PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 32 TUMAMPUA VI

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan SRKIP Andi Matappa

Oleh:

NURUL MUTMAINNA

918862060062

ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STIKIP ANDI MATAPA

2022

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV SDN 32 TUMAMPUA VI

Atas nama saudara :

Nama	: Nurul Mutmainna
NPM	: 918862060062
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Pangkep, Desember 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
PATTOLA MUHAJIR, SE., MM.	**FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd**

Diketahui Oleh

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH	**FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada hari sabtu 21 Januari 2023.

Disahkan Oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa Pangkep

A. ZAM IMMAWAN ALAM, S.H., MH

Dengan susunan Panitia Ujian sebagai berikut:

Ketua	**:** PATTOLA MUHAJIR, SE., MM	(.....)
Sekertaris	**:** FIRDHA RAZAK, S.Pd, M.Pd	(.....)
Penguji	**:** 1. Dr. SRI RAHAYUNINGSIH.,M.Pd	(.....)
	2. VIVI ROSIDA S.Pd., M.Pd	(.....)
Pembimbing	**:**1. PATTOLA MUHAJIR, SE., MM	(.....)
	2. FIRDHA RAZAK, S.Pd, M.Pd	(.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Mutmainna

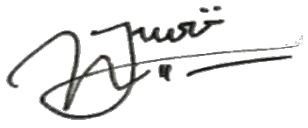
NPM : 918862060062

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pangkajene, 2022



NURUL MUTMAINNA

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

MOTTO

“ Semua orang pasti pernah gagal dan itu menyakitkan. Tapi yang menyakitkan ialah ketika kamu tidak berusaha, namun merasa gagal. ”

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

ABSTRAK

Nurul Mutmainna, 2022. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran *Role Playing* pada Pembelajaran IPS Kelas IV SDN 32 Tumampua VI. Skripsi. Dibimbing oleh Pattola Muhajir dan Firdha Razak. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran IPS terdiri dari 3 pertemuan terhadap 11 subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SDN 32 Tumampua VI. Pengumpulan data dengan menggunakan instrument lembar observasi dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa dan ketuntasan belajar siswa. Nilai rata-rata pada siklus I adalah 63 dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 81,3 ketuntasan belajar siswa pada siklus I 36% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 91%.

Kata Kunci: PTK, Metode *Role Playing* Hasil Belajar IPS

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

KATA PENGATAR

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Ilmu Pendidikan STKIP Andi Matappa.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

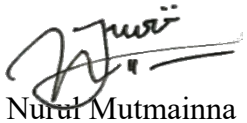
1. Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada Ayahanda dan Ibunda yang tercinta yang telah mengasuh dan mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan moril selama kuliah serta selalu memanjatkan doa yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan proposal.
2. Hj. Zaorah Zapan, S.Pd selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
3. A. Zam Immawan Alam, S.H, M.H, selaku ketua STKIP Andi Matappa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

4. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd, selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang membantu dalam proses perkuliahan
5. Pattola Muhajir, SE., MM, dan Firdha Razak, S.Pd., M.Pd, selaku masing-masing sebagai pembimbing pertama dan kedua yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Segenap Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya ProdiJurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah SWT. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan. Karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin

Pangkep, Desember 2022



Nurul Mutmainna

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

LEMBAR PENGESAHAN ii

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI iii

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iv

MOTTO v

ABSTRAK vi

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah 5

C. Manfaat Penelitian 6

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS TINDAKAN 8

A. Kajian Pustaka 8

B. Penelitian Yang Relevan 15

C. Kerangka Pikir 15

D. Hipotesis Tindakan 17

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

BAB III METODE PENELITIAN ……. 18

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian ……..…… 18

B. Subyek Penelitian ……. 18

C. Lokasi dan Waktu Penelitian …… 18

D. Prodedur dan Desain Penelitian ……... 19

E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data……. 28

F. Teknik Analisis Data …….…….. 29

G. Indikator Keberhasilan …… 31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN …… 32

A. Hasil Penelitian ……... 32

B. Pembahasan …… 53

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN …….. 56

A. KESIMPULAN ……... 56

B. SARAN …… 56

DAFTAR PUSTAKA ……. 57

LAMPIRAN …… 59

RIWAYAT HIDUP …….

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
2.1	Kerangka Pikir ……	16
3.1	Siklus Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)……...…	19
4.1	Diagram Data Rekap Siklus I dan II ……...	52

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Lampiran 2	Skenario Role Playing
Lampiran 3	Lembar Kerja Siswa (LKS)
Lampiran 4	Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar
Lampiran 5	Tes Hasil Belajar dan Kriteria Jawaban
Lampiran 6	Lembar Observasi Siswa
Lampiran 7	Daftar Hadir Siswa Kelas IV
Lampiran 8	Nilai Lembar Kerja Siswa
Lampiran 9	Nilai Tes Hasil Belajar Tindakan I
Lampiran 10	Nilai Tes Hasil Belajar Tindakan II
Lampiran 11	Daftar Nilai Tindakan I dan Tindakan II
Lampiran 12	Data Mentah Nilai Tes Hasil Belajar Tindakan I dan Tindakan II
Lampiran 13	Analasis Tes Hasil Belajar Tindakan I dan Tindakan II
Lampiran 14	Format Validasi Instrumen
Lampiran 15	Persuratan
Lampiran 16	Dokumentasi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 dipelajari akan mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh siswa. Agar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak monoton dan lebih bervariasi, maka dapat diterapkan berbagai macam metode atau cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru. Tujuan dari penggunaan metode maupun media pembelajaran yang bervariasi tersebut adalah bermanfaat untuk memperjelas penyampaian materi pelajaran dan untuk mengatasi keterbatasan guru dalam mengajar, disamping itu juga dapat mengarahkan perhatian siswa agar lebih fokus pada materi pelajaran yang disampaikan.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang membahas tentang keilmuan dasar yang berhubungan dengan kepentingan- kepentingan sosial, yang lebih mementingkan pemahaman, hapalan dan bukan berpikir logis. Dengan demikian proses belajar mengajar dari berbagai aspek yang menyertai pembelajaran IPS di Sekola Dasar (SD) dituntut untuk dapat memberikan pemahaman yang bermakna bagi siswa.

Suatu pembelajaran yang bermakna tentu saja didukung oleh berbagai faktor pengiring salah satunya yaitu metode pembelajaran. Guru yang baik adalah guru yang memiliki dan menguasai empat kompetensi dasar sebagaimana ketentuan perundang-undangan Nomor 14 tahun 2005, yaitu: kompetensi pedagogik,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Terkait dengan kompetensi pedagogik seorang guru, pada prinsipnya dapat dinilai atau diukur dari keterlaksanaan proses pembelajaran yang diawali dengan sejauh mana tahap perencanaan pembelajaran yang dilakukan, meliputi: persiapan perangkat pembelajaran seperti: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), alat penilaian dan media pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran ditandai atas pengelolaan kelas yang dilaksanakan secara runtut sesuai dengan yang sudah direncanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menggunakan media dan sumber bahan pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan belajar murid, serta penggunaan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa, karena hanya metode yang tepat yang dapat menciptakan Proses Belajar Mengajar (PBM) yang interaktif antara guru dan murid. Hal tersebut perlu ditekankan terutama pada mata pelajaran IPS.

Dari penjelasan diatas atas dapat di teorikan sebagai hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode *Role Playing* pada pembelajaran IPS kelas IV di SDN 32 Tumampua VI, berdasarkan pengamatan awal siswa belum menunjukkan adanya respon yang baik dalam mengikuti pembelajaran IPS. Dalam pembelajaran siswa terlihat pasif serta hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa mengajukan pertanyaan. Berdasarkan perolehan dokumen nilai harian dari guru pada ulangan harian semester I, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dan belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan yaitu jika 85% siswa mendapatkan nilai ≥ 70 untuk mata pelajaran IPS. Kenyataanya baru 57% siswa yang memenuhi kriteria tersebut dengan nilai rata-rata lebih dari 60.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas IV SDN 32 Tumampua VI menyatakan bahwa pada saat pembelajaran berlangsung diperoleh beberapa permasalahan diantaranya, pemahaman siswa mengenai materi IPS dalam pembelajaran belum dapat memahami materi dengan baik, siswa kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, dan siswa kurang mandiri dalam pembelajaran. Selain itu, kurangnya penggunaaan metode dan media pembelajaran yang bervariatif dan bersifat inovatif sehingga mempengaruhi proses pembelajaran yang akhirnya pemahaman siswa terhadap konsep materi pembelajaran masih kurang.

Guna mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya metode pembelajaran yang mengedepankan proses belajar dan mengutamakan aktifitas menyenangkan siswa di dalam kelas. Salah satu metode tersebut adalah *Role Playing* atau metode bermain peran. *Role Playing* juga disebut dengan sosio drama merupakan metode pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk memainkan peran yang berkaitan dengan pokok kajian yang disampaikan. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

> Dalam metode pembelajaran *Role Playing* siswa akan lebih aktif selama dan setelah meperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika siswa belajar secara individual. Melalui metode *Role Playing* siswa juga dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan, karena melalui kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya (Baroro, 2011, h. 162).

Metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) merupakan bagian dari metode simulasi yang banyak digunakan dalam pembelajaran IPS karena metode ini sangat sesuai dengan materi IPS dan kebutuhan perserta didik dalam proses

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

pembelajaran yang berlangsung di kelas. Metode ini juga sesuai dengan topik atau penyajian pembelajaran yang dekat dengan kehidupan anak pada umumnya, sehingga dalam pelaksanaannya anak akan mudah mengikuti pelajaran atau memerankan sesuatu yang diminta atau diperintah oleh guru yang sesuai dengan konsep atau materi pelajaran yang diajarkan (Yanto, 2015, h. 53).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar, diharapkan adanya suasana pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan siswa secara aktif. Namun pada proses pembelajaran yang berlangsung dalam dunia pendidikan umumnya masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan bukan pada siswa (*student centered*). Kondisi ini dipertegas pendapat yang disampaikan oleh Thomas Armstrong dalam bukunya Sekolah Para Juara juga mendeskripsikan metode pembelajaran klasik yang antara lain memunculkan asumsi-asumsi: Pertama, para guru cenderung memisahkan atau memberikan identifikasi kepada para muridnya sebagai murid-murid yang pandai di satu sisi, dan murid-murid yang bodoh di sisi lain. Kedua, suasana kelas cenderung monoton dan membosankan. Hal ini dikarenakan para guru biasanya hanya bertumpu pada satu atau dua jenis kecerdasan dalam mengajar, yaitu cerdas berbahasa dan cerdas logika. Ketiga, mungkin seorang guru agak sulit dalam membangkitkan minat atau gairah murid-muridnya karena proses pembelajaran yang kurang kreatif.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi perekonomian masyarakat pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dengan konsep dan teori yang dia terima

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

dari metode ajar *Role Playing* yang menciptakan situasi belajar sehingga siswa mampu meningkatkan hasil belajar.

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah Metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPS di SDN 32 Tumampua VI?

2. Pemecahan Masalah

Permasalahan tentang meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa melalui penggunaan metode *Role Playing* dengan serangkaian pembelajaran reflektif yang dikemas dalam suatu penelitian tindakan kelas.

Dipilihnya penggunaan metode *Role Playing* ini karena metode ini akan membuat siswa belajar lebih aktif, lebih kreatif, lebih menyenangkan, lebih cepat mengerti tentang konsep yang baru dipelajarinya.

Oleh karena itu diharapkan kemampuan guru secara professional dalam merancang strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga siswa lebih memahami dan meningkatkan kemampuannya dalam mata pelajaran IPS.

3. Tujuan Penelitian

Untuk meningkatlkan hasil belajar IPS melalui metode pembelajaran *Role Playing* Pada siswa kelas IV SDN 32 Tumampua VI.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

C. Manfaat Penelitan

1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang metode pembelajaran IPS, sehingga siswa akan mampu mengembangkan kemampuan berpikir, kemampuan belajar, rasa ingin tahu, dan mampu mengembangkan sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

1) Memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan mengembangkan kemampuan bersosialisasi sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS SD.
2) Melatih konsentrasi, ketrampilan dan pemahaman dalam pembelajaran IPS
3) Siswa mampu memahami perilaku ekonomi atau meningkatkan kemampuan belajar IPS yang lebih baik melalui penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS.
4) Memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa, serta sebagai motivasi belajar IPS, sehingga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar IPS siswa.

b. Bagi Guru

Menambah wawasan tentang metode pembelajaran, sehingga dapat memilih metode yang tepat sesuai dengan materi dan keadaan siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran guru agar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkat.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Belajar

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan. Proses perubahan perilaku ini tidak terjadi dengan sendirinya, tetapi ada yang sengaja direncanakan ada dengan senidirinya terjadi karena proses kematangan (Kinasih, 2015, h. 10).

Menurut Winkel dalam (Purwanto, 2011, h. 45) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Lebih lanjut Purwanto dalam (Maftukhah, 2015, h. 32-33) menyatakan bahwa hasil belajar digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.

Sementara itu Ibrahim (dalam Susanto, 2013, h. 5) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah dimana skor yang diperoleh dari hasil tes tersebut dapat mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar meupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar karena merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Slameto dalam (Higuita & Harnani, 2017, h. 203) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar secara ringkas adalah sebagai berikut: faktor-faktor internal yang meliputi, jasmania (kesehatan, cacat tubuh), psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan), kelelahan. Sedangkan faktor-faktor

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

eksternal meliputi keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan), sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah), masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Keberhasilan suatu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor yang menunjang hasil hasil pembelajaran. Ruseffendi dalam (Susanto, 2013, h. 14) bahwa ada sepuluh yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemajuan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat.

Lebih lanjut Wasliman dalam (Susanto, 2013, h. 12) bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik faktor internal maupun eksternal. Susanto sendiri menguraikan faktor internal dan faktor eksternal yang dimaksud yaitu:

1. Faktor Internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor Eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada 2 faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri peserta didik seperti kemauan untuk belajar sementara faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari diri peserta didik yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

2. Metode Pembelajaran *Role Playing*

Metode pembelajaran diartikan sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas. Sejalan dengan (Afandi, 2013, h. 16) mengatakan metode pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran.

Sementara menurut Arif (2011, h. 3) metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya (Mubarokah 2017, h. 16) mengatakan metode pembelajaran adalah suatu pola pendekatan ataupun bentuk pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam upaya mencapai tujuan belajar. Selain itu model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran guru melaksanakan proses pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Silalahi yang berjudul "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode *Role Play* Pada Pelajaran IPS Kelas IV SD Swasta Xaverius Padang Sidimpuan" menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi masalah-masalah sosial pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial telah termotivasi dalam belajar.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Fahreza dan Rahmi yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode *Roleplaying* Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat" menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas IV SD Negeri Pasi Pinang Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat. Perolehan persentase keterampilan sosial siswa kriteria baik telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 80%.

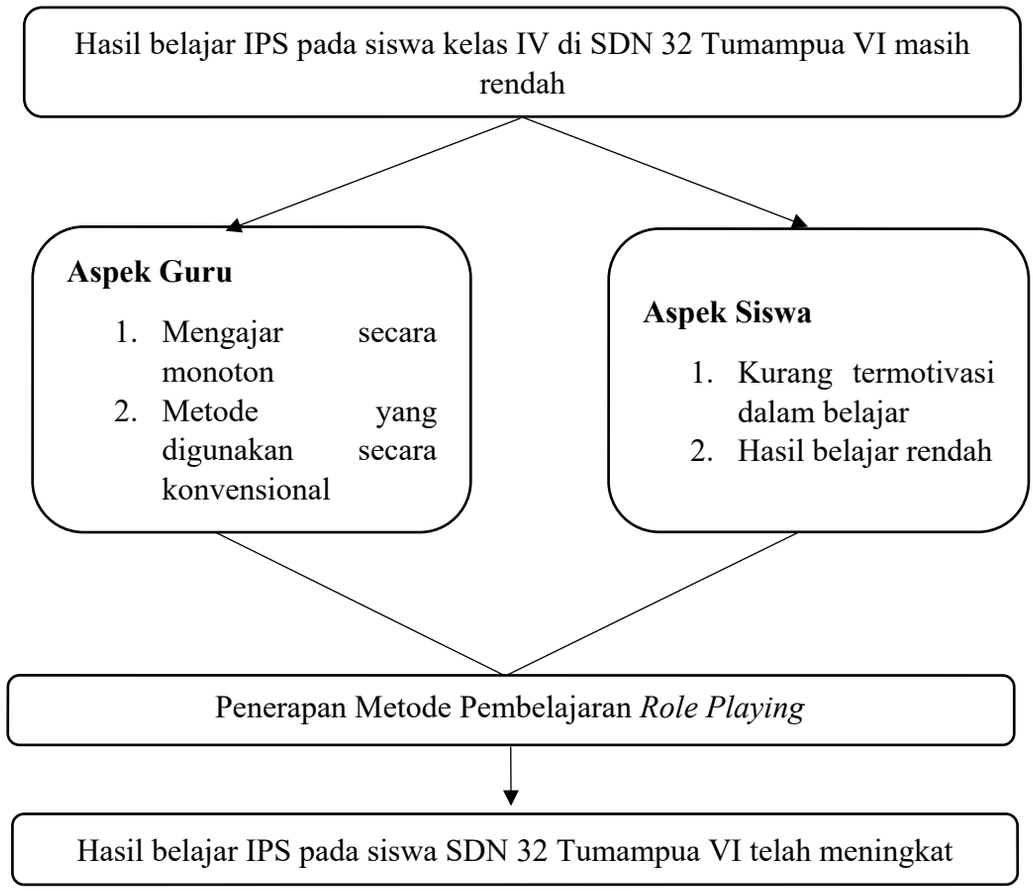
C. Kerangka Pikir

Kondisi awalnya kurang antusiasnya dan semaraknya peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPS, hal ini terlihat dari hasil belajar IPS yang didapatkan oleh peserta didik masih terbilang cukup rendah dan belum mememuhi kriteria keberhasilan, hal tersebut dikarenakan guru masih bertumpuh kepada penggunaan model pembelajaran yang sifatnya masih konvensional sehingga hampir semua peserta didik tidak terpincut untuk memahami dan mendalami.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

Terhadap materi pembelajaran yang diberikan, namun setelah ada beberapa cara yang didapatkan yang ampuh untuk memecahkan masalah, salah satu diantaranya adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playimg* telah berdampak positif secara signifikan terhadap hasil belajar siswa, sehingga metode ini mampu membawa siswa kepada peningkatan hasil belajar IPS.

Untuk lebih jelasnya kita lihat pada gambar berikut ini :



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas adalah jika metode *Role Playing* diterapkan, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 32 Tumampua VI

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Suprayitno (2020, h. 59) mengatakan Penelitian Tindakan Kelas didefinisikan sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.

Penelitian ini dimaksudkan untuk memperbaiki kinerja pendidik menyangkut kualitas proses pembelajaran dan juga memberikan informasi bagaimana cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode pembelajaran *Role Playing.*

B. Subyek Penelitian

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 32 Tumampua VI. Jumlah siswa kelas IV adalah 11 orang yang terdiri dari 8 laki-laki dan 3 perempuan pada tahun 2021/2022.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di SDN 32 Tumampuan VI yang terletak di Jln.Jendral Sukowati, Kelurahan Paddoang-Doangan, Kecamatan Pangkajene, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan, Provinsi Sulawesi Selatan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

2. Waktu Penelitian

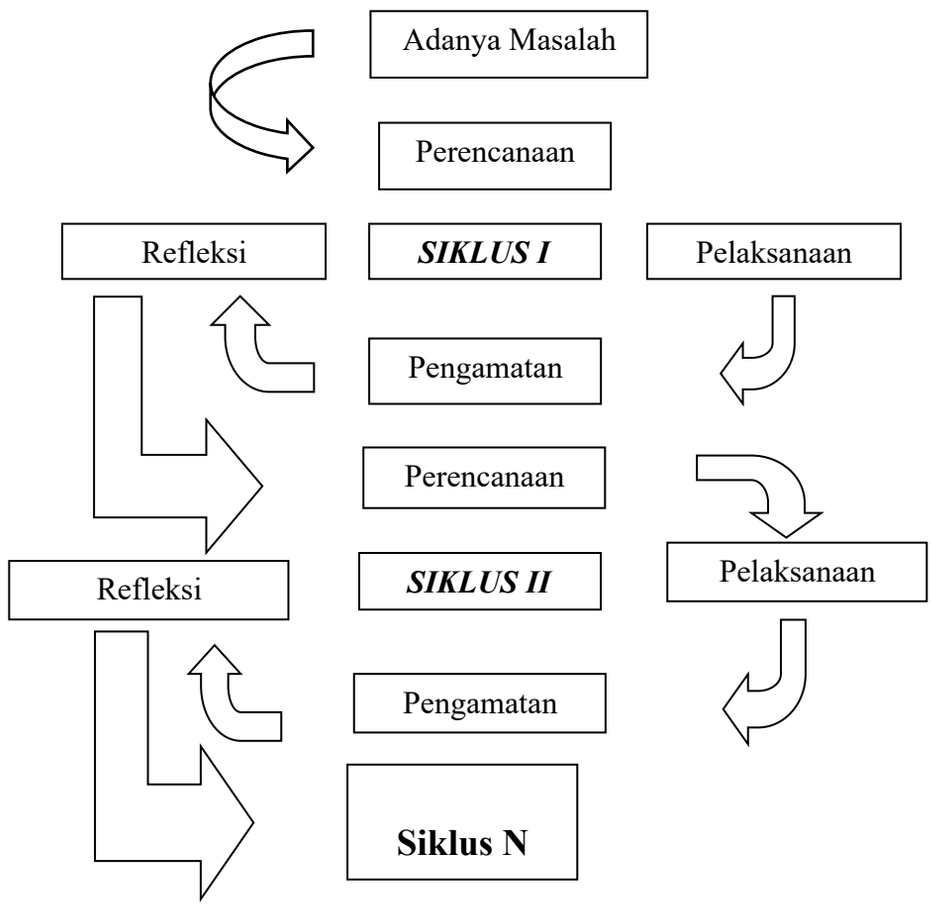
Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

D. Prosedur dan Desain Penelitian

1. Prosedur

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan model penelitian tindakan Hopkins. Prosedur penelitian Hopkins dilaksanakan dengan menggunakan siklus- siklus tindakan (daur ulang). Daur ulang dalam penelitian diawali dengan perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), mengobservasi (*observation*), dan melakukan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai adanya peningkatan yang diharapkan tercapai. Taqwa (2021, h. 36).

Setiap langkah merupakan satu siklus, apabila divisualisasikan delam bentuk bagan terlihat gambar dibawah ini :



Gambar 3.1 Siklus Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

Berikut tahapan persiapan yang disediakan oleh peneliti:

2. Desain Tindakan

1) Perencanaan (Planning)

Pada tahap ini perencanaan yang diakukan oleh peneliti adalah mempersiapkan titik fokus penelitian yang meliputi apa, mengapa, kapan, siapa, dimana dan bagaimana. Selanjutnya membuat/menyusun beberapa instrumen pengamatan yang berguna untuk membantu penelitian dalam mengumpulkan data penelitian.

Dalam langkah menyusun planning yang akan dilaksankan peneliti yaitu:

a. Memberlakukan bahan-bahan yang hendak diajarkan kepada siswa.
b. Mempersiapkan RPP untuk beberapa siklus penelitian.
c. Mempersiapkan media pembelajaran *power point* setiap pertemuan.
d. Mempersiapkan lembar kerja peserta didik (LKPD)
e. Membuat penilaian untuk peserta didik.
f. Menyusun instrumen pengamatan aktivitas siswa.
g. Menunjuk pengamat.
h. Melakukan penelitian guru untuk mengajar saat penelitian.

a. Pelaksanaann (Acting)

Pada tahap ini guru menerapkan semua kegiatan pembelajaran yang telah disusun di dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

2) Observasi

Observasi adalah suatu proses pengumpulan data penelitian yang berupa perubahan dalam proses belajar mengajar. Pada saat proses observasi peneliti mengumpulkan semua informasi yang berupa kelemahan dan kekuatan yang dilakukan guru pada saat memberikan tindakan, sehingga pada akhir tindakan dapat menyusun refleksi untuk penyusunan rencana yang memasuki siklus berikutnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua pengamat. Pertama berasal dari kalangan mahasiswi yang berperan sebagai teman sejawat, kedua dari kalangan guru kelas IV.

3) Refleksi

Refleksi adalah suatu kegitan yang dilakukan setelah akhir dari sebuah pembelajaran. Refleksi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui apakah proses pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun. Dalam refleksi hasil dari pembelajaran juga dilihat sebagai bahan pertimbangan untuk perencanaan RPP selanjutnya.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas. Rancangan penelitian tindakan terdiri dari Prapenelitian dan penelitian tindakan siklus.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

1) Prapenelitian

Prapenelitian merupakan refleksi awal penelitian tindakan siklus dilakukan, yaitu:

a) Mengajukan permohonan izin kepada kepala sekolah SDN 32 Tumampua VI untuk melakukan kegiatan penelitian di sekolah tersebut
b) Melakukan observasi pada siswa kelas V untuk memperoleh data megenai kondisi siswa di kelas.
c) Mengidentifikasi masalah yang ada pada SDN 32 Tumampua VI
d) Menyiapkan instrumen pengumpulan data
e) Menyiapkan media pembelajaran

2) Penelitian Tindakan Siklus

Peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Siklus I dan Siklus II yang menekankan pada proses Berpikir kritis siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Setelah diperoleh gambaran keadaan kelas, maka dilaukan tindaka sebagai berikut:

1) Siklus I

a) Perencanaan tindakan

Kegiatan yang dilakukan peneliti ditahap perencanaan tindakan adalah:

(1) Menetapkan materi pembelajaran yang akan diajarkan, Peneliti bersama guru mengadakan diskusi untuk membuat kesepakatan tentang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* yang sesuai dengan materi ajar dan tujuan pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Data Proses dan Hasil Tindakan Siklus I

Penelitian ini telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan refleksi. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama II siklus dimana disetiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Adapun penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 32 Tumampua VI, Kelurahan Paddoang Doangan, Kecamatan Pangkajene, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Pelaksanaan penelitian di mulai pada tanggal 28 November – 03 Desember 2022. Dalam pelaksanaan tindakan peneliti bertindak sebagai observer sekaligus bertindak sebagai pelaksana penelitian. Observer dibantu oleh satu orang teman yang sejawat.

Hasil penelitian ini berupa data tes hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes hasil siklus I dan tes hasil siklus II serta data observasi terhadap aktivitas belajar siswa dengan menggunakan lembar observasi model *checklist.* Pelaksanaan tindakan setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan, dua kali pertemuan untuk membahas materi ajar, dan satu kali pertemuan untuk mengerjakan soal tes hasil belajar.

a. Perencanaan Tindakan Siklus 1

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan yang akan dilaksanakan yaitu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Materi Perekomian Masyarakat Submateri Pasar dan Aktivitas Perekonomian Masyarakat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

di Desa dan di Perkotaan dengan menggunakan metode *Role Playing* (Bermain Peran) dengan media pembelajaran *power point*, menyusun dan mempersiapkan bahan ajar, menyusun dan mempersiapkan lembar observasi keterlaksaanaan proses pembelajaran, mengelompokkan siswa menjadi berpasangan, karena jumlah siswa ganjil, maka satu orang siswa berpasangan dengan peneliti. Kemudian mempersiapkan soal tes untuk siklus I, dan menyiapkan alat dokumentasi berupa kamera untuk mendokementasikan kegiatan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 4.1 Jadwal Perencanaan (Siklus I)

No.	Hari/Tanggal	Pertemuan	Materi
1.	Senin, 28 November 2022	Pertemuan I	Menjelaskan mengenai Pasar
2.	Selasa, 29 November 2022	Pertemuan II	Menjelaskan mengenai Aktivitas Perekonomian Masyarakat di Desa dan di Perkotaan
3.	Rabu, 30 November 2022	Pertemuan III	Tes atau soal (Siklus I)

b. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus 1

Pelaksanaan tindakan guru pada pembelajaran siklus I materi yang dipelajari yaitu Materi Perekonomian Masyarakat, sub materi Pasar dan Aktivitas Perekonomian Masyarakat di Desa dan di Perkotaan. Guru menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) dimana tindakan yang harus dilakukan yaitu observasi untuk mendapatkan suatu informasi yang mengenai proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa pada mata pelajaran Ilmu

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

Pengetahuan Sosial. Adapun tindakan yang dilakukan yaitu terdiri dari dua siklus, dimana setiap siklus terbagi atas dua kali pertemuan, yaitu:

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan ini dilaksanakan di SDN 32 Tumampua VI kelas IV, yaitu pada tanggal 28 November 2022 dengan alokasi waktu 2 x 45 menit dimulai pada pukul 08.00-09.30, dengan materi Pasar, pada pertemuan pertama dapat dilihat sebagai berikut:

a) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan ini dilaksanakan selama 10 menit , sebelum dilakukan proses pembelajaran, guru memastikan semua siswa sudah ada di dalam kelas. Kemudian yang dilakukan guru dalam kegiatan pendahuluan yaitu guru memberi salam, mengabsen kehadiran siswa, memulai pembelajaran dengan berdoa bersama, kemudian melakukan menginformasikan materi yang akan dipelajari.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilaksanakan selama 65 menit yang terdiri dari beberapa kegiatan, guru menampilkan media pembelajaran power point terkait materi pengertian pasar dan jenis-jenis pasar berdasarkan barang dan sifatnya, setelah itu guru menjelaskan materi jenis pasar dan jenis-jenis pasar, dilanjutkan dengan guru menganalisis peran dan mengelompokkan siswa menjadi berpasangan, karena jumlah siswa ganjil, maka satu orang siswa berpasangan dengan peneliti, setelah itu siswa secara berkelompok mengerjakan (Lembar Kerja Siswa) LKS yang telah dipersiapkan guru. Setelah siswa secara berkelompok selesai mengerjakan LKS,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Selanjutnya guru membantu siswa membagi peran (Pelaksanaan Metode *Role Playing*), kemudian guru memberikan teks skenario yang akan diperankan siswa. Setelah memberikan teks, guru mengatur setting peran, mengatur sesi-sesi dan menegaskan kembali tentang peran siswa. Kemudian setiap kelompok bermain peran di depan kelas dan siswa lain sebagai pengamat. Kemudian guru dan siswa menyimpulkan pemeranan berdasarkan teks skenario dan mendiskusikan fokus-fokus utama materi (Pengertian pasar dan jenis-jenis pasar berdasarkan barang dan sifatnya). Setelah itu guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperankan dengan kehidupan nyata dan bertukar pendapat mengenai jenis-jenis pasar.

Selanjutnya guru memberikan penguatan dari materi yang sudah diajarkan dan memberikan kesempatan kepada siswa yang belum paham maupun siswa lain untuk bertanya terkait materi yang sudah dipelajari, setelah itu guru memberikan jawaban dan meluruskan konsep materi pembelajaran.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan akhir dari pembelajaran dilaksanakan selama kurang lebih 10 menit, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara dan bertanya mengenai informasi yang di dapat dari siswa lainnya, guru juga memberikan penguatan dan kesimpulan yang telah dipelajari hari ini, dilanjutkan dengan salam dan doa sebelum pulang yang dipimpin oleh salah satu siswa.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan ini dilaksanakan di SDN 32 Tumampua VI kelas IV, yaitu pada tanggal 29 November 2022 dengan alokasi waktu 2 x 45 menit dimulai pada pukul

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

08.00-09.30, dengan materi Aktivitas Ekonomi Masyarakat di Desa dan di Perkotaan, pada pertemuan pertama dapat dilihat sebagai berikut:

a) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan ini dilaksanakan selama 10 menit , sebelum dilakukan proses pembelajaran, guru memastikan semua siswa sudah ada di dalam kelas. Kemudian yang dilakukan guru dalam kegiatan pendahuluan yaitu guru memberi salam, mengabsen kehadiran siswa, memulai pembelajaran dengan berdoa bersama, kemudian melakukan menginformasikan materi yang akan dipelajari.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilaksanakan selama 65 menit yang terdiri dari beberapa kegiatan, guru menampilkan media pembelajaran power point terkait materi pengertian aktivitas ekonomi dan jenis-jenis perekonomian masyarakat Indonesia, setelah itu guru menjelaskan materi aktivitas ekonomi dan jenis-jenis perekonomian masyarakat Indonesia, dilanjutkan dengan guru menganalisis peran dan mengelompokkan siswa menjadi mengelompokkan siswa menjadi berpasangan, karena jumlah siswa ganjil, maka satu orang siswa berpasangan dengan peneliti, setelah itu siswa secara berkelompok mengerjakan (Lembar Kerja Siswa) LKS yang telah dipersiapkan guru. Setelah siswa secara berkelompok selesai mengerjakan LKS, perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Selanjutnya guru membantu siswa membagi peran (Pelaksanaan Metode *Role Playing*), kemudian guru memberikan teks skenario yang akan diperankan siswa. Setelah memberikan teks, guru mengatur setting

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN 32 Tumampua VI. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa pada setiap tindakan. Persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I sebesar 36,36% dan pada tindakan II 65.09%, dari hasil yang telah di tentukan yaitu 85%. Kemudian hasil observasi aktivitas guru juga mengalami peningkatan dengan perolehan, tindakan I mencapai rata-rata 64% dan siklus II 79%, sehingga hasil observasi pun mencapai target yang telah ditentukan.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis mengajukan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, yaitu:

1. Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa, hasil belajar yang baik yang telah dicapai harus dipertahankan dan hendaknya siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran IPS.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian dengan subjek maupun objek yang sama maupun berbeda, hendaknya memperhatikan kuantitas dari metode yang digunakan atau yang akan diterapkan. Kemudian penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pengetahuan yang berkaitan dengan subjek maupun objek yang akan diteliti untuk penelitian selanju

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, D, Y. (2016).Penerapan metode pembelajaran resitasi terhadap hasil belajar siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2)

Ahmad Susanto. (2013). *Teori Belajar & Pembelaran di Sekolah Dasar*, Kencana Prenada Media Group.

Amstrong, T. (2016). *Sekolah Para Juara : Menerapkan Multiple Intelegences di Dunia Pendidikan.* Kaifa.

Anisah, A. (2017). Pengaruh penggunaan buku teks pelajaran dan internet sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. *LOGIKA Jurnal Ilmiah Lemlit Unswagati Cirebon*, *18*(3), 1-18.

Budiansyah, B. (2017). Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar Negeri Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(02).

Dimyanti & Mudjiono. (2015). *Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Rineka Cipta.

Hastuti Sri, dkk. (2019). *Konsep Dasar IPS*. Samudera Biru.

Muhammad Taqwa, dkk. (2021) Penelitian Tindakan Kelas Teknologi OJS dan Software R, Deepublish, Yogyakarta.

Pulukadang, W. (2021). *Pembelajaran Terpadu.* Ideas Publishing.

Rahman, T. (2018). *Aplikasi Model-Model Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas.* CV. Pilar Nusantara

Rofek, A. (2020) Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN 7 Patokan Kecamatan Situbondo. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNRAS,* 8(2), 258-269.

Sari, F. F. K. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Satya Widya*, *34*(1), 62-76.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

Suharsimi Arikunto, dkk. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas* (Edisi Revisi) Bumi Aksara.

Sueni, N. M. (2019). Metode, Model dan Bentuk Model Pembelajaran (Tinjauan Pustaka). *Wacana Saraswati Majalah Ilmiah Tentang Bahasa,Sası* 58 *Pembelajarannya,* 19(1), 3-3.

Yanto, Ari. (2016) Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1)

Toharuddin, M. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya untuk Pendidik yang Profesional.* Lakeisha.

Zuraidah, Z. Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology)*, *3*(1), 37-42

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

LEMBAR KERJA PESERTA SISWA

(SIKLUS 1 PERTEMUAN 1)

Nama Kelompok :

Jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Apakah pengertian dari pasar?
2. Tuliskan pengertian dari :
   a. Pasar nyata
   b. Pasar tidak nyata
3. Apakah perbedaan dari pasar trasional dan pasar modern?
4. Sebutkan ciri-ciri dari pasar tradisional!
5. Sebutkan 3 contoh dari pasar modern!

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

LEMBAR KERJA PESERTA SISWA

(SIKLUS 1 PERTEMUAN 2)

Nama Kelompok :

Lengkapilah jenis perekonomian agraris pada tabel dibawah ini!

Kegiatan Agraris	Pengertian	Hasil yang Diperolah
Pertanian		
Petenerakan		
Perkebunan		
Kehutanan		
Perikanan		

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

LEMBAR KERJA PESERTA SISWA

(SIKLUS 2 PERTEMUAN 1)

Nama Siswa / Kelompok :

Jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Apakah pengertian uang secara umum?
2. Sebutkan 5 fungsi uang!
3. Sebutkan 2 Jenis uang kartal!
4. Apakah sajakah contoh dari uang giral?
5. Sebutkan 5 ciri-ciri uang kartal!

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

LEMBAR KERJA PESERTA SISWA

(SIKLUS 2 PERTEMUAN 2)

Nama Kelompok :

Jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Jelaskan pengertian bank menurut undang-undang dan bank secara umum!
2. Lengkapilah tabel dibawah ini

Jenis Bank	Pengertian	Contoh
Bank Pemerintah		
Bank Swasta		

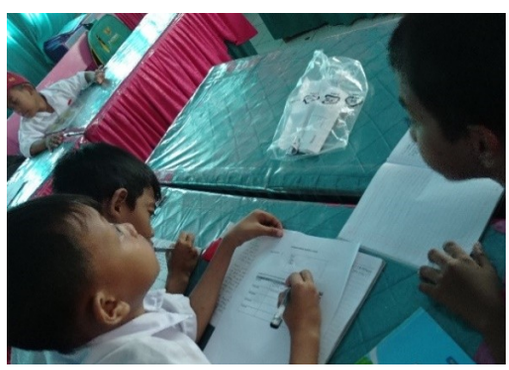
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

Proses Pembelajaran






Proses Mengerjakan LKS




Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama **Nurul Mutmainna**, lahir di Bungoro pada tanggal 12 Maret 1999. Penulis adalah anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak H.Syamsuddin dan Ibu Hj.Sitti Rahmah. Pendidikan penulis dimulai dari menempuh TK Aisyiyah Mattoangin tahun 2004 dan tamat tahun 2006.

Kemudian melanjutkan jenjang Sekolah Dasar di SDN 3 Sambung Jawa, pada tahun 2006 dan tamat tahun 2012. Kemudian melanjutkan jenjang pendidikan di SMPN 1 Bungoro dan lulus tahun 2015. Pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan di SMKN 2 Pangkep dan tamat pada tahun 2018. Penulis memasuki jenjang Perguruan Tinggi pada program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Sekolah Tinggi Keguruan dan Pendidikan (STKIP) Andi Matappa Pangkep, pada tahun ajaran 2018/2019.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/UnnOFaZBwrcWgJm-Zf4i7A