PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA SEJARAH PERADABAN INDONESIA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DI KELAS V SDN 34 LOKKASAILE KABUPATEN PANGKEP

SAIDAH AHMAD
NPM. 920862060111

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
STKIP ANDI MATAPPA
2022

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada hari Selasa, 27 September 2022.

Disahkan Oleh:
Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH. MH

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut:

Ketua : PATTOLA MUHAJIR, S.E., M.M. (.....)

Sekretaris : FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd. (.....)

Penguji : 1. A.SHYAM SARJANI ALAM, S.T., S.Pd., M.Pd. (.....)

2. KHAIRUN NISA'A TAYYIBU, S.Pd., M.Pd. (.....)

Pembimbing : 1. PATTOLA MUHAJIR, S.E., M.M. (.....)

2. FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd.. (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

BISMILLAHI RAHMANI RAHIM

Yang bertanda tangan dibawah ini menerangkan bahwa:

Nama : SAIDAH AHMAD

NPM : 920862060111

Tempat Tanggal Lahir : Pangkajene 1 September 1975

Alamat : Jl. Kebun Sayur. Kel. Jagong, Kec. Pangkajene

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa isi skripsi ini adalah tanggung jawab saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabaila dikemudian hari ternyata skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya, tiruan, duplikat atau dibuatkan maka predikat Kesarjanaan saya dapat dinyatakan batal demi hukum.

Pangkajene, 2022

Yang Membuat Pernyataan



SAIDAH AHMAD

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

MOTTO

Barang Siapa Yang Berangkat Menimba Ilmu Untuk Mengamalkan Ilmu, Niscaya Ilmu Yang Sedikit Pun akan Bermanfaat Baginya

Karya ini kupersembahkan kepada
Semua teman-teman yang telah mendukung.
Hanya Allah yang mampu membalas nasehat, doa dan kasih sayang kalian kepadaku selama hidup dan langkahku dalam menggapai cita-cita.
Amin.....

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul : **PPENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA SEJARAH PERADABAN INDONESIA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DI KELAS V SD NEGERI 34 LOKKASAILE**

Atas Nama Saudara :

1. Nama : SAIDAH AHMAD
2. NPM : 920862060111
3. Jurusan : Ilmu Pendidikan
4. Program Studi : Pendidikan Sekolah dasar

Setelah diperiksa/diteliti telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Pangkajene, Februari 2022

Disetujui Oleh

Pembimbing 1	Pembimbing 2
PATTOLA MUHAJIR. SE., M.M	**FIRDHA RAZAK. S.Pd., M.Pd**

Diketahui Oleh

Ketua STKIP Andi Matappa Pangkep	Ketua Jurusan/Program Pendidikan Guru Sekolah dasar
A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH, MH	**HASBAHUDDIN. S.Pd, M.Pd**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Tuhan Yang Maha Pengasih lagi Penyayang, penulis panjatkan rasa syukur kehadirat-Nya, Tuhan semesta alam, hanya karena rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam semoga senantiasa tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad Shalallaahu Alaihi Wassallam sebagai pendidik dan sentral suri tauladan bagi setiap manusia dimana tempat dan segala zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari tanpa bantuan semua pihak terutama dari dosen pembimbing dan teman-teman seperjuangan niscaya skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan. Penulis ucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberi motivasi dalam penulisan skripsi ini terutama kepada yang terhormat .

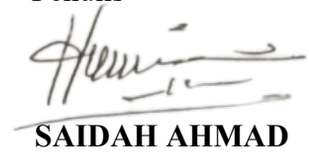
1. Kedua Orang tuaku, keluarga dan sahabat yang selalu memberikan semangat dan bantuan moril dan materil dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Hj. Zaorah Sapan, S.Pd Selaku Ketua Yayasan Matahari yang membina STKIP Andi Matappa
3. Bapak A. Zam Immawan, SH. MH Selaku Ketua STKIP Andi Matappa .
4. Bapak Hasbahuddin, S.Pd., M.Pd sebagai Ketua jurusan/program studi Program Guru Sekolah dasar STKIP Andi Matappa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

5. Bapak Pattola Muhajir. SE., M.M (pembimbing I) dan Ibu Firdha Razak. S.Pd., M.Pd. (pembimbing II) yang selalu siap sedia memberikan bimbingan dan petunjuk khusus tentang penyusunan skripsi ini
6. Bapak / Ibu Dosen STKIP Andi Matappa yang telah mendidik dan memberikan pengetahuan kepada kami.

Rekan-rekan mahasiswa yang telah banyak memberikan pertimbangan dan kritikan yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, namun penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan para pembaca pada umumnya.

Pangkajene, 2022
Penulis



SAIDAH AHMAD

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....ii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN..... iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iv
MOTTO v
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI.....ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR LAMPIRAN xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....1

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah.....7

C.Tujuan Penelitian.....8

E. Manfaat Hasil Penelitian.....9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka.....11

1. Model Pembelajaran.....11

a. Pengertian Model Pembelajaran.....11

b. Ciri-Ciri Model Pembelajaran 13

2. Teknik Bermain Peran (*Role Playing*).....14

a. Pengertian Bermain Peran (*Role Playing*).....14

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

b. Tujuan Bermain Peran (*Role Playing*).....15
c. Tahapan Pelaksanaan Teknik Bermain Peran (*Role Playing*). .18
d. Kelebihan Teknik Bermain Peran (*Role Playing*).....20
e. Kelemahan/Kekurangan Teknik Bermain Peran (*Role Playing*)21
3. Pembelajaran IPS Tema Sejarah Peradaban Indonesia 22
a. Pengertian IPS.....25
b. Tujuan Pembelajaran IPS di SD.....24
c. Ruang Lingkup IPS di SD.....25
4. Hasil Belajar.....27
a. Pengertian Hasil Belajar 27
b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....29
c. Indikator Hasil Belajar.....32
B. Kerangka Pikir.....40
C. Hipotesis Tindakan.....41
BAB III METODE PENELITIAN
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....42
B. Fokus Penelitian.....42
C. Setting Penelitian.....43
D. Rancangan Tindakan.....43
E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data.....46
F. Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan.....48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian 53

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

B. Pembahasan 64

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 69

B. Saran-Saran.....69

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Aktivitas Guru 50
2. Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa 50
3. Tabel 4.1 Statistik skor hasil tes hasil belajar siswa kelas V pada siklus1 59
4. Tabel 4.2 Statistik frekuensi dan persentase skor hasil belajar siswa siklus 1 60
5. Tabel 4.3 Deskripsi ketuntasan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 34 Lokasaile Siklus 1 61
6. Tabel 4.4 Analisis Lembar Pengamatan Aktivitas Guru pada siklus 1 pertemuan 1, 2 dan 3 62
7. Tabel 4.5 Analisis Lembar pengamatan aktivitas siswa pada siklus 1 pertemuan 1, 2 dan 3 62
8. Tabel 4.6 Statistik skor hasil tes hasil belajar siswa kelas V pada siklus II 68
9. Tabel 4.7 Statistik frekuensi dan persentase skor pemahaman siswa siklus II 69
10. Tabel 4.8 Deskripsi ketuntasan hasil belajar siswa siklus II 70
11. Tabel 4.9 Statistik frekuensi dan persentase pemahaman siswa siklus I dan II 70
12. Tabel 4.10 Analisis lembar pengamatan aktivitas guru pada siklus II pertemuan I, 2 dan 3 72
13. Tabel 4.11 Distribusi lembar pengamatan aktivitas guru siklus I dan II ..74
14. Tabel 4.12 Distribusi lembar pengamatan aktivitas guru siklus I dan II ..75
15. Tabel 4.13 Rekapitulasi hasil penelitian.....76

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

DAFTAR DIAGRAM

1. Diagram 4.1 Grafik peningkatan persentase ketuntasan 71
2. Diagram 4.2 Grafik peningkatan aktivitas guru..... 54

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Perangkat Pembelajaran 74
   a. Silabus 75
   b. RPP 81
   c. Materi Ajar 87
   d. Lembar Kerja Peserta Didik 96
   e. Kunci Jawaban LKPD 110

2. Lampiran 2 Data Hasil Penelitian 113
   a. Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil 114
   b. Tes Soal Validitas 115
   c. Tes Hasil Belajar Pretest 118
   d. Tes Hasil Belajar Posttest 120
   e. Analisis Hasil Jawaban Validitas Tes Hasil Belajar 122
   f. Analisis Hasil Jawaban Pretest 123
   g. Analisis Hasil Jawaban Posttest 124
   h. Lembar ObservasiAktivitas Siswa 125
   i. Analisis Hasil Observasi 126
3. Lampiran 3 Analisis Data Penelitian 127
   a. Uji Validitas dan Realibilitas 128

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

b. Hasil Analisis Statistik Deskriptif.....130
c. Hasil Analisis Uji Normalitas dan Homogenitas data 132
d. Lembar Jawaban Siswa 135
4. Dokumentasi Penelitian.....139
5. Surat Keterangan Perbaikan Seminar.....142
6. Surat Keterangan Validasi Instrumen.....143
7. Nilai Seminar Proposal.....144
8. Surat Ijin Melakukan Penelitian.....145
9. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian.....146
Riwayat Hidup.....147

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

ABSTRAK

Saidah Ahmad, 2022. Peningkatan hasil belajar siswa pada tema sejarah peradaban Indonesia melalui model pembelajaran Role Playing di kelas V SD Negeri 34 Lokkasaile. Dibimbing oleh: Pattola Muhajir, sebagai pembimbing 1 dan Firdha Razak, sebagai pembimbing 2.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk: 1) Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada tema sejarah peradaban Indonesia di kelas V SD Negeri 34 Lokkasaile Kabupaten Pangkep dapat meningkat melalui model pembelajaran *Role Playing*?". 2) Untuk mengetahui apakah model pembelajaran Role Playing dapat membantu guru meningkatkan hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar, dengan sampel penelitian sebanyak 25 orang siswa yang tersebar di 1 kelas.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: 1) Pembelajaran dengan model bermain peran (*Role Playing*) ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema sejarah peradaban Indonesia pada kelas V SD Negeri 34 Lokkasaile Kab. Pangkep. Rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dari semua siklus telah mengalami peningkatakan pada siklus I dan siklus II. Maka dengan hasil ini target yang ingin dicapai dari siswa yang memperoleh nilai ≥70 sebanyak 75% dapat dicapai, dengan tingkat ketuntasan 48% menjadi 80% hal ini mengalami peningkatan 32%. 2) Dengan penggunaan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) ini dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketuntasan belajar 80% siswa yang memperoleh nilai ≥70

Kata kunci:

- Model Pembelajaran *Role Playing*
- Hasil Belajar IPS

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Diera globalisasi sekarang ini, manusia cenderung dihadapkan dengan perubahan-perubahan daya manusia yang memiliki "*"Competitive Advantage"* dengan kecakapan *life skill life competency*, dalam peningkatan mutu pendidikan yang berkualitas. Kecakapan ini hanya dapat diperoleh melalui pendidikan bermutu.

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting yang berpengaruh terhadap perkembangan dan pembangunan suatu bangsa. Pendidikan juga merupakan agen perubahan, agen sosial kontrol dan pembaharuan. Zaman yang semakin berkembang dan maju menuntut perubahan–perubahan pada sistem pendidikan. Sistem pendidikan di Indonesia yang telah di rancang sedemikian rupa demi terciptanya pendidikan yang berkualitas harusnya di dukung pula oleh komponen – komponen penting yang ada di dalamnya, yang memang sangat berpengaruh terhadap berjalan atau tidaknya sistem pendidikan tersebut, diantaranya pendidik (guru, dosen), peserta didik, sarana dan prasarana, dan lain – lain. Hal ini sejalan dengan pernyataan Ngalim Purwanto (2012.p,106) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pendidikan diantaranya kematangan, intelejensi (kecerdasan), latihan dan ulangan, motivasi, sifat-sifat pribadi seseorang, keadaan keluarga, guru dan cara mengajar, alat-alat pelajaran,motivasi sosial dan lingkungan. Komponen yang tak kalah pentingnya juga adalah pengaturan penyelenggaraan penyusunan materi yang akan diajarkan di sekolah, secara sistematis yang berjenjang sesuai dengan tingkat kemampuan, termasuk tingkat usia peserta didik.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

Pembelajaran yang dilaksanakan secara tematik dalam kurikulum 2013 kemudian dinilai dengan menggunakan penilaian autentik. Menurut Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian menyatakan bahwa penilaian otentik merupakan penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai mulai dari masukan (*input*), proses, dan keluaran (*output*) pembelajaran. IPS merupakan suatu *synthetic discipline* antara berbagai ilmu social untuk pengajaran di sekolah, terdiri sejarah, ekonomi, geografi, dan kewarganegaraan). Selain harus mampu mensintesiskan konsep-konsep yang relevan antara ilmu-ilmu sosial tersebut, juga perlu dimasukan unsur-unsur pendidikan dan pembangunan serta masalah-masalah sosial hidup bermasyarakat.

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia, kemudian pula bagi kehidupan suatu bangsa. Untuk mencapai tujuan suatu bangsa, pendidikan memegang peranan yang cukup penting. Karna melalui pendidikan kualitas sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa dibentuk dan ditingkatkan. Sehubungan dengan hal tersebut maka suasana belajar dan proses pembelajaran harus direncanakan sedemikian rupa agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya guna memiliki spiritual keagamaan, pengendalian, akhlak mulia, kecerdasan, keterampilann yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa maupun negara. Disamping itu nilai-nilai perjuangan bangsa masih relevan dalam memecahkan setiap permasalahan dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sangat terbukti keandalannya.

Pendidikan Nasional memiliki fungsi sebagaimana yang tercantum pada pasal (3) Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

> Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdasarkan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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.

Di dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia disebutkan bahwa sejarah mengandung tiga pengertian: (1). Kesusasteraan lama: silsilah, asal usul; (2). Kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau; (3). Ilmu, pengetahuan, cerita pelajaran tentang kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau serta riwayat. Mengenai makna sejarah, bisa juga mengacu pada dua konsep yang terpisah: sejarah yang tersusun dari serangkaian peristiwa masa lampau, keseluruhan pengalaman manusia; dan sejarah sebagai suatu cara yang dengannya fakta-fakta diseleksi, diubah-ubah, dijabarkan, dan dianalisis7. Konsep sejarah dengan pengertiannya yang *pertama* memberikan pemahaman akan arti obyektif tentang masa lampau, dan hendaknya difahami sebagai suatu aktualitas atau peristiwa itu sendiri. Pemahaman terhadap *konsep kedua* bahwa sejarah menunjukkan maknanya yang subyektif, sebab masa lampau itu telah menjadi sebuah kisah atau cerita, dimana dalam proses pengkisahan itu terdapat kesan yang dirasakan oleh sejarawan berdasarkan pengalaman dan lingkungan pergaulannya yang menyatu dengan gagasan tentang peristiwa sejarah.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

mengerti dan memahami sejarah dan peradaban Indonesia yang terjadi dimasa lampau.

Role playing dirancang untuk membantu siswa mempelajari sejarah peradaban Indonesia yang terjadi dimasa lampau, menumbuhkan rasa empati dan rasa perduli terhadap Bangsa Indonesia. 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 yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar siswa pada tema sejarah peradaban Indonesia melalui model pembelajaran *Role Playing* di kelas V SDN 34 Lokkasaile Kabupaten Pangkep."

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan masalah

Berdasarkan hasil analisis yang telah dipaparkan di atas, yang mencerminkan masalah pokok yakni hasil belajar maka rumusan masalah yang dapat diberikan adalah :

a) Apakah hasil belajar siswa pada tema sejarah peradaban Indonesia di kelas V SDN 34 Lokkasaile Kabupaten Pangkep dapat meningkat melalui model pembelajaran *Role Playing* ?
b) Apakah model pembelajaran *Role Playing* dapat membantu Guru meningkatkan hasil belajar siswa?

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

2. Pemecahan masalah

Bentuk penyelesaian permasalahan yang digunakan adalah model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada siswa sebagai pelaku aktif dalam menemukan sendiri pemahamannya. Pemilihan model pembelajaran *Role Playing* sebagai bentuk penyelesaian masalah yang menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi atau berbeda secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan metode biasa. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *Role Playing*. memandang siswa sebagai pelaku aktif dalam belajar (subjek belajar), serta materi dan cara penerapan menekankan kepada pengembangan nalar (kognitif) sehingga siswa dapat menemukan konsepnya sendiri. Operasional pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing*, yakni dengan menerapkan langkah-langkah: 1) Persiapan; 2) Pelaksanaan; 3) Penutup.

Lingkup penelitian disesuaikan dengan permasalahan penelitian yang mencermati hasil belajar, sehingga pelaksanaan penelitian juga mengarah kepada hal tersebut yakni dengan memfokuskan pada hasil belajar. Lingkup yang menjadi fokus penelitian tersebut sebaiknya dapat diukur untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian, dengan cara menentukan indikator keberhasilan. Sesuai dengan lingkup tersebut, maka indikator yang ditentukan adalah indikator hasil. Indikator tersebut, dikatakan berhasil apabila dari kualifikasi hasil analisis data sesuai dengan tabel tingkat keberhasilan dikualifikasikan “baik”.

C. Tujuan Penelitian

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

Dari rumusan masalah, maka dapat dijabarkan tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada tema sejarah peradaban Indonesia di kelas V SDN 34 Lokkasaile Kabupaten Pangkep dapat meningkat melalui model pembelajaran *Role Playing*.
2. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Role Playing* dapat membantu Guru meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan menambah khasanah dalam pembelajaran sejarah khususnya pada tema sejarah peradaban Indonesia dan dapat dijadikan acuan pendapat untuk memperkuat yang sudah ada , misalnya teori tentang penerapan model pembelajaran *Role Playing.*

2. Manfaat praktis

Secara Praktis hasil penelitian tindakan kelas ini akan kontribusi positif bagi siswa ,guru, peneliti dan sekolah.

a. Siswa

pelaksanaan penelitian melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing,* diharapkan dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih mengembangkan kecerdasannya agar hasil belajar yang diperoleh dapat meningkat, disamping itu juga dapat menciptakan konsep kerja sama dengan menumbuhkan kecintaan.

b. Guru

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

pelaksanaan penelitian dapat memberikan kontribusi sebagai salah satu alternative model atau strategi pembelajaran yang dapat diterapan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas. Disamping juga diharapkan dapat terdata siswa yang memiliki bakat kecerdasan linguistic yang selanjutnya dapat di bina dan diarahkan sehingga siswa yang bersangkutan dapat mengembangkan bakat atau kecerdasannya secara maksimal.

c. Peneliti

pelaksanaan penelitan dapat dijadikan Sebagai latihan dan menambah pengetahuan dalam penelitian.

d. Bagi sekolah

penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pada tema sejarah peradaban Indonesia untuk dipergunakan dalam pembelajaran IPS khususnya materi sejarah di SDN 34 Lokkasaile dan pihak sekolah/kepala sekolah dapat menjadikan pedoman dalam kebijakan perencanaan pembelajaran

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Berkenaan dengan model pembelajaran, Joyce dan Weil (2010.p,67) mengelompokkan model pembelajaran dalam 4 (empat) kategori, yaitu : 1) model sosial (social model), 2) Model Pengolahan informasi (*The information processing Model*), 3) Model personal (Personal Model), 4) Model Sistem Perilaku(*Behavioral Systems*)".

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Model Sosial (*Social Model*). Model pembelajaran ini mengacu pada model pembelajaran kelompok yang melibatkan kerjasama antar personal. Model pembelajaran dapat dilaksanakan dalam bentuk model pembelajaran *cooperative* atau *collaborative*.
2) Metode pembelajaran yang mendukung penerapan model terseebut antara lain: metode investigasi kelompok (*group investigation*), bermain peran (*role playing*), *Peer teaching,* dikusi dan lain lain.
3) Model Pengolahan informasi (*The information processing Model*). Model-model yang termasuk dalam kelompok pengolahan informasi menitik beratkan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

pada cara memperkuat dorongan internal (dari dalam diri sendiri) untuk memahami dunia dengan cara menggali, mengorganisasikan data, merasakan ada masalah, mengupayakan cara untuk mengatasinya dan mengungkapkan hasil belajarnya secara lisan atau tertulis. Beberapa metode pembelajaran yang mendukung pelaksanaan model pembelajaran pengolahan informasi antara lain: *problem based learning, inquiry dan discovery, memorization*, pencapaian konsep (*concept attainment*), dan lain-lain.

4) Model Personal (*Personal Model*). Model personal merupakan model yang membangkitkan peserta didik agar dapat belajar secara mandiri,memiliki kesadaran terhadap tugas dan tanggung jawabnya. Model pembelajaran personal tersebut antara lain ditetapkan dengan metode pengajaran tanpa arah (*non directive learning*), latihan kesadaran (*awareness training*), dan lain-lain. Secara lebih kongkret, model pembelajaran personal antara lain diterapkan dengan metode pembelajaran berbantuan modul *e-learning*

5) Model Sistem Perilaku(*Behavioral Systems*). Model pembelajaran ini dikenal sebagai model modifikasi perilaku dalam hubungannya dengan respon terhadap tugas-tugas yang diberikan. Kegiatan belajar berorientasi pada perubahan perilaku yang tadinya tidak bisa menjadi bisa atau tidak tahu menjadi tahu, dsb. Model pembelajaran banyak diterapkan dalam mata pelajaran praktik. Model pembelajaran yang termasuk ke dalam kelompok model system perilaku ini antara lain: belajar tuntas (*mastery learning*), CBT (*competence based learning*), pembelajaran langsung (*direct instruction*), model kontrol diri, *drill*, dsb. Dalam penerapan model system perilaku, guru

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

dapat menggunakan metode tutorial dengan membimbing siswa sampai mencapai tujuan.

Joyce & Weil Joyce dan Weil (2010.p,67) berpendapat bahwa "Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain". Strategi adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai seecara efektif dan efisien. Senada dengan pendapat Arnie Fajar (2015.p,123) menyebutkan bahwa "Strategi pembelajaran adalah suatu perangkat materi dan prosedur pembelajarannya yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan minat belajar pada peserta didik atau siswa".

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas.

b. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Arnie Fajar (2015) Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Thelen dan berdasarkan teori Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokrasi.
2. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif
3. Dapat dijadikan pedoman untuk memperbaiki kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

sebelum diberikan teknik Role Playing berada pada kategori rendah dan meningkat setelah diberikan teknik Role Playing

2. Penelitian yang dilaksanakan oleh Nurwana (2019) dengan judul pengaruh penggunaan metode pembelajaran role terhadap minat dan hasil belajar siswa materi sistem peredaran kelas XI SMA Negeri 9 Makassar hal ini berarti bahwa teknik Role Playing efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa setelah diberikan teknik Role Playing

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan data awal hasil belajar pada tema sejarah peradaban Indonesia di SDN 34 Lokkasaile Kabupaten Pangkep tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh dua faktor utama yakni faktor dari guru dan faktor dari siswa. Faktor penyebab dari guru meliputi: guru dalam mengajar sejarah menggunakan metode ceramah yang cenderung memandang siswa sebagai objek yang pasif, guru mendominasi keadaan dengan memberikan penjelasan materi yang sifatnya teori buku, serta tidak menekankan pada aktivitas siswa dalam menemukan sendiri konsepnya. Sementara faktor penyebab dari siswa, antara lain: siswa memperlihatkan kecenderungan pasif, siswa jenuh, dan siswa kurang antusias untuk bertanya.

Kelebihan model pembelajaran *Role Playing* antara lain adalah: memandang siswa sebagai subjek aktif dalam belajar, serta materi dan cara penerapan *Role Playing* menekankan kepada pengembangan nalar (kognitif) siswa, di mana siswa akan menganalisis dengan melibatkan nalarnya untuk menemukan sendiri pemahaman konsep materi IPS yang diajarkan. Sehingga belajar dapat lebih

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

bermakna karena konsep pemahaman siswa merupakan konsep pemahaman yang berasal dari penemuan siswa sendiri. Model pembelajaran *Role Playing* diterapkan dengan menggunakan langkah-langkah: 1) Persiapan; 2) Pelaksanaan; 3) Penutup. Dengan demikian diharapkan melalui model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema sejarah peradaban Indonesia di kelas V SDN 34 lokkasaile Kabupaten Pangkep.

Wacana tersebut, dipaparkan tentang alur pelaksanaan penelitian yang diawali keadaan awal hasil belajar IPS yang relatif rendah, yang disebabkan oleh faktor guru dan siswa. Alur pelaksanaan ini merupakan kerangka pikir penelitian, yang dapat digambarkan dalam bentuk bagan kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar. 2.1 Kerangka Pikir penelitian

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian dari landasan teori dan kerangka berpikir maka dirumuskan hipotesis pelaksanaan tindakan yang akan diajukan adalah: “Jika model pembelajaran *Role Playing* diterapakan pada tema sejarah peradaban Indonesia , maka hasil belajar siswa kelas V SDN 34 Lokkasaile Kabupaten Pangkep dapat meningkat.”

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Class action research*). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang bersifat relatif. Kegiatan penelitian berangkat dari permasalahan riil yang dihadapi oleh guru dalam proses belajar mengajar . kemudian direfleksikan alternatif pemecah masalahnya dan ditindak lanjuti dengan tindakan-tindakan yang nyata terencana dan terukur. Sutama (2011.p,134) "Terdapat empat langkah penting dalam penelitian tindakan kelas. Sukardi (2011.p,212-213) yaitu *plan* (perencanaan), *act* (tindakan), *observe* (pengamatan) dan *reflect* (perenungan).

Ada sedikitnya empat model penelitian tindakan yaitu model Kemmis dan Taggart, model Ebbut, model Elliot dan model McKernan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian tindakan kelas model Jhon Elliot .

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan dari fakta permasalahan yang akan diperbaiki mencermati aspek hasil belajar siswa, maka atas pertimbangan efektivitas, fokus pelaksanaan penelitian direncanakan mencermati aspek yang sama, sebagai berikut:

Fokus pada hasil mengajar, yaitu mencermati aktivitas guru dalam menerapkan langkah model pembelajaran *Role Playing*, serta mencermati aktivitas siswa merespon langkah tersebut.

C. Setting Penelitian

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

Penelitian yang direncanakan, dilaksanakan di SDN 34 Lokkasaile Kabupaten Pangkep,dengan jangka waktu penelitian 2 (dua) bulan. Dengan alasan pemilihan lokasi tersebut adalah hasil belajar tema sejarah peradaban Indonesia relatif masih rendah, sehingga perlu diadakan tindakan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa antara lain melalui kegiatan penelitian, disamping itu lokasi merupakan tempat peneliti mengajar sehingga penelitian mudah diakses oleh peneliti dan diminimalisir kendala-kendala penelitian yang mungkin timbul. Sementara yang menjadi subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V 34 Lokkasaile Kabupaten Pangkep, dengan jumlah guru 1 orang, dan siswa 25 orang, terdiri atas 14 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan.

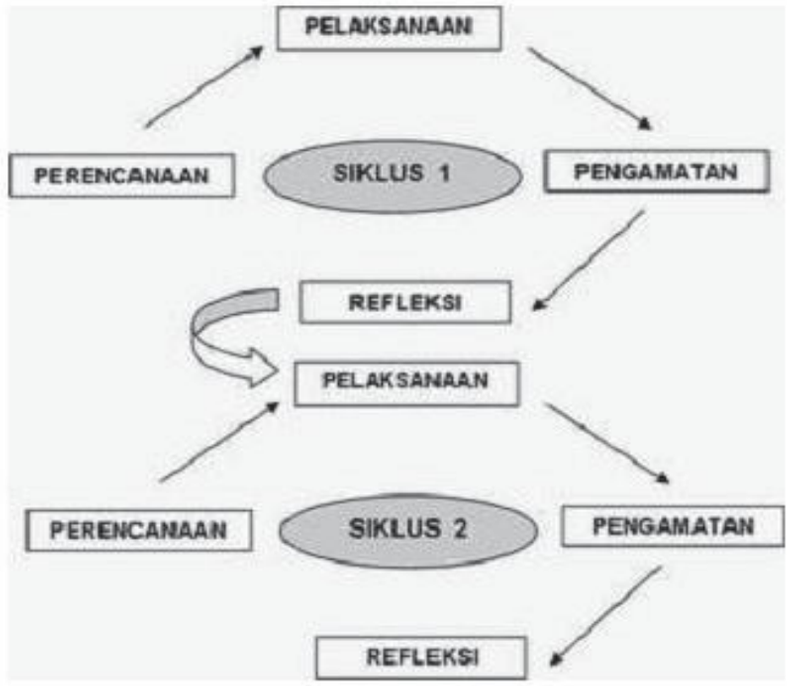
D. Rancangan Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK). Bentuk penelitian ini pertama kali diperkenalkan oleh ahli psikologi sosial Amerika. Di dalam pelaksanaan PTK ini, penelitian mengacu kepada prosedur penelitian yang menyatakan bahwa terdiri dari tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Tahapan-tahapan tersebut merupakan rancangan tindakan yang berlangsung pada satu siklus penelitian, dan berulang pada siklus berikutnya.

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan metode John Elliot dirancang untuk dapat menyelesaikan satu pokok bahasan yang dilaksanakan secara berkelanjutan dengan menggunakan dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan atau perbaikan pembelajaran yang ingin dicapai seperti yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

digambarkan. Metode penelitian bersifat kualitatif. Rancangan penelitian, dapat digambarkan dalam bentuk skema sebagai berikut:



Sumber : diadaptasi dari John Elliot

Disain penelitian yang digunakan terdiri dari 4 langkah , yaitu :

1. Perencanaan (*Planning*)

   Perencanaan yaitu persiapan yang dilakukan peneliti untuk pelaksanaan PTK, seperti penyusunan skenario pembelajaran, pembuatan media, dan pembuatan perangkat pembelajaran lainnya. Seperti halnya rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar observasi, LKS, dan soal tes. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini antara lain:

   a. Peneliti bersama dengan guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terkait pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

b. Menyiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari:

1) Lembar observasi aktivitas belajar siswa.

2) Lembar observasi kegiatan guru.

3) Lembar kerja kelompok.

4) Soal tes.

5) Catatan lapangan.

c. Melakukan koordinasi dengan guru sebagai kolabolator dan teman sejawat yaitu mahasiswa.

d. Memberikan pengarahan kepada teman sejawat yang bertindak sebagai observer.

2. Tindakan (*Acting*)

Tindakan dalam PTK yaitu pelaksanaan tindakan atau pembelajaran yang berpedoman pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh peneliti, dengan melakukan kolaborasi dengan guru. Tahap-tahap yang dilakukan dalam implementasi tindakan adalah sebagai berikut:

a. Pendahuluan

1) Guru membuka pelajaran dengan mengucap salam, dilanjutkan dengan memimpin doa dan melakukan presesnsi siswa

2) Guru menyampaikan apersepsi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

3) Guru memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa yang heterogen.
2) Guru menyampaikan inti materi sebagai pengantar dan siswa menyimak penjelasan dari guru. Siswa menyimak penjelasan guru kemudian untuk lebih mendalami materi, siswa mengerjakan lembar kerja kelompok pada kegiatan diskusi kelompok. Agar siswa dapat aktif dalam belajar
3) Setelah memberikan pengantar materi guru memberikan lembar kerja kelompok yang harus didiskusikan pada masing-masing kelompok. 2 kelompok memperoleh tipe soal yang sama. Untuk tipe soal A mengenai peristiwa perlawanan terhadap portugis, tipe B mengenai pahlawan Nasional Indonesia pada masa penjajahan, tipe C mengenai peristiwa pembacaan teks proklamasi. Dengan diskusi siswa saling membantu dalam memahami materi.
4) Masing-masing kelompok yang diwakili oleh satu atau dua siswa menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas.
5) Guru mengklarifikasi hasil diskusi siswa.
6) Guru mengevaluasi dengan memberikan tes yang harus dikerjakan secara individu dan melakukan penilaian.
7) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasi belajar IPS pada tema Sejarah Peradaban Indonesia siswa kelas V SD Negeri 34 Lokkasaile. Dalam penelitian ini peneliti menerapkan metode bermain peran *(Role Playing)*. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing 3 kali pertemuan disetiap siklusnya, setiap kali pertemuan terdiri dari 2x35 menit (2 jam pelajaran).

Data aktivitas siswa diamati dengan lembar observasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung dan data hasil belajar diperoleh dari tes yang dilakukan setiap akhir siklus.

1. Siklus 1

Pada siklus I pembelajaran dilakukan 3 kali pertemuan, pada pertemuan pertama sebelum tindakan proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) dilakukan (siklus 1) untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan akhir pertemuan siklus I diberi evaluasi (siklus 2) untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*). Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dilaksanakan sebagaimana layaknya prosedur penelitian kelas, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan kelas adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

Berikut ini kegiatan yang dilaksanakan selama proses belajar mengajar berlangsung:

1) Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.
2) Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa.
3) Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur.
4) Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan.
5) Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas.
6) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.
7) Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap ***disiplin*** yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.
8) Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan.
9) Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali.

b. Pelaksanaan Tindakan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

Berikut ini kegiatan yang dilaksanakan selama proses belajar mengajar berlangsung

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilakukan pada hari senin 24 Januari 2022 selama 2 jam mata pelajaran (2 x 35 menit) dengan perkenalan dan pretest. Sebelum memulai pembelajaran guru membuka dengan salam dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa, setelah itu guru mengecek kehadiran siswa, guru melakukan persiapan psikis maupun fisik siswa dengan cara ice breaking tepuk semangat. Kemudian guru memperkenalkan peneliti kepada siswa kelas V. Peneliti melakukan perkenalan. Setelah itu peneliti menjelaskan tujuan peneliti berada di kelas V untuk beberapa hari. Peneliti melakukan kolaborasi dengan wali kelas V untuk menerapkan model bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran tema 7 subtema 1 dan subtema 2 pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Setelah itu Peneliti memberikan pretes kepada siswa untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa.

Adapaun hasil yang nampak pada pelaksanaan siklus 1 ini adalah masih terdapat siswa yang tidak antusias dalam mengikuti kegiatan *role playing*, mereka terlihat kurang mengerti dan banyak bercerita serta tidak fokus atas kegiatan role playing tersebut, hasil selanjutnya yang terlihat dari hasil observasi atau pengamatan selama kegiatan berlangsung siswa tidak membaca materi dengan baik dan banyak bermain serta bercanda dengan temantemannya.

Setelah pretest selesai, peneliti dan guru menunjuk 5 siswa untuk melakonkan skenario drama yang sudah disiapkan oleh peneliti untuk pertemuan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

selanjutnya. Kemudian 5 siswa tersebut mempelajari skenario drama dengan bimbingan peneliti dan guru. Kemudian bel sekolah berbunyi, guru menutup pembelajaran dengan mengingatkan 5 siswa untuk mempelajari skenario drama yang akan dipentaskan dipertemuan selanjutnya. Dan kemudian guru memberi motivasi dan salah satu siswa memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup dengan salam.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilakukan pada hari selasa 25 Januari 2022, selama 2 jam mata pelajaran (2 x 35 Menit) dengan indikator mengidentifikasi informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulisan menggunakan aspek, apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana. Sebelum memulai pembelajaran guru membuka dengan salam dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa, setelah itu guru mengecek kehadiran siswa, guru melakukan persiapan psikis maupun fisik siswa dengan cara ice breaking tepuk semangat. Kemudian guru mengaitkan pembelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya dengan pelajaran yang akan dipelajari hari ini. Setelah itu menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dalam belajar.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Setelah itu guru mempersiapkan skenario "peristiwa pembacaan teks proklamasi" yang akan ditampilkan. Guru membagi siswa lain menjadi 4 kelompok terdiri dari 5 Siswa. Setelah itu guru menjelaskan tentang kompetensi yang ingin dicapai dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*). Kemudian guru memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan drama tersebut.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

Siswa yang lain berada di kelompoknya masing-masing sambil mengamati drama yang sedang diperagakan. Setelah selesai pementasan, siswa tersebut duduk membentuk satu kelompok.

Kemudian guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap siswa. Selanjutnya masing-masing siswa mengerjakan dan mendiskusikan LKS tersebut dengan kelompoknya masing-masing. Guru mengontrol dan membimbing jalannya diskusi. Setelah selesai mengerjakan, kemudian guru menyuruh perwakilan masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja di depan kelas. Setelah itu guru memberikan kesimpulan secara umum. Setelah itu guru menyuruh siswa untuk kembali ketempat duduknya masing-masing selanjutnya guru memberikan evaluasi kepada siswa.

Hasil pelaksanaan kegiatan role playing pada pertemuan kedua ini terlihat ada peningkatan dimana terdapat 3 orang siswa yang mulai ingin maju untuk berlakon dalam kegiatan *role playing*, meskipun demikian masih terdapat 6 orang siswa yang masih keluar masuk kelas dan tidak membaca materi serta tidak konsentrasi dalam mengikuti kegiatan *role playing*, berdasarkan pengamatan tersebut maka peneliti menganggap perlu untuk dilakukan kegiatan role playing untuk pertemuan ketiga

Pada kegiatan penutup guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, guru menunjuk 5 siswa untuk mempelajari drama yang akan dipentaskan pada pertemuan selanjutnya. Dan kemudian guru memberi motivasi dan salah satu siswa memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup dengan salam.

3) Pertemuan Ketiga

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan pembelajaran dengan model bermain peran (*Role Playing*) adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan model bermain peran (*Role Playing*) ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema sejarah peradaban Indonesia pada kelas V SD Negeri 34 Lokkasaile Kab. Pangkep. Rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dari semua siklus telah mengalami peningkatakan pada siklus I dan siklus II. Maka dengan hasil ini target yang ingin dicapai dari siswa yang memperoleh nilai ≥70 sebanyak 75% dapat dicapai, dengan tingkat ketuntasan 48% menjadi 80% hal ini mengalami peningkatan 32%
2. Dengan penggunaan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) ini dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketuntasan belajar 80% siswa yang memperoleh nilai ≥70

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka penulis menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik, maka peneliti memberikan saran bagi guru untuk menggunakan model bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran Tema 7 subtema 1 dan 2 pada mata pelajaran IPS

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

tema Sejarah Peradaban Indonesia.

2. Bagi siswa SD Negeri 34 Lokkasaile diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena dengan keikutsertaan siswa dalam aktifitas belajar akan membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

Untuk sekolah, agar pihak sekolah lebih memberikan motivasi kepada guru-guru mata pelajaran yang akan menerapkan model bermain peran (*role playing*).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

DAFTAR PUSTAKA.

Ahmad Sabri, 2015, *Strategi Belajar Mengajar & Micro Teaching*, Quantum Teaching, Ciputat

Arnie Fajar, 2015, *Portoolio dalam Pembelajaran IPS*, Bandung PT remaja Rosdakarya

Dalyono, 2010, *Psikologi Pendidikan*, Rineka Cipta, Jakarta

Darsono, 2010, *Belajar dan Pembelajaran*, Semarang, IKIP Press

Djamarah, Saiful Bahri. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ekawarna, 2011, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta, Gaung Persada

Gunawan, 2013, *Teori-Teori Konseling*, Bina aksara Jakarta

Hamdani, (2011), *Strategi Belajar Mengajar*, CV Pustaka Setia, Bandung

Jufri. 2017. *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum di Sekolah*. Bandung: Sinar Baru Algesindo

Ngalim Purwanto, 2012,*Psikologi Pendidikan*, Bandung, PT Remaja Rosdakary

Oemar Hamalik, 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Sinar Baru.

Roestiyah N.K, 2010, *Strategi Belajar Mengajar,* Rineka Cipta, cet, ke- 6, Jakarta

Sardjiyo, 2017, *Pendidikan IPS di SD*, Jakarta, Universitas Terbuka.

Sagala, Saiful, 2012, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung, Alfabeta

Slameto, 2010, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta

Sri Rahayu, 2013, *Pengantar Kebijakan Fiskal*, Jakarta, Bumi Aksara

Uno Hamzah, 2011, *Psikologi Sosial*, Balai Pustaka, Jakarta

Tu'u. (2004). *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Grasindo, Jakarta

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

LAMPIRAN 1

1. Silabus Penelitian
2. Rencana Pembelajaran (RPP)
3. Materi Pembelajaran
4. Lembar Kerja Siswa (LKS)
5. Lembar Hasil Observasi Aktivitas Guru
6. Lembar Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

SILABUS

Satuan Pendidikan : SD Negeri 34 lokasaile
Kelas/Semester : V / I
Tema 7 : Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema : 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Kompetensi Inti :

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
IPS 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan	☞ Faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesi	☞ Mendiskusikan faktor penyebab penjajahan di Indonesia ☞ Membaca informasi teks narasi	1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan:	6 JP	• Buku guru • Buku Siswa • Materi • peta Indonesia • atlas

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

kedaulatannya. 4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	a ☞ Cara mempertahankan kemerdekaan	sejarah	Unjuk Kerja Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.2 dan 4.2) 1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja		

Pangkajene, Januari 2022

Guru Kelas V

Peneliti

_____ _____

Mengetahui

Kepala Sekolah SD Negeri 34 Lokkasaile

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg





Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg

RIWAYAT HIDUP



SAIDAH AHMAD dilahirkan pada tanggal 1 September 1978 di Pangkep. Putri Ketiga dari Delapan bersaudara, anak dari pasangan Ahmad dan St Aisyah. Alamat: Jl. Kebun Sayur Kelurahan Jagong Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep, Provinsi Sulawesi Selatan. Suku/Warga Negara (Makassar/Indonesia).

Awal pendidikan di mulai Pada tahun 2006 diterima sebagai siswa SD NEGERI 3 JAGONG pada tahun 1982 dan lulus pada tahun 1988.

Pendidikan berikutnya dilanjutkan di SMP HANDAYANI PANGKAJENE pada tahun 1988 dan dinyatakan lulus pada tahun 1991.

Dan melanjutkan pendidikan di SMK NEGERI 1 PANGKEP pada tahun 1991 dan lulus pada tahun 1994.

Pada tahun 2020 diterima sebagai Mahasiswa di Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP ANDI MATAPPA PANGKEP) pada Jurusan Ilmu Pendidikan, Program Studi PGSI untuk jenjang Strata Satu (S1) sampai saat ini

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/GTFxskGQ0_Ua5_f3ty-Utg