

## Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Penduduk dalam Mata Pelajaran IPS

Dara Shintia Dewi, Yunus Abidin, Ai Sutini

Universitas Pendidikan Indonesia  
darashintiadewi@upi.edu

---

### Article History

received 24/6/2023

revised 1/7/2023

accepted 3/7/2023

---

### Abstract

*The purpose of this study was to find out (1) learning planning in social studies subjects using the role playing method (2) implementing the role playing method in an effort to improve student learning outcomes in social studies learning, and (3) increasing student learning outcomes after using the role playing method in IPS learning. The method used in this research is Classroom Action Research (PTK) which adapts the Kemmis & Mc. Taggart 's model with three cycles. Each cycle includes planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were fourth grade students at SD Negeri 1 Karamat Wangi with a total of 27 students. Data collection techniques using observation, interviews, and questionnaires. The data analysis used consisted of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the research are (1) planning to use the role playing method in the form of preparing lesson plans, worksheets, worksheets, evaluation sheets, observation sheets, media, and questionnaire sheets. (2) the implementation of the role playing method takes place effectively and is able to improve student learning outcomes. (3) the use of the role playing method can improve student learning outcomes both in the cognitive, affective, and psychomotor domains.*

**Keywords:** Learning Methods, Role Playing, Learning Outcomes

### Abstrak

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui (1) perencanaan pembelajaran pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* (2) pelaksanaan metode *role playing* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS, dan (3) peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengadaptasi model Kemmis & Mc. Taggart dengan tiga siklus. Setiap siklusnya meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas IV SD Negeri 1 Karamat Wangi dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Analisis data yang digunakan terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitiannya ialah (1) perencanaan penggunaan metode *role playing* berupa penyusunan RPP, LKS, LKK, lembar evaluasi, lembar observasi, media, dan lembar angket; (2) pelaksanaan metode *role playing* berlangsung secara efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa; (3) penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor.

**Kata kunci:** Metode Pembelajaran, Role Playing, Hasil Belajar

---



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia, dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Sofian dan Nasution, 2020; Suwuh dkk., 2017). Guru sangat memegang peranan sentral dalam pendidikan, terutama pendidikan dasar (Suryana dan Iskandar, 2022). Guru memegang tugas ganda yaitu sebagai pendidik dan pengajar. Guru berperan sebagai pengajar yang bertugas menuangkan sejumlah bahan pelajaran ke dalam pikiran siswa. Begitupun sebagai pendidik, guru bertugas membimbing dan membina siswa agar menjadi manusia sosial yang cakap, aktif, kreatif, dan mandiri.

Pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi saat ini cenderung membosankan dan kurang mendapat minat dari siswa (Darmayoga dkk., 2013; Fitri dkk., 2021). Hal ini disebabkan oleh cara penyampaian materi yang hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan sehingga terlihat hanya bersifat satu arah. Salah satu materi dalam pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar adalah kegiatan ekonomi penduduk. Kegiatan ekonomi penduduk adalah kegiatan ekonomi yang dilakukan orang untuk menghasilkan pendapatan (Lubis, 2014).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Karamat wangi dengan jumlah peserta didik 27 siswa (9 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki), pada pembelajaran IPS diketahui bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa dalam materi "Kegiatan Ekonomi Penduduk". Berdasarkan data yang diperoleh bahwa ketuntasan terhadap materi ini hanya mencapai 48% (13 orang siswa), sedangkan siswa yang belum tuntas mencapai 52% (14 orang siswa) dan nilai rata-rata 55, dengan nilai rata-rata Kriteria Ketuntasan Mengajar (KKM) yang ditentukan sekolah yaitu 65.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di sekolah tersebut, diketahui bahwa penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam materi kegiatan ekonomi penduduk terletak pada metode pembelajaran yang dilaksanakan. Pembelajaran pada mata pelajaran ini dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan yang pada umumnya kurang memanfaatkan adanya metode lain dalam pembelajaran. Sejatinya, metode ceramah hanya berfokus pada guru, sehingga kurang menstimulus siswa untuk aktif dalam pembelajaran (Adilah, 2017; Febrianti, 2019).

Guru perlu melakukan inovasi untuk menciptakan suasana belajar yang disukai oleh siswa (Susilo dan Sofiarini, 2020). Salah satunya dengan memilih dan menggunakan metode belajar yang menarik perhatian siswa. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat lebih memahami materi ajar yang disampaikan. Lebih lanjut, dibutuhkan metode pembelajaran yang berpusat kepada siswa sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dalam materi kegiatan ekonomi penduduk, peneliti mencoba menggunakan metode *role playing* dengan harapan agar pembelajaran dapat lebih menarik dan berkesan bagi siswa maupun guru, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penetapan metode ini berdasarkan refleksi dan kolaborasi dengan siswa dan guru kelas.

Damayanti (2016), mengungkapkan bahwa metode *role playing* adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *role playing* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, menurut Firmayani dkk., (2021), *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana siswa membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan menggunakan metode *role playing* dalam materi

kegiatan ekonomi penduduk. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul tentang “Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Penduduk dalam Mata Pelajaran IPS”.

### METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (Kemmis dkk., 2013). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian praktis yang dilakukan di kelas dan bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran yang ada. Penelitian Tindakan Kelas didefinisikan sebagai suatu studi yang sistematis yang dilakukan dalam upaya untuk memperbaiki praktik-praktik dalam pendidikan dengan melakukan tindakan praktis serta refleksi dari tindakan tersebut (Wulandari, 2018). Penelitian ini berlangsung bersamaan dengan pelaksanaan proses pembelajaran sesungguhnya. Dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai guru yang melakukan pengajaran dengan menerapkan metode *role playing*.

Sementara itu, model penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah model daur (siklus) yang mencakup empat komponen, yaitu: rencana (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*) dan refleksi (*reflection*). Model ini dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (Kemmis dkk., 2013). Adapun instrumen penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah tes, lembar observasi, dan angket.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal pembelajaran IPS materi “Kegiatan Ekonomi Penduduk” di kelas IV SDN 1 Karamatwangi menunjukkan; (1) Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran IPS pada materi “Kegiatan Ekonomi Penduduk”, (2) Siswa kurang memahami materi karena hanya mendengarkan dan mencatat, sehingga pembelajaran terkesan monoton yakni berpusat pada guru, (3) Aktivitas siswa di kelas terlihat membosankan sehingga menimbulkan kejenuhan pada diri siswa, (4) siswa dibiarkan mengerjakan tugas LKS yang diberikan oleh guru tanpa ada tindakan lanjut (tidak dikoreksi).

Berdasarkan hasil observasi prapenelitian, didapat data awal yang menunjukkan bahwa hanya 48% (13 orang siswa) yang telah mencapai KKM, dengan rata-rata kelas hanya mencapai 55. Dengan demikian, mayoritas siswa masih belum menguasai materi dengan baik karena nilai rata-rata yang diperoleh masih di bawah KKM. Pembelajaran pada mata pelajaran ini dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan yang pada umumnya kurang memanfaatkan adanya metode lain dalam pembelajaran. Sejatinya, metode ceramah hanya berfokus pada guru, sehingga kurang menstimulus siswa untuk aktif dalam pembelajaran (Adilah, 2017; Febrianti, 2019).

Sementara itu, berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I, penilaian afektif dan psikomotor siswa kategori cukup, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 1,89. Pada siklus ini, situasi pembelajaran cukup menyenangkan, meskipun siswa masih terlihat kaku. Sejatinya, metode *role playing* dapat menarik perhatian siswa, namun aktivitas siswa belum luwes, sebab belum terbiasanya dengan prosedur yang terdapat dalam metode *role playing* (Budianti dan Permata, 2017; Nurkholis dan Santosa, 2022).

Berdasarkan hasil yang didapat pada Siklus II, nilai rata-rata siswa dalam penilaian kelompok mengalami peningkatan, yang semula 69 menjadi 73. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa sudah dapat berinteraksi atau bekerjasama dengan baik, dengan kelompok yang berbeda setiap minggunya. Nilai rata-rata kelas sebesar 70, dengan jumlah persentasi 63% tuntas (17 orang siswa) dan 37% belum tuntas (10 orang siswa). Hal tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi kegiatan pemanfaatan sumber daya alam dengan menggunakan metode *role playing* mengalami

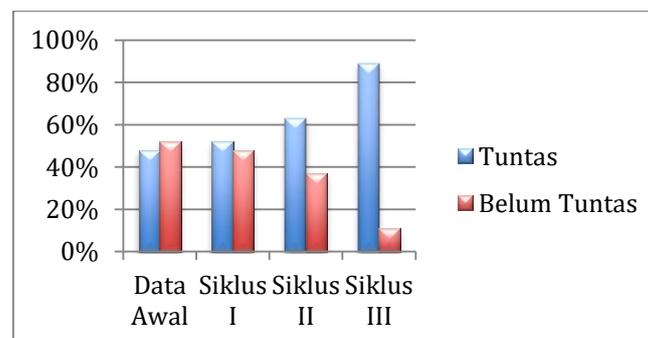
peningkatan yang cukup baik, dilihat dari kenaikan nilai rata-rata kelas yang semula 62 menjadi 70 dan kenaikan persentasi ketuntasan siswa yang semula 52% menjadi 63%.

Pada siklus III, nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya. Pada siklus kedua nilai rata-rata mencapai 73, sedangkan pada siklus ketiga ini meningkat menjadi 79. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa sudah mulai dapat berinteraksi atau bekerjasama secara baik, dengan kelompok yang berbeda setiap minggunya. Nilai rata-rata sebesar 79, dengan jumlah persentasi 89% tuntas (24 orang siswa) dan 11% belum tuntas (3 orang siswa). Pada siklus III ini yang merupakan siklus terakhir, menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pengaruh kondisi alam terhadap kegiatan ekonomi dengan menggunakan metode *role playing* mengalami peningkatan yang sangat baik, dilihat dari kenaikan nilai rata-rata kelas yang semula 70 menjadi 79 dan kenaikan persentasi ketuntasan yang semula 63% menjadi 89%.



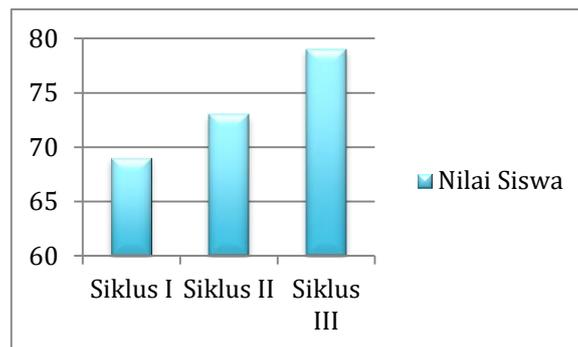
**Gambar 1. Perbandingan Rata-rata Hasil Belajar Siswa (Kognitif) Sebelum dan Sesudah Tindakan**

Dari data awal diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 55, setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 62, setelah dilaksanakan siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 70 dan setelah dilaksanakan pada siklus III nilai rata-rata kelas meningkat juga menjadi 79.



**Gambar 2. Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (Kognitif) Sebelum dan Sesudah Tindakan**

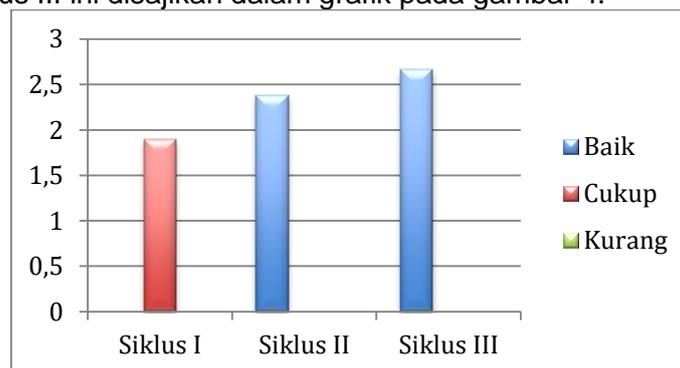
Dari data sebelumnya diperoleh persentasi ketuntasan siswa sebesar 48% (13 orang siswa) dan 52% belum tuntas (14 orang siswa). Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 52% tuntas (14 orang siswa) dan 48% belum tuntas (13 orang siswa). Pada siklus II ketuntasan hasil belajar siswa mengalami kenaikan menjadi 63% tuntas (17 orang siswa) dan 37% belum tuntas (10 orang siswa). Pada tahap siklus III persentasi ketuntasan pun meningkat menjadi 89% (24 orang siswa) dan 11% belum tuntas (3 orang siswa).



**Gambar 3. Perbandingan Rata-Rata Siswa (Kelompok)**

Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I nilai rata-rata kelas sebesar 69, setelah dilaksanakan siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 73 dan setelah dilaksanakan tindakan pada siklus III nilai rata-rata kelas meningkat juga menjadi 79. Berdasarkan observasi menunjukkan bahwa siswa mampu bekerja sama dan beradaptasi dengan baik, walaupun dengan anggota kelompok yang berbeda setiap minggunya. Pada penilaian sikap siswa berdasarkan dari observasi aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran, sikap siswa selama menggunakan metode *role playing* mengalami peningkatan.

Untuk lebih jelasnya, rekapitulasi nilai sikap siswa (afektif dan psikomotor) dari nilai awal sampai siklus III ini disajikan dalam grafik pada gambar 4.



**Gambar 4. Perbandingan Nilai Sikap (Afektif dan Psikomotor)**

Pada siklus I menunjukkan tabung berwarna merah dengan skala nilai 1,89 yang menandakan bahwa nilai sikap siswa masih berada pada tingkatan cukup. Sedangkan, pada siklus II warna tabung mengalami perubahan menjadi warna biru dengan skala nilai 2,38 yang menandakan bahwa nilai sikap siswa mengalami peningkatan menjadi baik. Sama dengan warna tabung pada siklus II, tabung siklus III pun berwarna biru yang menunjukkan nilai sikap siswa berada pada tingkat baik. Namun, pada siklus III ini skala nilai mengalami peningkatan menjadi 2,66. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadinya kenaikan nilai sikap dari setiap siklus yang sudah dilaksanakan.

Peningkatan aktivitas siswa ini juga dilihat dari jumlah siswa yang melakukan aktivitas memperhatikan guru memberikan apersepsi, menuliskan materi, tujuan pembelajaran dan langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran *Role playing*, bertanya, menjawab pertanyaan, memberikan pendapat, menyelesaikan LKS, mempersentasikan hasil kelompok di depan kelas. Hal ini disebabkan oleh pengaruh guru dan ketersediaan sumber materi pengajaran termasuk juga metode dan media pembelajaran yang digunakan sangat mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, aktivitas pembelajaran bergantung pada keterampilan guru dalam menciptakan suasana belajar. Sebagaimana disampaikan Basri (2017) dan Gultom dkk., (2020), jika

guru memiliki kemampuan dan keterampilan dalam menciptakan interaksi yang baik selama proses pembelajaran, maka aktivitas siswa akan meningkat.

Metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi yang baik antarsiswa, dan keterampilan berpikir siswa lebih berkembang (Altun, 2015; Septikasari dan Frasandy, 2018). Hal tersebut sejalan dengan kelebihan dari metode *role playing* menurut Metode *role playing* memiliki kelebihan dalam penggunaannya. Hal ini diperkuat Nurhasanah dkk., (2016), bahwa kelebihan dari metode *role playing* yaitu dengan siswa dilatih untuk dapat memahami, mengingat bahan yang akan diperankan seputar materi ajar. Selanjutnya siswa akan terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif serta kreatif. *Role playing* dapat menuntun siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, memupuk rasa tanggung jawab akan tugas yang diterima. Selain itu, metode ini mudah diterima siswa sebab pemilihan topiknya bersifat kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa (Paudi, 2019).

### SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa (1) perencanaan penggunaan metode *role playing* berupa penyusunan RPP, LKS, LKK, lembar observasi, media, dan lembar angket; (2) pelaksanaan metode *role playing* berlangsung secara efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa; (3) penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor. Penelitian ini hanya berfokus pada hasil belajar siswa kelas IV SD dengan metode *role playing*. Oleh karena itu, disarankan agar peneliti lain dapat melanjutkan penelitian ini pada bidang studi tertentu dengan menggunakan metode pembelajaran lainnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, N. (2017). Perbedaan Hasil Belajar IPA Melalui Penerapan Metode Mind Map dengan Metode Ceramah. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 98–103.
- Altun, M. (2015). Using Role-Play Activities to Develop Speaking Skills: A Case Study in the Language Classroom. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 1(4), 27–33.
- Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 1(1), 38–53.
- Budianti, Y., & Permata, T. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Percaya Diri Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Buni Bakti 03 Babelan Bekasi. *Pedagogik*, 5(2), 44–56.
- Damayanti, N. (2016). Praktik Pemberian Scaffolding oleh Mahasiswa Pendidikan Matematika Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar (SBM) Matematika. *Jurnal Likhitaprajna*, 18(1), 87–97.
- Darmayoga, I. W., Lasmawan, I. W., & Marhaeni, A. A. I. N. (2013). Pengaruh Implementasi Metode Mind Mapping terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Minat Siswa Kelas IV SD Sathya Sai Denpasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Ganesha*, 3(1).
- Febrianti, F. A. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Journal Civics & Social Studies*, 3(2), 42–52.
- Firmayani, N. K. S., Sudika, I. W., & Wati, N. N. K. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing (Bermain Peran) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPS. *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD*, 1(2).
- Fitri, R. A., Adnan, F., & Irdamurni. (2021). Pengaruh Model Quantum Teaching terhadap

- Minat dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 88–101.
- Gultom, S., Hutauruk, A. F., & Ginting, A. M. (2020). Teaching Skills of Teacher in Increasing Student Learning Interest. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 3(3), 1564–1569.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2013). *The Action Research Planner*. Springer.
- Lubis, Y. A. (2014). Studi Tentang Aktivitas Ekonomi Masyarakat Pesisir Pantai Pelabuhan. *JPPUMA: Jurnal Ilmu Pemerintahan Dan Sosial Politik UMA (Journal of Governance and Political Social UMA)*, 2(2), 133–143.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.
- Nurkholis, & Santosa, B. (2022). Kecakapan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode Bermain Peran di SMK Negeri 1 Cilacap. *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran)*, 5(2), 231–236.
- Paudi, Z. I. (2019). Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 7(2), 111–120.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 8(2), 107–116.
- Sofian, A., & Nasution, I. A. (2020). Permasalahan Pendidikan dan Pembelajaran di Berbagai Tingkatan Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1).
- Suryana, C., & Iskandar, S. (2022). Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Menerapkan Konsep Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7317–7326.
- Susilo, A., & Sofiarini, A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79–93.
- Suwuh, R., Pinontoan, O. R., & Doda, D. V. D. (2017). Gambaran Kepuasan Kerja dan Motivasi Kerja Pada Guru-guru di SMP Kristen Tateli Kecamatan Mandolang Kabupaten Minahasa. *KESMAS: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 6(4).
- Wulandari, T. F. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Sifat-sifat Bangun Ruang Siswa Kelas V Menggunakan Model Bangun Ruang. *Basic Education: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(19), 1826–1837.