role Playing* di antaranya: 1) Belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif, 2) Belajar melalui peniruan (imitasi). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka, 3) Belajar melalui balika. Para pengamat mengomentari (menanggapi) pelaku para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan, dan 4) Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulanginya dalam penampilan berikutnya.

Metode bermain peran sangat cocok digunakan pada mata pelajaran IPS karena peserta didik dapat merasakan secara langsung kejadian yang dipelajari sehingga akan lebih lama dalam hal ingatan serta mudah untuk pemahaman. Peserta didik akan merasa bahwa ini hanyalah sebuah permainan dan tanpa disadari mereka telah belajar banyak hal dengan bermain peran tersebut. Prinsip dari metode bermain peran (*Role Playing*) menurut Hasibuan dan Moedhino yang dikutip Tujiran Taniredja diantaranya: 1) Dilakukan oleh kelompok siswa, tiap kelompok mendapat kesempatan melaksanakan simulasi yang sama atau dapat juga berbeda, 2) semua siswa harus terlibat langsung menurut peranan masing-masing, 3) penentuan topic disesuaikan dengan tingkat kemampuan kelas, dibicarakan oleh siswa dan guru, 4) petunjuk simulasi diberikan terlebih dahulu, 5) Dalam simulasi setidaknya dapat dicapai tiga domain psikis, 6) Dalam simulasi hendaknya digambarkan situasi yang lengkap, dan 7) hendaknya diusahakan terintegrasikannya beberapa ilmu. Kanti (2020;5)

Berdasarkan penjelasan tersebut disimpulkan bahwa guru sebagai sutradara yang menentukan peran-peran dan alur cerita yang akan diperankan siswa, guru juga harus meibatkan semua siswa yang ada dalam kelas sehingga siswa merasa dihargai oleh lingkungannya.

Langkah pokok metode *Role Playing* antara lain: 1) Memilih situasi bermain peran, 2) Mempersiapkan kegiatan bermain peran, 3) Memilih peserta/pemain peran, 4) Mempersiapkan penonton, 5) Memainkan peran (melaksanakan kegiatan bermain peran), dan 5) Mendiskusikan dan mengevaluasi kegiatan bermain peran.

Secara umum langkah-langkah metode *Role Playing* antara lain: (1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, (2) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, (3) Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 5 orang, (4) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, (5) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, (6) Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperankan, (7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok, (8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, dan (9) Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Kelebihan metode *Role Playiing* antara lain: 1)Dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, 2) Bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan, 3) Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias, 4)

Membangkitkan gairah dan semangat optimism dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan, dan 5) Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran juga mempunyai kekurangan, kekurangan metode bermain peran yaitu sebagai berikut: a) Banyaknya waktu yang dibutuhkan, b) Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik, c) Ketidakmungkinan menerapkan Role Playing jika suasana kelas tidak kondusif, d) Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga, dan e) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Keterkaitan antara metode *Role Playing* dengan peningkatan hasil belajar siswa sangatlah tergambar dengan kriteria anak usia sekolah dasar yang masih senang dengan bermain, bergerak, belajar bekerja sama, berkelompok, dan memperagakan langsung karakter tokoh yang berada dalam pembelajaran tersebut. Hal ini membuat siswa tertarik untuk melakukan sebuah pembelajaran melalui metode Role Playing, siswa akan menyukai metode bermain peran dan dengan sendirinya mengingat dan memahami bahan ajar yang akan dipentaskan. Karakter peserta didik kelas VB SDN 7 Dirgahayu Kec. Pulau laut Utara Kab. Kotabaru dirasa cocok untuk penerapan metode *Role Playing* karena mereka sering kali berimajinasi membuat skenario tentang suatu kejadian tertentu, sehingga metode tersebut akan dapat meningkatkan pemahaman materi dengan mudah dan dapat meningkatkan hasil belajar seperti yang diharapkan.

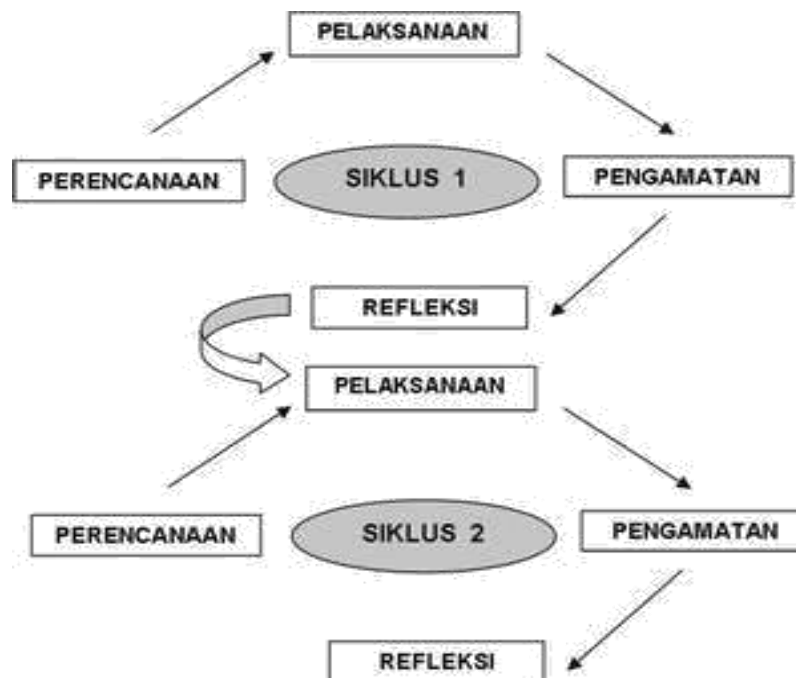
Mata pelajaran IPS merupakan salah satu muatan pelajaran yang terdapat pada tematik. IPS singkatan dari Ilmu Pengetahuan Sosial yang mempelajari berbagai kenampakan sosial yang ada di sekitar kita atau segala sesuai yang berhubungan dengan masyarakat. Setiap mata pelajaran yang diberikan di sekolah memiliki tujuan yang berbeda-beda. Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah yaitu agar siswa memiliki kemampuan: 1) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. 2) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi dengan orang lain, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan tingkat global. Wahidmurni (2017;15).

Kegiatan ekonomi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Untuk memenuhi kebutuhan, umumnya manusia akan memanfaatkan sumber daya alam yang ada disekitarnya. Indonesia memiliki sumber daya alam yang melimpah sehingga kita sebagai manusia harus dapat memanfaatkannya dengan baik. Pemanfaatan sumber daya alam dapat dilihat dari berbagai bidang usaha. Adapaun bidang usaha yang dimaksud sebagai berikut: 1) Bidang Agraris, peternakan, perikanan, pertambangan, kehutanan, perdagangan, dan perindustrian.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau disebut juga *classroom action research*. Tempat penelitian PTK ini dilaksanakan di kelas VB SDN 7 Dirgahayu Kec. Pulau laut Utara Kab. Kotabaru yang berlokasi di Jl. SUPM Komplek Misaja Mitra Desa Dirgahayu Kec. Pulau laut Utara Kab. Kotabaru. Waktu penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 pada bulan Januari sampai dengan bulan Maret 2022. Subjek penelitian adalah Kelas VB SDN 7 Dirgahayu Kec. Pulau laut Utara Kab. Kotabaru tahun pelajaran 2021-2022, dengan jumlah 24 siswa. Sedangkan peneliti menggunakan variabel penerapan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat alam tema 8 sub tema 1 pembelajaran 4 Kelas VB di SDN 7 Dirgahayu Kec. Pulau laut Utara Kab. Kotabaru.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kurt Lewin yang terdiri atas empat tahapan diantaranya yakni: tahap perencanaan (*Planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Metode Kurt Lewin diadaptasi Fauti (2013;7) ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal sesuai harapan. Berikut ini adalah model penelitian tindakan kelas Kurt Lewin pada gambar 1.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin.

Rencana tindakan pada siklus I ada tahap perencanaan. Pada tahap ini, kegiatan yang harus dilakukan peneliti antara lain: 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Kelas VB tema 8 pembelajaran 4, 2) Menyiapkan metode pembelajaran, media yang yang dibutuhkan dalam pembelajaran dan sumber belajar, 3) Menyusun Lembar Kerja siswa (alat evaluasi), 4) Menyiapkan instrument penilaian, dan 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung.

Tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas dengan menerapkan metode Role Playing. Adapun pelaksanaan tindakan dengan menggunakan langkah-langkah yang mencakup kegiatan awal (pendahuluan), kegiatan inti dan kegiatan penutup. Tahap observasi, pada tahap ini dilakukan adalah: 1) Mengamati guru dalam proses pembelajaran, 2) Mengamati perilaku siswa-siswi dalam mengikuti pembelajaran, 3) Merekam data mengenai proses dari implementasi tindakan yang dirancang dengan penggunaan instrument penelitian, dan 4) Melakukan wawancara kepada guru dan siswa. Sedangkan tahap refleksi mencakup: 1) Memeriksa instrument penelitian, 2) Memeriksa hasil observasi, 3) Mendiskusikan dengan guru untuk mengevaluasi tindakan yang telah dilakukan, 4) Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya, dan 5) Evaluasi siklus I, jika ternyata hasil yang diperoleh belum berhasil maka akan dilakukan siklus selanjutnya.

Rencana tindakan siklus II dimaksudkan sebagai perbaikan dari siklus pertama. Tahapan pada siklus kedua identik dengan siklus pertama yaitu diawali dengan perencanaan (planning), dilanjutkan dengan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflektion). Pada tahap ini dilakukan refleksi dari siklus I ke siklus II. Selain itu juga dilakukan diskusi dengan guru kolaborator untuk mengevaluasi agar dapat dibuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data menurut Purwanto (2010;25) dilakukan dengan cara wawancara, observasi, dokumentasi dan penilaian tes tertulis. Sedangkan teknik analisis data merupakan langkah yang sangat penting, sebab dari hasil itu dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan peneliti. Untuk menganalisis data-data tentang penerapan metode pembelajaran bermain peran yang dilakukan dengan cara mengobservasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan dari nilai tes tulis digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \quad (1)$$

Hasil pengamatan dari kegiatan observasi terhadap guru dan siswa akan diklasifikasikan dalam bentuk nilai sesuai kriteria keberhasilan yang dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Nilai Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Nilai Observasi Aktivitas	Kriteria
90 - 100	Sangat Baik
80 - 89	Baik
65 - 79	Cukup
55 - 64	Tidak Baik
0 - 54	Sangat Tidak Baik

nilai observasi aktivitas baik jika didapatkan nilai akhir observasi aktivitas siswa dan guru ≥ 80 , Untuk mengetahui nilai rata-rata kelas dapat dirumuskan nilai sebagai berikut:

$$\text{Nilai Rata - rata} = \frac{\text{jumlah semua nilai siswa}}{\text{Jumlah siswa}} \quad (2)$$

selain menghitung nilai rata-rata diperlukan juga menghitung presentase ketuntasan hasil belajar siswa dalam satu kelas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma n} \times 100\% \quad (3)$$

Keterangan:

P = Prosentasi ketuntasan hasil belajar siswa dalam satu kelas

Σx = Jumlah siswa yang nilai akhir diatas KKM

Σn = Jumlah siswa dalam satu kelas

Hasil dari perhitungan persentase motivasi belajar akan diklasifikasikan dalam bentuk nilai sesuai kriteria sebagai berikut

Tabel 3. Kriteria Persentase Ketuntasan Belajar Siswa

Kriteria Presentase	Keterangan
90% - 100%	Sangat baik
80% - 89%	Baik
65% - 79%	Cukup
55% - 64%	kurang
0 - 55%	Sangat kurang atau gagal

Ketuntasan hasil belajar dikatakan berhasil bila persentase yang didapatkan adalah $\geq 80\%$. Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut : (1) Penelitian ini selesai apabila peningkatan hasil belajar siswa mencapai $\text{KKM} \geq 75$, (2) Persentase ketuntasan $\geq 80\%$ dari jumlah siswa, (3) Skor aktivitas guru mencapai kategori baik mencapai ≥ 80 , dan (4) Skor aktivitas siswa mencapai kategori baik mencapai ≥ 80 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Dalam tiap siklusnya, penelitian ini terdiri dari empat tahapan utama yaitu tahap perencanaan (*planning*), tahap pelaksanaan

(*acting*), tahap observasi (*observing*), dan tahap refleksi (*reflecting*). Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas VB SDN 7 Dirgahayu Kec. Pulaulaut Utara Kab. Kotabaru tahun pelajaran 2021/2022 dengan total 24 siswa, yang terdiri dari 11 siswa laki-laki, dan 13 siswa perempuan.

Hasil pra siklus yang didapat sebelum dilakukan penelitian ke siklus I dan siklus II dengan cara wawancara dan dokumentasi. Berikut merupakan hasil belajar terhadap materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat pada tahap pra siklus dapat di lihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Daftar Nilai Hasil Belajar Pra Siklus

No.	Kriteria item yang dinilai	Nilai	Keterangan
1	Jumlah keseluruhan nilai siswa (24)	1420	Rendah/kurang
2	Rata-rata nilai	59,17	Tidak baik
3	Prosentase Ketuntasan Siswa	25 %	Rendah/kurang

Berdasarkan data hasil belajar di atas yaitu rata-rata nilai siswa yang didapat adalah sebesar 59,17. Nilai ini dapat diketahui dengan cara membagi jumlah nilai seluruh siswa dengan jumlah siswa. Selanjutnya persentase ketuntasan hasil belajar yaitu sebesar 25% (rendah). Persentase ini didapatkan dari menghitung jumlah siswa yang tuntas lalu dibagi dengan jumlah siswa dan dikalikan 100%. Dari data diatas juga dinyatakan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar masih rendah. Dari total 24 siswa terdapat 18 siswa yang tidak tuntas. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VB SDN 7 Dirgahayu Kec.Pulaulaut Utara Kab. Kotabaru pada materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat masih rendah.

Pelaksanaan siklus I menggunakan model PTK dari Kurt Lewin yang terdiri atas empat tahapan yaitu tahap perencanaan (*planning*), tahap pelaksanaan (*acting*), tahap observasi (*observing*), dan tahap refleksi (*reflecting*). Adapun hasil pelaksanaan siklus I pada kegiatan observasi aktivitas guru dapat di lihat pada tabel 5 di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No.	Aspek yang Diamati	Jumlah Item	Skor
1	Kegiatan Awal	6	17
2	Kegiatan Inti	8	25
3	Kegiatan penutup	5	15
Jumlah Skor			57
Jumlah Skor Maksimal			76
Nilai observasi Aktivitas Siswa			75 (cukup)

Hasil pelaksanaan observasi aktivitas guru pada siklus I terlihat pada instrumen observasi dari kegiatan awal hingga kegiatan penutup. Guru telah memperoleh nilai 75 (cukup) dari total nilai yaitu 100. Nilai ini telah masuk dalam kategori cukup dan juga nilai tersebut belum memenuhi batas minimal yang ditentukan pada indikator kinerja. Pada bagian ini observer memberikan masukan agar pemberian rangsangan dan motivasi sebaiknya lebih ditingkatkan lagi. Selanjutnya hasil observasi aktivitas siswa, dapat dilihat pada tabel 6 berikut:

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No.	Aspek yang Diamati	Jumlah Item	Skor
1	Kegiatan Awal	6	17
2	Kegiatan Inti	9	25
3	Kegiatan penutup	4	12
Jumlah Skor			54
Jumlah Skor Maksimal			80
Nilai observasi Aktivitas Siswa			67,5 (cukup)

Berdasarkan hasil pelaksanaan observasi aktivitas siswa pada siklus I terlihat pada instrumen observasi dari kegiatan awal hingga kegiatan penutup. siswa telah memperoleh nilai 67,5 (cukup) dari total nilai yaitu 100. Nilai ini telah masuk dalam kategori cukup dan juga nilai tersebut belum memenuhi batas minimal pada indikator kinerja yang ditentukan. Oleh karena

itu, peneliti masih perlu melakukan peningkatan dalam hal aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Di antaranya ialah siswa turut aktif dalam kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh guru, dan juga siswa dapat menyimpulkan penampilan dari kelompok yang telah memperagakan cerita. Pada saat siklus I berlangsung juga masih ada beberapa siswa cenderung belum kondusif dalam proses pembelajaran, jadi diharapkan pada siklus II nanti siswa mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan kondusif.

Daftar nilai hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 7 di bawah ini:

Tabel 7. Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I

No.	Kriteria item yang dinilai	Nilai	Keterangan
1	Jumlah keseluruhan nilai siswa (24)	1680	Sedang
2	Rata-rata nilai	70,00	Sedang
3	Prosentase Ketuntasan Siswa	54 %	Sedang

Persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I yaitu sebesar 54% (Sedang). Dari total 24 siswa masih terdapat 46% siswa yang belum tuntas. Persentase ini didapatkan dari menghitung jumlah siswa yang tuntas lalu dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas dan dikalikan dengan 100%. Dari data diatas menunjukkan adanya peningkatan data yang diperoleh pada pra siklus. Dengan persentase ketuntasan pada siklus I sebesar 54% (Sedang) masih belum cukup untuk mencapai atau memenuhi indikator kinerja yang telah ditentukan. Maka, perlu adanya tindakan selanjutnya pada tahapan siklus II.

Pelaksanaan siklus II didasarkan pada perbaikan siklus I. Adapun hasil pelaksanaan siklus II pada kegiatan observasi aktivitas guru dapat di lihat pada tabel 8 di bawah ini:

Tabel 8. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Jumlah Item	Skor
1	Kegiatan Awal	6	22
2	Kegiatan Inti	8	30
3	Kegiatan penutup	5	17
Jumlah Skor			69
Jumlah Skor Maksimal			76
Nilai observasi Aktivitas Siswa			91 (sangat baik)

Berdasarkan dari hasil pelaksanaan observasi aktivitas guru pada siklus II maka dapat disimpulkan bahwa hasil observasi aktivitas yang didapatkan oleh guru dalam pembelajaran materi Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat menggunakan metode *Role Playing* telah berhasil karena telah mencapai skor atau nilai minimal yang telah ditentukan dalam indikator kinerja yaitu sebesar 80. Selanjutnya hasil observasi aktivitas siswa, dapat dilihat pada tabel 9 berikut:

Tabel 9. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No.	Aspek yang Diamati	Jumlah Item	Skor
1	Kegiatan Awal	6	22
2	Kegiatan Inti	9	29
3	Kegiatan penutup	4	13
Jumlah Skor			64
Jumlah Skor Maksimal			72
Nilai observasi Aktivitas Siswa			89 (baik)

Berdasarkan hasil pelaksanaan observasi aktivitas siswa pada siklus II terlihat pada instrumen observasi dari kegiatan awal hingga kegiatan penutup. Siswa telah memperoleh nilai 89 (baik) dari total nilai yaitu 100. Nilai ini telah masuk dalam kategori sangat baik dan juga nilai tersebut sudah memenuhi batas minimal yang ditentukan dalam indikator kinerja. Hasil pelaksanaan observasi aktivitas siswa pada siklus II maka dapat disimpulkan bahwa hasil observasi aktivitas yang didapatkan oleh siswa dalam pembelajaran materi Jenis-jenis usaha

ekonomi masyarakat menggunakan metode *Role Playing* telah berhasil karena telah mencapai skor atau nilai minimal yang telah ditentukan dalam indikator kinerja yaitu sebesar 80.

Daftar nilai hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel 10 di bawah ini:

Tabel 10. Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I

No.	Kriteria item yang dinilai	Nilai	Keterangan
1	Jumlah keseluruhan nilai siswa (24)	1920	Sangat Tinggi
2	Rata-rata nilai	80,00	Sangat Tinggi
3	Prosentase Ketuntasan Siswa	83 %	Sangat Tinggi

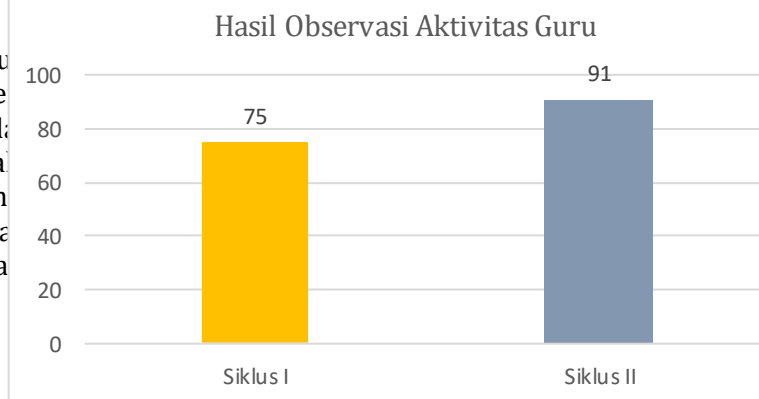
Persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I yaitu sebesar 83% (Sangat tinggi). Dengan jumlah siswa yang tuntas sembilan belas siswa dan jumlah siswa yang tidak tuntas ada empat siswa. Persentase ini didapatkan dari menghitung jumlah siswa yang tuntas yaitu 20 lalu dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas yaitu 24 dan dikalikan dengan 100%. Dari data diatas menunjukkan adanya peningkatan data yang diperoleh pada siklus I. Dengan persentase ketuntasan pada siklus II sebesar 83% (Sangat tinggi) dapat disimpulkan bahwa hasil belajar terhadap materi Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat mengalami peningkatan. Persentase ketuntasan tersebut sudah mencapai atau memenuhi indikator kinerja yang telah ditentukan.

Pembahasan pada penelitian ini Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran materi Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat dengan menggunakan metode *Role Playing* yang dilakukan selama dua siklus penelitian tindakan kelas dengan beberapa perbaikan yang dilakukan pada setiap tahapan siklus yang di laksanakan. Metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat. Penerapan metode *Role Playing* ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pada siklus I, hasil observasi yang telah dilakukan guru selama menjalani aktivitas pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan juga kegiatan penutup. Guru telah memperoleh nilai 75 dari total nilai yaitu 100. Nilai ini termasuk ke dalam kategori cukup dan belum mencapai batas minimal indikator kinerja yang telah ditentukan. Oleh karena itu, peneliti masih perlu melakukan peningkatan dalam hal aktivitas guru selama proses pembelajaran.

Peneliti di sini mendapatkan masukan dari observer bahwasanya masih banyak langkah-langkah dalam pembelajaran yang bisa ditingkatkan lagi. Contohnya, mengenai pemberian rangsangan dan motivasi sebaiknya lebih ditingkatkan lagi, dan juga peneliti dihimbau untuk tidak terburu-buru dalam penerapan metode *Role Playing* pada kegiatan siswa mempelajari skenario cerita agar cerita yang ditampilkan dapat lebih maksimal lagi, peneliti dihimbau untuk lebih tenang dalam membiarkan siswa untuk mempelajari skenario cerita dengan memberikan waktu yang cukup agar siswa tidak panik dan mampu memahami skenario dengan baik. serta pada saat mengajar guru lebih baik mengajar dengan tenang dan tidak terburu-buru agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Pada siklus II, hasil observasi yang telah dilakukan guru selama menjalani aktivitas pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan juga kegiatan penutup. Guru telah memperoleh nilai 91 dari total nilai yaitu 100. Nilai ini termasuk ke dalam kategori sangat baik dan juga nilai ini

saat siklus II ini guru melakukan observasi terhadap aktivitas guru melakukan aktivitas yang telah ditentukan dalam indikator kinerja ekonomi masyarakat yang telah mencapai batas nilai minimal indikator kinerja yang telah ditentukan merupakan diagram batang dan siklus II dilihat

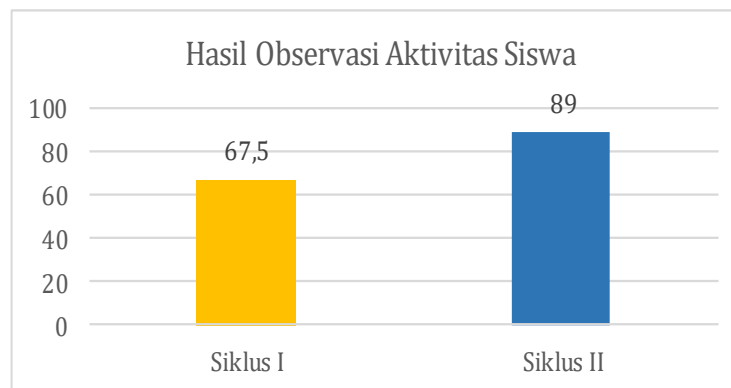


tertentu. Pada siklus II, nilai observasi hasil observasi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat telah mencapai skor 80. Berikut ini adalah data yang diperoleh pada siklus I

Gambar 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Berdasarkan data diagram di atas dapat dinyatakan bahwa nilai aktivitas guru pada siklus I mengalami peningkatan pada siklus II. Pada siklus I nilai aktivitas guru adalah 75 (cukup), pada siklus II nilai aktivitas guru meningkat menjadi 91 (sangat baik). Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru yang diperoleh dapat disampaikan bahwa nilai tersebut sudah memenuhi batas minimal indikator kerja yang telah ditentukan. Hal ini membuktikan bahwa penerapan metode Role Playing pada pembelajaran IPS materi Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat telah mendapatkan hasil yang baik dari segi penerapan yang dilaksanakan oleh guru.

Pada hasil observasi aktivitas siswa juga telah mendapatkan peningkatan dari siklus I yang awalnya mendapatkan nilai 67,5 dan mendapat kategori cukup. Pada siklus II nilai observasi aktivitas siswa meningkat menjadi 89 dan mendapatkan kriteria yang baik. Berikut merupakan diagram perbandingan nilai hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar 3.



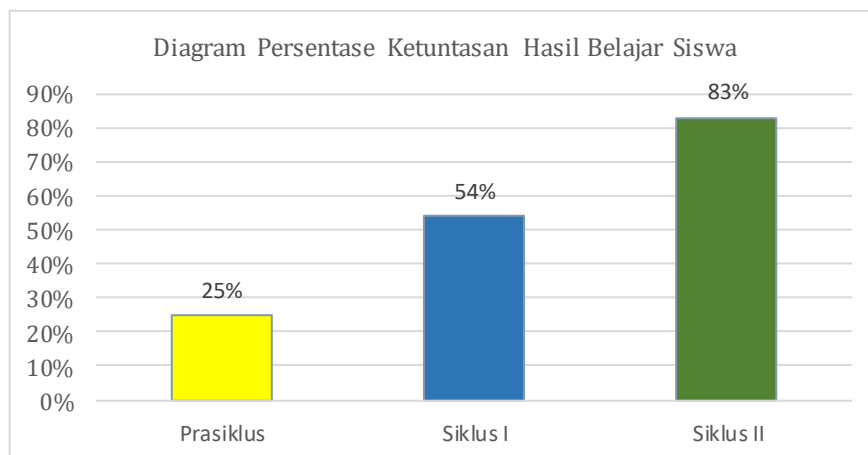
Gambar 3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Pada siklus I nilai aktivitas siswa adalah 67,5 (cukup), pada siklus II nilai aktivitas siswa meningkat menjadi 89 (baik). Berdasarkan hasil observasi aktivitas yang diperoleh dapat disampaikan bahwa nilai tersebut sudah memenuhi batas minimal indikator kerja yang telah ditentukan. Hal ini membuktikan bahwa penerapan metode Role Playing pada pembelajaran IPS materi Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat telah mendapatkan hasil yang baik dari segi penerapan yang dilaksanakan oleh siswa.

Pada siklus II aktivitas siswa meningkat dari siklus I karena sebelum pembelajaran siswa diberikan instruksi serta motivasi tentang peraturan pembelajaran yang akan dilakukan. Siswa juga diberikan waktu lebih banyak untuk mempelajari skenario cerita dan juga diberikan penjelasan secara rinci tentang apa yang harus dilakukan sehingga siswa lebih kondusif dalam pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan untuk aktivitas guru juga mengalami peningkatan pada

siklus II karena setelah siklus I peneliti melakukan perbaikan pada pemberian motivasi yang lebih mendalam serta tidak terburu-buru dalam mengajar.

Hasil kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat dengan menggunakan metode *Role Playing* yang dilakukan selama dua siklus penelitian tindakan kelas dengan beberapa perbaikan yang dilakukan pada setiap tahapan siklus yang di laksanakan didapatkanlah data mengenai peningkatan hasil belajar siswa materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat menggunakan metode *Role Playing*. Adapun hasil peningkatannya dapat dilihat pada gambar 4 dibawah ini:



Gambar 4. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Persentase ketuntasan yang didapatkan pada siklus II mengalami peningkatan dari pra siklus dan juga siklus I. Pada pra siklus persentase ketuntasan belajar siswa adalah sebesar 25 % (Sangat rendah), lalu mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 54% (Sedang). Namun, persentase ketuntasan yang didapatkan pada siklus I masih belum dapat mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan, maka dilaksanakanlah siklus II yang mana pada siklus II ini persentase ketuntasan mengalami peningkatan menjadi 83% (Sangat tinggi). Berdasarkan persentase ketuntasan yang didapatkan pada siklus II. Maka, peneliti tidak perlu melanjutkan pada siklus selanjutnya. Karena, persentase ketuntasan yang didapatkan telah mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada penelitian tindakan kelas mengenai peningkatan hasil belajar IPS materi Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat melalui metode *Role Playing* di kelas VB SDN 7 Dirgahayu Kec. Pulau laut Utara Kab. Kotabaru. Kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Penerapan metode *Role Playing* pada materi Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat mata pelajaran IPS di kelas VB SDN 7 Dirgahayu Kec. Pulaulaut Utara Kab. Kotabaru telah dilaksanakan dalam dua siklus. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas yang dilakukan oleh guru dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada siklus I hasil pengamatan terhadap aktivitas guru mendapatkan nilai sebesar 75 dan mendapat kategori cukup. Pada siklus II hasil pengamatan terhadap aktivitas guru mengalami peningkatan nilai menjadi 91 dan mendapatkan kategori sangat baik. Adapun, pada hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa juga telah mendapatkan peningkatan dari siklus I yang awalnya mendapatkan nilai 67,5 dan mendapat kategori cukup. Pada siklus II hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa meningkat menjadi 89 dan mendapatkan kriteria yang baik. Dari hasil penelitian tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwasanya penerapan

metode *Role Playing* pada materi Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat mata pelajaran IPS dari aktivitas guru dan siswa telah memenuhi indikator kinerja yang telah ditentukan. Serta, dalam penerapannya pada siklus I dan siklus II telah mengalami peningkatan.

2. Hasil belajar siswa kelas VB pada Tema 8 Sub Tema 1 Pembelajaran 4 materi Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat mata pelajaran IPS setelah diterapkannya metode *Role Playing* telah mengalami peningkatan. Pada pra siklus persentase ketuntasan hasil belajar IPS yaitu 25% (Sangat Rendah), maka pada siklus I telah meningkat menjadi 54% (Sedang), dan ditingkatkan lagi pada siklus II untuk mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan menjadi sebesar 83% (Sangat tinggi). Nilai rata-rata kelas pada siklus 1 yaitu 70 meningkat menjadi 80 pada siklus II. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwasanya penerapan metode *Role Playing* telah mampu membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VB pada materi Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat mata pelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Aris Shoimin. 2013. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Team Penerbit)
- Budi Legowo. *Learning Strategy of Role Playing in The Material Submission of The Nuclear Power Application Environmental Physics Subjects*. <http://aseanjournal.com> diakses pada 9 Januari 2022 pukul 20.12 Wita
- Djamarah, Saiful Bahri. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta)
- Evi Wisma Sari. *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Iv Semester Ii Sd Negeri I Gosono Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali Tahun 2012/2013*. www.eprints.ums.ac.id diakses pada 16 Januari 2022 pukul 10.00 Wita
- Fedyani, Achmad. 1988. *Panduan dasar ilmu-ilmu sosial*. Jakarta: Rajawali Press
- Kanti Wilujeng. *Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iiib Sdn Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember*. <http://jurnal.unej.ac.id> diakses pada 16 Januari 2022 pukul 10.00 Wita pukul 19.45 Wita
- Kunandar. 2013. *Langkah-langkah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*. (Jakarta: Rajawali Pers)
- Lubis Grafura, Ari Wijayanti. 2017. *Metode dan Strategi Pembelajaran yang unik*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media)
- Miftahul Huda. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajara*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)
- Ngalim Purwanto. 2010. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya)
- Paul Ginnis. 2008. *Trik & Taktik Mengajar*. (Jakarta: PT Indeks).
- Permendikbud tahun 2016 nomor 24 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS MI/SD
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2012. *Prinsip desain pembelajaran*. (Jakarta: Kencana)
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. (Jakarta: PT Grafindo Persada)
- Sanjaya, Wina. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Kencana)
- Subban, Fauti, 2013 *Penelitian Tindakan kelas*, (Sidoarjo: Qisthos Digitas Press)
- Sudiby, Lies. Sudargono, Agus. Sudiatmi, Titik. Triyanto, Bambang. 2013. *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. (Yogyakarta: ANDI)
- Supardi. 2016. *Penilaian Autentik pembelajaran Afektif, kognitif dan Psikomotor*, (Jakarta: Rajawali pers)
- Tasmuji, Cholil, Vidia Gati. Abd aziz. 2017. *Ilmu Alamiah dasar, Ilmu sosial dasar, Ilmu budaya dasar*. (Surabaya: Uin Sunan Ampel Pres)

- Tukiran Taniredja, dkk. 2013. *Model-Model Pembelajaran Inovativ dan Efektif*, (Bandung: Alfabeta)
- Wahidmurni. 2017. *Metodologi pebelajaran IPS: Pengembangan standar proses pembelajaran IPS disekolah/madrasah*. (Yogyakarta: Ar Ruzz Media)
- Yulia Siska. *Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Berbicara Anak Usia Dini*. Diakses pada 15 Januari 2022 pukul 20.45 Wita