

Role Playing Learning Models In Learning Ips In Elementary School

Harry Prasetya

SDN 1 Ngrakum
harryprase23@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

Education is an effort that is carried out consciously, through planning that has been arranged by taking into account various aspects, in order to develop various kinds of potential that exist. Education consists of several components, one of which is the learning process. Teachers play an important role in creating learning activities, therefore teachers must be able to apply learning models in accordance with the learning material to be delivered, so that meaningful learning will be created for students. Social studies learning in elementary schools usually requires students to read and memorize a lot of subject matter, thus making students less understanding and the learning process feels monotonous. In order to overcome these problems, a model or learning activity is needed that prioritizes the learning process and prioritizes fun activities for students in the classroom or often known as student centered. The purpose of this study is to describe the role playing learning model in social studies learning. The results of this study are the role playing learning model is one of the learning models that can help students to improve skills, especially social skills. Through the role playing learning model, it is hoped that students will have meaningful knowledge and experience related to themselves and the social environment of students, especially in understanding and applying materials in social studies learning in elementary schools.

Keywords: *Learning, Role playing Model, IPS*

Abstrak

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, melalui perencanaan yang telah tersusun dengan memperhatikan berbagai aspek, guna mengembangkan berbagai macam potensi yang ada. Pendidikan terdiri dari beberapa komponen salah satunya proses pembelajaran. Guru memegang peranan penting dalam menciptakan kegiatan pembelajaran oleh karena itu guru harus mampu menerapkan model-model pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan, sehingga akan tercipta pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran IPS di SD biasanya menuntut siswa untuk banyak membaca dan menghafal materi pelajaran, sehingga membuat siswa kurang paham dan proses pembelajaran terasa monoton. Guna mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model atau kegiatan pembelajaran yang mengedepankan proses belajar dan mengutamakan aktifitas menyenangkan siswa di dalam kelas atau sering dikenal dengan istilah *student centered*. Tujuan kajian ini adalah untuk mendeskripsikan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS. Hasil penelitian ini adalah model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan terutama keterampilan sosialnya. Melalui model pembelajaran *role playing* diharapkan peserta didik memiliki pengetahuan dan pengalaman yang bermakna yang berkaitan dengan diri peserta didik serta lingkungan sosial peserta didik khususnya dalam memahami dan menerapkan materi-materi dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

Kata kunci: *Pembelajaran, Model Role playing, IPS*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series

p-ISSN 2620-9284

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, melalui perencanaan yang telah tersusun dengan memperhatikan berbagai aspek, guna mengembangkan berbagai macam potensi yang ada. Pendidikan juga merupakan suatu upaya untuk meningkatkan dan mewujudkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Di dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3: Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Faturrahman, dkk, 2012:67). Guna mencapai tujuan Pendidikan ada komponen-komponen didalam Pendidikan yang saling berkaitan. Komponen yang dianggap penting dalam pendidikan yaitu proses pembelajaran yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik.

Pembelajaran adalah suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Didalam proses pembelajaran meliputi berbagai kegiatan-kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran karena ketika pembelajaran itu dilakukan dengan cara yang menyenangkan, maka materi-materi yang di pelajari akan mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh siswa. Guru memegang peranan penting dalam menciptakan kegiatan pembelajaran, oleh karena itu guru harus mampu menerapkan model-model pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan, sehingga akan tercipta pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran IPS SD merupakan konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan. Dalam dunia pendidikan saat ini antara guru dan murid tidak terlepas dari masalah-masalah yang berkaitan dalam proses pembelajaran. Salah satu contohnya yaitu cara mengajar guru yang masih bersifat konvensional merupakan salah satu faktor dalam masalah pembelajaran yang ada di sekolah dasar terutama dalam mata pelajaran ilmu didominasi oleh kegiatan membaca dan menghafal. Kegiatan belajar membaca dan menghafal bagi anak merupakan kegiatan yang membosankan dan sulit, hal ini mempengaruhi motivasi dan hasil belajar anak dalam mata pelajaran pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Dalam proses pembelajaran, Seorang guru berusaha untuk dapat menciptakan dan menggunakan berbagai macam model atau metode agar pembelajaran tidak membosankan bagi siswa. Agar dalam pembelajaran IPS tidak monoton dan lebih bervariasi, maka dapat diterapkan berbagai model, metode atau cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru bertujuan untuk memperjelas penyampaian materi dan untuk mengatasi masalah guru dalam mengajar, di samping itu juga dapat mengarahkan perhatian siswa agar lebih fokus pada materi pelajaran yang disampaikan.

Guna mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model atau kegiatan pembelajaran yang mengedepankan proses belajar dan mengutamakan aktifitas menyenangkan siswa di dalam kelas atau sering dikenal dengan istilah *student centered*. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* atau bermain peran. Dalam model pembelajaran *role playing*, peserta didik akan lebih aktif selama dan setelah memperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika peserta didik belajar secara individual. Melalui model pembelajaran *role playing* peserta didik juga dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara

keseluruhan serta peserta didik juga di didik untuk disiplin, kerja keras, kreatif dan komunikatif. *Role playing* dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial yang mencerminkan dalam dirinya, menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain, dan mencoba untuk mengembangkan keterampilan sosial. Maka dengan model *role playing* siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Melalui *role playing* atau bermain peran, siswa belajar menggunakan konsep peran, dan menyadari adanya peran-peran yang berbeda serta memikirkan perilakunya dan perilaku orang lain. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, kajian ini bertujuan untuk mendeskripsikan model pembelajaran *role playing* di sekolah dasar khususnya dalam pembelajaran IPS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian Model Pembelajaran *Role playing*

Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dipelopori oleh George Shafteel dengan asumsi bahwa bermain peran dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata (Uno, 2012). Menurut Djamarah (2010) model *role playing* (bermain peran) dapat dikatakan sama dengan sosiodrama, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. (Hamdayana, 2014).

Role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. *Role playing* atau bermain peran merupakan sejenis permainan gerak yang yang didalamnya ada tujuan, aturan, dan eduitament. Dalam *role playing*, peserta didik dikondisikan pada situasi tertentu diluar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai bentuk aktivitas di mana peserta didik membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain. *Role playing* juga diorganisasikan berdasarkan kelompok-kelompok siswa yang heterogen. Masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Peserta didik diberi kebebasan berimprovisasi, namun masih dalam batas-batas skenario dari guru. Jadi, dapat dikatakan bahwa *role playing* atau disebut dengan bermain peran merupakan salah satu usaha guru agar siswa mampu menguasai bahan-bahan yang berupa imajinasi yang disalurkan melalui peran atau drama, dimana setiap orang memiliki peran yang berbeda-beda serta mengajarkan mereka seolah-olah mereka mengalami berada pada suatu situasi yang sedang diperankan.

Role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, tergantung pada apa yang diperankan. *Role playing* sebagai suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri atau jati diri didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Hal ini berarti, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran dengan cara memberikan tugas atau peran kepada siswa untuk dapat memerankan seseorang atau tokoh yang telah diberikan oleh guru sebelumnya, agar siswa dapat mengetahui bahwa satu perilaku dengan perilaku lainnya berbeda dan diharapkan pula tumbuh rasa sosial di dalam dirinya.

B. Tujuan Penggunaan Model Pembelajaran *Role playing*

Tujuan penerapan model pembelajaran *role playing* yaitu agar siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial atau manusia. Selain itu juga agar siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Menurut Saefuddin dan Berdiati (2014), tujuan model pembelajaran bermain peran yaitu:

1. Memberikan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari.
2. Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran.
3. Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial.
4. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.
5. Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan.

Sedangkan, menurut Santoso (2011), tujuan bermain peran diantaranya yaitu:

1. Agar siswa dapat memahami perasaan orang lain.
2. Agar siswa dapat menempatkan diri dari situasi orang lain.
3. Agar siswa dapat mengerti dan menghargai perbedaan pendapat.

Jadi secara umum model pembelajaran *role playing* bertujuan untuk memberikan pengalaman-pengalaman nyata kepada peserta didik terkait materi yang akan dipelajari sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi-materi secara lebih konkrit.

C. Tahap Pembelajaran *Role playing*

Penerapan model *role playing* dalam kelas harus mengacu pada langkah-langkah atau sintaks yang jelas agar tercapai pembelajaran yang ideal. Menurut Uno, (2012) langkah-langkah penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah sebagai berikut:

1. Persiapan atau pemanasan
Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh, guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema atau masalah dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berpikir tentang hal tersebut.
2. Memilih pemain (partisipan)
Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya (jika siswa pasif atau diduga memiliki keterampilan berbicara yang rendah) atau siswa sendiri yang mengusulkannya.
3. Menata panggung (ruang kelas)
Guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang diperlukan.
4. Menyiapkan pengamat (observer)

Guru menunjuk siswa sebagai pengamat, namun demikian penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran.

5. Memainkan peran Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.
6. Diskusi dan evaluasi
Guru bersama dengan siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul, mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah.
7. Bermain peran ulang
Permainan peran ulang seharusnya berjalan lebih baik, siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.
8. Diskusi dan evaluasi kedua
Pembahasan diskusi dan evaluasi kedua diarahkan pada realitas. Mengapa demikian? Pada saat permainan peran dilakukan banyak peran yang melampaui batas kenyataan, sebagai contoh seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli, ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi.
9. Berbagi pengalaman dan kesimpulan.
Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.
Sedangkan menurut Huda (2013) langkah-langkah model pembelajaran *role playing* sebagai berikut :
 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 diperagakan.
 7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau member penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
 8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
 9. Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Berdasarkan pendapat dari kedua ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa tahapan dalam pelaksanaan model pembelajaran *role playing* yaitu tahap persiapan, memilih pemain, membuat setting tempat, memilih observer, bermain peran, diskusi dan evaluasi, berbagi pengalaman serta menarik kesimpulan.

D. Kelebihan Model Pembelajaran *Role playing*

Menurut Huda (2013) kelebihan Model Pembelajaran *Role playing* antara lain:

1. Dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik.

2. Bisa menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
3. Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias.
4. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri peserta didik serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
5. Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerakan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Sedangkan menurut Suyono dan Hariyanto (2014) kelebihan metode *Role playing* adalah sebagai berikut:

1. Menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi aktif peserta didik.
2. Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan keadaan sebenarnya.
3. Mampu memvisualkan hal-hal yang bersifat abstrak.
4. Tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang rumit.
5. Interaksi antar peserta didik menjadi lebih intensif dan dapat mempersatukan peserta didik dalam satu kelas.
6. Membangkitkan respons positif bagi peserta didik yang lemah, kurang cakap, dan kurang motivasi.
7. Melatih kecakapan berpikir kritis karena peserta didik dipaksa menganalisis, menyintesis, dan melakukan evaluasi.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* memiliki kelebihan yaitu menciptakan kegiatan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan serta dapat memberikan pengalaman belajar secara nyata sehingga memudahkan peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran dan mendorong siswa untuk berpikir kritis.

E. Kelemahan Model Pembelajaran *Role playing*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan adapula kelemahannya. Demikian pula dengan model pembelajaran *Role playing*. Huda (2013) berpendapat bahwa kelemahan model pembelajaran *Role playing* adalah sebagai berikut:

1. Banyaknya waktu yang dibutuhkan.
2. Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada peserta didik jika tidak dilatih dengan baik.
3. Ketidakmungkinan menerapkan *role playing* jika suasana kelas tidak kondusif.
4. Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model *role playing*.

Menurut Djamarah dan Zain kelemahan metode *Role playing* adalah:

1. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
2. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
3. Kelas lain sering terganggu oleh suara para pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

Sedangkan menurut Taniredja kelemahan metode *Role playing* yaitu :

1. Bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini akan mengacaukan kegiatan berlangsungnya *Role playing*.
2. Memakan waktu yang cukup lama.

3. Sebagaimana besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif.
4. Memerlukan tempat yang cukup luas.
5. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* memiliki beberapa kelemahan yaitu memerlukan waktu yang lama serta persiapan yang cukup banyak, oleh karena itu memerlukan perencanaan guru secara matang dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran supaya proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

F. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Nurhidayati (2017) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran di sekolah yang di desain atas dasar fenomena, masalah dan realitas sosial dengan pendekatan interdisipliner yang melibatkan berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora seperti kewarganegaraan, sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, pendidikan. Karena itu, IPS dapat dikatakan sebagai studi mengenai perpaduan antara ilmu-ilmu dalam rumpun ilmu-ilmu sosial dan juga humaniora untuk melahirkan pelaku-pelaku sosial yang dapat berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosio kebangsaan. Bahan kajiannya menyangkut peristiwa, seperangkat fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu aktual, gejala dan masalah-masalah atau realitas sosial serta potensi daerah.

(Surahman : 2017) juga berpendapat bahwa IPS merupakan kajian yang terkait dengan kehidupan sosial kemasyarakatan beserta lingkungannya untuk kepentingan pendidikan dan pembentukan para pelaku sosial. IPS dalam pendidikan merupakan suatu konsep yang mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial dalam rangka membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik, juga telah menjadi bagian dari wacana kurikulum dan sistem pendidikan di Indonesia, dan merupakan program pendidikan sosial pada jalur pendidikan sekolah.

Ilmu pengetahuan sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS merupakan rancangan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat, dimana kemampuan tersebut diperlukan untuk memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis. ruang lingkup pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik itu kebutuhan untuk memenuhi materi, budaya dan kejiwaannya. Mata pelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.

SIMPULAN

Model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran dengan cara memberikan tugas atau peran kepada siswa untuk dapat memerankan seseorang atau tokoh agar siswa dapat mengetahui bahwa satu perilaku dengan perilaku lainnya berbeda dan diharapkan pula tumbuh rasa sosial di dalam dirinya. Materi pembelajaran IPS di sekolah dasar sebagian besar bersifat abstrak dan memerlukan kemampuan menghafal bagi peserta didik. Melalui penerapan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS peserta didik mampu

memvisualkan pengetahuan abstrak menjadi lebih konkrit serta memperoleh pengalaman belajar yang bermakna yang berkaitan dengan diri peserta didik dan lingkungan sosial peserta didik sehingga materi pembelajaran IPS mudah dipahami oleh peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asis Saefuddin dan Ika Berdiati. 2014. Pembelajaran Efektif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Faturrahman, dkk. 2012. Pengantar Pendidikan. Jakarta: Prestasi Pustakarya
- Dedi Rizkia Saputra, Penerapan Metode *Role playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 10 Tahun ke IV, (2015), hlm. 2
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas
- Djamarah, Zain Aswan. 2016. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta
- Hakim, Arif Rahman, Wayan Lasmawan, Nyoman Dantes. 2014. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Hasil Belajar Ips Kelas V Sdn Segugus Karang Baru. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar Volume 4.
- Huda, Miftahul. 2013. Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Hamdayana, J. 2014. Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter. Bogor:hamdayana Ghalia Indonesia
- Surahman, Edy dan Mukminan. 2017. Peran Guru IPS Sebagai Pendiik dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab. Vol, No.1, Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group,