

**Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan model pembelajaran Role Playing pada Siswa Kelas IV Semester II SDN I Saradan Kecamatan Baturetno Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2018/2019**

**Nanang Sugiyanto**

SDN 1 Saradan  
n.sugiyanto212@gmail.com

---

**Article History**

received 3/12/2020

revised 17/12/2020

accepted 31/12/2020

---

**Abstract**

*This study aims to describe the social studies learning difficulties of fourth grade elementary school students of SDN 1 Saradan. Research data were collected through study analysis documents, interviews, and field notes. The method of analyzing this research data is by displaying test result notes containing analysis of test results and interpretation of note results. The results of data analysis show that students have difficulty in identifying various forms of ethnic, social, and cultural diversity in Indonesia that are bound by unity and integrity. From this study, it was found that the use of the Role Playing model can improve social studies learning outcomes in the 4th grade students of SDN 1 Saradan, which is marked by an increase in the learning process. By using the Role Playing model, it can improve learning outcomes. Identifying various forms of ethnic, social, and cultural diversity in Indonesia in the 4th grade Students of Semester II SDN I Saradan Baturetno, Wonogiri District, 2018/2019 Academic Year from the moderate category to the good category. This research can be used as a guide in minimizing social studies learning difficulties.*

**Keywords:** *Learning difficulties, social studies, causal factors, business, and elementary school*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kesulitan belajar IPS siswa kelas IV SD SDN 1 Saradan. Data penelitian dikumpulkan melalui studi analisis dokumen, wawancara, dan catatan lapangan. Metode analisis data penelitian ini adalah dengan menampilkan catatan hasil tes yang berisi analisis hasil tes dan interpretasi hasil catatan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman etnis, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat oleh persatuan dan kesatuan. Dari penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan model Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas 4 SDN 1 Saradan yang ditandai dengan peningkatan proses pembelajaran. Dengan menggunakan model Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar. Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku, sosial, dan budaya di Indonesia pada Siswa Kelas IV Semester II SDN I Saradan Baturetno Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2018/2019 dari kategori sedang sampai dengan kategori baik. Penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam meminimalisir kesulitan belajar IPS.

**Kata kunci:** Kesulitan belajar, IPS, faktor penyebab, bisnis, dan SD



## PENDAHULUAN

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang berfungsi sebagai sarana bagi siswa, untuk menuntut ilmu yang berguna bagi kehidupannya sebagai bekal untuk memecahkan berbagai persoalan dalam kehidupan mereka di masa yang akan datang, dan guru sebagai ujung tombak dari lembaga pendidikan dituntut untuk mampu mengorganisasikan dan menyelenggarakan proses pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan jaman. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut guru harus mampu menumbuhkan motivasi peserta didik agar memiliki semangat dan kemauan belajar yang lebih tinggi. Tanpa motivasi peserta didik tidak akan mampu mengembangkan potensi dirinya, dengan demikian faktor motivasi memegang peranan yang tidak dapat diabaikan dalam menjaga kelangsungan belajar peserta didik, untuk mencapai tingkat kesungguhan belajar yang tinggi. Salah satu tindakan yang baik untuk memotivasi peserta didik adalah membangkitkan minat peserta didik. Minat merupakan salah satu kunci utama untuk memperlancar peserta didik dalam memahami dan mempelajari sesuatu. Untuk membangkitkan minat dalam proses pembelajaran di kelas guru harus mampu menggunakan berbagai strategi dalam setiap proses pembelajaran, agar dapat tercipta suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Salah satu masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran yaitu terjadi pada siswa kelas 4 SD Negeri 1 Saradan Kecamatan Baturetno, Kabupaten Wonogiri yang berjumlah 17 siswa. Kesulitan tersebut terjadi pada mata pelajaran IPS KD.3.2 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. Perlu untuk kita ketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) materi tersebut adalah 67.

Melalui identifikasi diketahui malasnya siswa mengikuti mata pelajaran IPS, karena guru dalam pembelajaran tidak menciptakan suasana yang belajar yang kondusif sehingga siswa merasa mengantuk menghadapi mata pelajaran IPS. Siswa tidak senang dengan mata pelajaran IPS karena siswa menganggap IPS membuat mengantuk, guru membosankan. Hal seperti itu terjadi bukan kesalahan siswa, tapi kesalahan guru karena cara menyampaikan pembelajaran IPS guru sering membosankan, guru dalam menyampaikan pembelajaran IPS sering tidak menggunakan metode yang tepat dan media yang sesuai.

Pengalaman belajar IPS yang dialami siswa kelas IV SD Negeri 1 Saradan tentang mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang, guru belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dari hasil ulangan IPS mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang hasilnya selalu rendah. Banyak siswa yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu nilai yang sudah ditetapkan oleh sekolah 67 (tujuh puluh tiga). Dari 17 siswa dalam 2 kali ulangan IPS mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang hanya 4 atau 23,53 % siswa yang mendapat nilai tuntas dan 13 atau 76,47 % siswa mendapat nilai belum tuntas. Sehingga nilai rata-rata kelas masih jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dampak dari kondisi yang demikian apabila dibiarkan maka pembelajaran akan semakin terpuruk dan tujuan pembelajaran tidak tercapai sesuai yang diharapkan.

Permasalahan-permasalahan tersebut harus dicari jalan keluarnya. Sebagai solusi tindakan guru untuk mencapai tujuan agar hasil belajar meningkat, salah satu yang dapat ditempuh adalah bagaimana menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, dengan menggunakan media yang tepat untuk menimbulkan kegairahan dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Peneliti mencoba mencari solusi dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Salah satu strategi yang telah peneliti lakukan adalah belajar sambil bermain, yang dikemas dalam sebuah permainan peran atau yang dikenal dengan *role playing*. Agar mereka merasa senang dengan pembelajaran KD.3.2, model pembelajaran tipe *role playing* disesuaikan dengan kompetensi dasar yang harus dicapai. Dalam kompetensi dasar KD.3.2, guru mencoba mempersiapkan skenario pembelajaran yang menggunakan model *role playing*.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran mengkaji kehidupan sosial yang bahannya didasarkan pada kajian sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi dan tata negara (S. Wahyudi, 2002 : 2).

Kosasih Djahiri dalam Susilo Hadi (2002) membuat rumusan IPS adalah ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial, ilmu lainnya untuk kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sebagaimana pendapat Russel, dkk (2011: 11) belajar merupakan pengembangan pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru ketika individu berinteraksi dengan lingkungan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka perumusan masalah yang akan dikemukakan adalah sebagai berikut:

Apakah dengan Menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 1 Saradan?

Berdasarkan uraian di atas tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar IPS tentang mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 1 Saradan melalui penggunaan model pembelajaran *Role Playing*.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan Teknik pengumpulan data. Populasi penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN 1 Saradan Kecamatan Baturetno Kabupaten Wonogiri Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019. Jumlah siswa ada 17 anak terdiri dari 6 anak laki-laki dan 11 anak perempuan dalam satu rombongan belajar. Objek penelitian adalah hasil belajar mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia.

Untuk memperoleh data yang akurat pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik diantaranya melalui dokumen yaitu mengumpulkan data hasil pembelajaran, observasi yaitu mengumpulkan data dengan mengamati siswa saat pembelajaran, tes yang berupa tes tertulis, wawancara, dan catatan lapangan.

Untuk memperoleh data diperlukan alat pengumpulan data berupa dokumen yang berupa catatan, lembar observasi berupa lembar pengamatan dengan mengamati siswa saat pembelajaran, butir soal untuk tes tertulis, wawancara berupa pedoman wawancara berisi daftar pertanyaan yang berkaitan dengan kondisi pembelajaran dan faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran, catatan lapangan berupa hasil catatan tertulis tentang gambaran umum apa yang didengar, dilihat, dialami, dan penafsiran subjektif dalam rangka pengumpulan data dan refleksi dalam penelitian.

Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber data berasal dari guru kelas, siswa, dan hasil belajar siswa. Triangulasi metode yaitu data dari pengumpulan dokumen, hasil observasi, dan hasil tes tertulis. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui catatan hasil tes, observasi, wawancara, dan catatan lapangan.

Cara menganalisa data penelitian ini dengan menampilkan catatan hasil tes yang berisi analisis hasil tes dan interpretasi hasil catatan. Lalu dengan Observasi pada kegiatan siswa ketika kerja kelompok, kegiatan siswa ketika berpendapat, dan ketika siswa mempresentasikan hasil kerja.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Belajar merupakan proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar adalah proses yang dirancang dan diarahkan untuk mencapai tujuan dengan berbuat melalui berbagai pengalaman. Dalam memandang proses belajar Brunner (Budiningsih, 2008:41) mengatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia temui dalam kehidupannya. Menurut Gagne (Suprijono, 2009:2) belajar adalah perkembangan yang berasal dari latihan dan usaha. Melalui belajar, siswa memperoleh kemampuan dan memperoleh sumber yang diwariskan, tetapi mereka harus mendapatkan kesempatan untuk belajar.

SDN 1 Saradan keadaan siswa kelas 4 adalah sebanyak 17 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Muatan pelajaran IPS dalam satu minggu di SDN 1 Saradan diajarkan menyatu dengan muatan pelajaran lainnya dalam pembelajaran tematik Kurikulum 2013. Salah satu materi pada semester dua yaitu IPS dengan KD.3.2 mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Pembelajaran berlangsung dimulai dengan apersepsi, guru kemudian mengenalkan tentang materi mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Guru menyuruh siswa membuka buku Tema 7 tentang keragaman kegiatan Teman dalam Kelas dan lebih kurang 10 menit setelah saling bertanya jawab, siswa diminta untuk memahami cita-cita teman-teman mereka tersebut.

Proses pembelajaran pada prasiklus. Terlihat saat saling bertanya jawab, siswa sebagian ada yang serius bertanya jawab dan ada sebagian yang kurang antusias. Proses pembelajaran berlangsung secara satu arah, guru aktif menjelaskan, siswa sangat pasif. Siswa merasa bosan dan kurang bersemangat mengikuti pembelajaran. Kegiatan selanjutnya, guru menerangkan tentang Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang dan bertanya jawab dengan siswa. Guru menggunakan model STAD dalam penyampaian materi Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang ini. Guru juga menggunakan bantuan PPT untuk menambah perhatian siswa. Namun ternyata banyak siswa yang kebingungan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model STAD. Sebagian siswa tidak bisa bertugas sebagai kelompok mahir yang bias memberi keterangan kepada temannya tentang hal-hal yang terait dengan keragaman suku bangsa. Ketika siswa mengerjakan lembar kerja siswa (LKS), siswa banyak yang bertanya kembali tentang Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang, guru menjelaskan kembali tentang Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang yang ada di lingkungan tempat tinggal siswa. Siswa sebagian merasa bosan sehingga membuat kondisi pembelajaran kurang kondusif. Siswa mengerjakan LKS asal jawab, mereka hanya ingin cepat selesai mengerjakan tugas kelompok. Banyak

juga siswa yang masih kesulitan mencari Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang di lingkungan tempat tinggal mereka

Proses pembelajaran pada prasiklus berjalan kurang kondusif. Proses pembelajaran berlangsung hanya satu arah. Dari hasil pengamatan proses pembelajaran, diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 1. Data Keaktifan Siswa pada Proses Pembelajaran Prasiklus**

Indikator	Ya	Tidak
Siswa aktif mengikuti proses pembelajaran	23,53 % ( 4 siswa)	76,47 % (13 siswa)

Tabel 1 menunjukkan proses pembelajaran pada prasiklus. Siswa belum aktif mengikuti pembelajaran. Mereka banyak bingung dalam pembelajaran model STAD dan pembelajaran dirasa kurang menarik. Siswa yang aktif mengikuti proses pembelajaran hanya sebanyak 4 siswa apabila diprosentasekan sebesar 23,53 % masuk dalam kategori proses pembelajaran kurang baik.

Kemampuan Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang pada siswa Kelas 4 SDN 1 Saradan belum begitu baik. Kualitas pembelajaran yang rendah ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang kurang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran mengidentifikasi macam-macam gaya. Hasil belajar prasiklus pada KD 3.2 menunjukkan hasil sebagai berikut :

**Tabel 2. Data Nilai Hasil Belajar KD 3.2 Prasiklus**

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1.	88 < A ≤ 100	2	11,76 %
2.	77 < B ≤ 88	1	5,88 %
3.	67 ≤ C ≤ 77	1	5,88 %
4.	D < 67	13	76,48 %
Jumlah		17	Tuntas : 4 siswa (23,52 %) Belum tuntas : 13 siswa (76,48 %)

Tabel 2 menunjukkan hasil belajar KD 3.2 pada prasiklus hanya terdapat 2 siswa mendapat predikat A klasifikasi sangat baik. Sebanyak 1 siswa mendapat predikat B klasifikasi baik. Sebanyak 1 siswa mendapat predikat C klasifikasi cukup. Sebanyak 13 siswa mendapat predikat D klasifikasi perlu bimbingan. Siswa yang tuntas sebanyak 4 siswa dengan persentase ketuntasan pada prasiklus hanya mencapai 23,52 %. Siswa yang belum tuntas sebanyak 13 siswa dengan persentase 76,48 %. Hal ini menunjukkan hasil belajar KD 3.2 masuk dalam kategori rendah.

Hasil belajar siswa pada KD.3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang masih kurang ditambah lagi guru belum menggunakan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan materi tersebut sehingga solusi atas permasalahan tersebut adalah penggunaan model pembelajaran.

Tahap perencanaan dimulai dengan mengidentifikasi kondisi awal. Berdasarkan kondisi awal guru merencanakan skenario pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing*.

Pada siklus pembelajaran evaluasi yang dilakukan adalah menjawab 10 pertanyaan soal uraian yang berhubungan dengan materi Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas

bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Guru juga mengumpulkan hasil wawancara dengan siswa tentang pengalaman belajar yang dialami siswa setelah guru menerapkan model pembelajaran *Role playing*. guru juga mengumpulkan hasil catatan lapangan siswa tentang pengalaman belajar yang dialami siswa setelah guru menerapkan model pembelajaran *Role playing*. Evaluasi pada setiap pertemuan dipersiapkan guru dengan soal berdasar indikator yang telah dibuat.

Proses pembelajaran terlihat sangat berbeda dengan prasiklus. Siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran. Guru tidak terlalu mendominasi pembelajaran karena sudah ada langkah-langkah yang runtut dalam model pembelajaran *Role playing*. Terlihat proses pembelajaran berlangsung secara dua arah. Guru berperan sebagai motivator, siswa aktif mengerjakan tugas dengan sangat antusias.

Siswa juga aktif menyampaikan hasil kerja kelompoknya. Mereka saling bekerja sama dan saling membantu satu sama lain. Pembelajaran berlangsung dengan penuh semangat. Guru senantiasa memotivasi siswa agar aktif terlibat dalam kelompoknya. Setiap ada siswa yang agak pendiam dan kurang aktif, guru segera menasehatinya. Setelah pembelajaran selesai, guru mengadakan wawancara dengan siswa untuk mengetahui dampak yang dirasakan siswa dari proses pembelajaran.

Proses pembelajaran pada Siklus I berjalan cukup kondusif. Proses pembelajaran yang berlangsung sudah interaksi dua arah antara guru dan siswa. Dari hasil pengamatan proses pembelajaran, diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 3. Data Keaktifan Siswa pada Proses Pembelajaran Siklus Pembelajaran**

Indikator	Ya	Tidak
Siswa aktif mengikuti proses pembelajaran	52,94 % ( 9 siswa)	47,06 % ( 8 siswa)

Tabel 3 menunjukkan proses pembelajaran pada Siklus pembelajaran sudah lebih baik dari pada proses pembelajaran pada Prasiklus. Siswa banyak yang mulai aktif mengikuti pembelajaran. Mereka mulai bekerja sama dalam kelompok dan pembelajaran berlangsung cukup menarik. Siswa yang aktif mengikuti proses pembelajaran sebanyak 9 siswa apabila diprosentasekan hanya sebesar 52,94 %. Proses pembelajaran ini masuk dalam kategori **cukup**. Hal ini menunjukkan proses pembelajaran pada Siklus pembelajaran belum memenuhi indikator kinerja yang ditentukan. Target yang diharapkan rata-rata prosentase keaktifan siswa mencapai 70 % dalam kategori proses pembelajaran **baik**, atau dari jumlah 17 siswa kelas 4 , terdapat siswa yang aktif dalam proses pembelajaran mencapai 9 orang.

Kualitas pembelajaran ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang mulai aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil siklus pembelajaran pertemuan 1 yang diperoleh siswa Kelas 4 SDN 1 Saradan menunjukkan hasil belajar pada KD 3.2 sebagai berikut :

**Tabel 4. Data Nilai Hasil Belajar KD 3.2 Siklus I**

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1.	88 < A ≤ 100	3	21,05 %
2.	77 < B ≤ 88	6	31,58 %
3.	67 ≤ C ≤ 77	4	21,05%
4.	D < 67	4	26,32 %
Jumlah		17	Tuntas : 13 siswa (76,47 %) Belum tuntas : 4 siswa (23,53 %)

Tabel 4 menunjukkan hasil belajar KD 3.2 pada Siklus pembelajaran terdapat sebanyak 3 siswa masuk kategori sangat baik, sebanyak 6 siswa masuk kategori baik, sebanyak 4 siswa masuk kategori cukup, dan sebanyak 4 siswa masuk kategori perlu bimbingan. Siswa yang tuntas sebanyak 13 siswa dengan persentase ketuntasan sudah mencapai 76,47 %. Siswa yang belum tuntas ada 4 siswa dengan persentase 23,53 %. Hal ini menunjukkan hasil belajar Siklus pembelajaran cukup baik dari hasil belajar pada prasiklus.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan terjadi peningkatan tiap indikator kinerja siswa pada pembelajaran KI 3 dan KI 4 dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. siswa sangat termotivasi dikarenakan langkah-langkah pada model pembelajaran *role playing* membuat siswa aktif bekerja sama melakukan berbagai kegiatan pembelajaran. Kenaikan rata-rata secara keseluruhan dari indikator kinerja siswa menunjukkan kelebihan penggunaan model pembelajaran *role*

### SIMPULAN

Penggunaan model Role Playing dapat meningkatkan hasil pembelajaran IPS pada siswa kelas 4 SDN 1 Saradan, yang ditandai dengan adanya peningkatan proses pembelajaran. Dengan menggunakan model Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia pada Siswa Kelas 4 Semester II SDN I Saradan Kecamatan Baturetno Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2018/2019 dari kategori cukup menjadi kategori baik.

Berdasarkan pengalaman selama melakukan penelitian pada siswa kelas 4 SDN 1 Saradan, peneliti dapat memberikan saran kepada guru bahwa penggunaan model Role Playing dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru dalam mengajar. Pembelajaran menjadi lebih inovatif dan bervariasi. Oleh karena itu model model Role Playing ini dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran mata pelajaran yang lainnya. Kepada siswa bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkat dengan diterapkannya model model Role Playing. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti proses pembelajaran serta lebih bersemangat. Sehingga model pembelajaran model Role Playing dapat diterapkan untuk meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran lainnya. Kepada sekolah bahwa dengan menggunakan model Role dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS Maka model Role Playing dapat diterapkan pada kelas yang lainnya lain untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.

### DAFTAR PUSTAKA

- Alim Sumarno. 2011. Pengertian Hasil Belajar, (On Line) (<http://elearning.unesa.ac.id/tag/teori-hasil-belajar-gagne-dan-driscoll-dalam-buku-apa> di akses 08/02/2016) Bandung:Alfabeta.
- Komalasari Kokom,2015,Pembelajaran Kontekstual,Konsep & Aplikasi,Bandung:Refika Adita
- Ngalimun. 2016.Strategi dan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Presindo Nusa Media