

Implementasi Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran IPS

Eva Sohifah, Dra. Susilawati, M.Pd, & Dra. Ita Rustiati Ridwan, M.Pd.

Universitas Pendidikan Indonesia, evasohifah@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia, susilawati@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia, itarustiaturidwan@upi.edu

Abstrak

Rendahnya hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai hal salah satunya adalah penggunaan metode yang monoton. Selama proses pembelajaran di kelas guru masih belum menerapkan metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Metode role playing menekankan agar siswa melakukan perannya masing-masing sesuai dengan karakter yang dimainkan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SDN Lontar Baru, Kota Serang. Data yang ditemukan berdasarkan hasil persentase penggunaan role playing oleh siswa pada siklus I diperoleh persentase sebesar 78,9% dan pada siklus II persentasenya meningkat menjadi 100% dengan kategori sangat baik. Sedangkan untuk nilai rata-rata tes hasil belajar siswa pada siklus II 55% pada siklus I meningkat menjadi 70% kemudian dilakukan perbaikan sehingga pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 100% dengan kategori sangat baik. Dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan metode role playing pembelajaran IPS menemukan adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: capaian pembelajaran, bermain peran

Pendahuluan

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama siswa dalam menghadapi kehidupan. Mengingat pentingnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, guru seharusnya meningkatkan proses pembelajaran IPS, sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menggunakan metode-metode yang menarik dalam kegiatan pembelajaran.

Pada saat proses pembelajaran sering kali ditemukan berbagai permasalahan. Jika hal tersebut terus dibiarkan tanpa adanya usaha perbaikan, dunia pendidikan akan kurang bermutu, dan menghasilkan siswa yang kurang memahami materi karena kurangnya kenyamanan saat belajar. Penggunaan model, metode, teknik dan strategi yang tepat mempengaruhi kualitas belajar mengajar dan menuntut guru untuk merencanakan atau mempersiapkan secara matang sebelum mengajar untuk memastikan bahwa pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru dan siswa kelas V di SDN Lontar Baru pada tanggal 28 Mei 2022, permasalahan dalam pembelajaran IPS walaupun guru sudah menggunakan beberapa macam metode pembelajaran, seperti ceramah, diskusi, demonstrasi, penugasan, poster, dan lingkungan. Akan tetapi sering ditemukan sebagian tidak menunjukkan

ketertarikan pada proses belajar mengajar IPS, maka dibutuhkan adanya perubahan dalam proses pembelajaran siswa kelas V di SDN Lontar Baru. Salah satu perubahan yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan belajar. Sebab dengan menerapkan edukasi pembelajaran yang menarik dan tepat bagi siswa tentu dapat memahami dengan baik pelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga hal ini dapat membangkitkan hasil belajar siswa. Untuk dapat mengajarkan pengetahuan sosial dengan baik maka bagi guru diharapkan dapat menguasai konsep-konsep dasar ilmu sosial (Astuti, 2018).

Guru yang memiliki karakteristik bekerja dalam bidang pendidikan harus mampu melaksanakan tugasnya dengan baik. Indikasi yang dijadikan patokan adalah pengetahuan guru tentang keberadaan dan fungsinya sebagai fasilitator terhadap siswa yang harus benar-benar ia kuasai, sehingga pada saat melakukan proses pembelajaran akan mencapai hasil yang maksimal.

Metode merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan metode dalam proses pembelajaran yang dipilih guru merupakan salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran. Keberhasilan pencapaian tujuan salah satunya ditentukan oleh komponen ini. Banyak

sekali metode atau pendekatan pembelajaran yang dapat dipakai dalam pembelajaran yang berfungsi untuk memikat minat siswa untuk belajar.

Hamdani (2010:163) dalam (Thalaat Amin Hamdi, 2014) menyatakan *role-playing* adalah metode yang melibatkan dua atau lebih siswa berinteraksi pada suatu topik atau situasi. Siswa bermain *game* berdasarkan perannya masing-masing dan memainkan peran secara interaktif.

Dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan suatu cara yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, yang dimana siswa harus memainkan peran sesuai dengan kondisi dan keadaan sesungguhnya untuk lebih memahami secara langsung bidang usaha yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Alasan memilih metode bermain peran karena dalam metode ini siswa dituntut secara langsung untuk mempraktikkan, sehingga siswa paham dengan pembelajaran yang telah dilakukan tertanam dalam ingatan siswa (Sa & Gagarumus, 2013).

Mengenai hal-hal yang sudah dipaparkan diatas oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan jika metode pembelajaran merupakan kebutuhan atau cara utama pendidik untuk mendukung proses belajar pada siswa di kelas supaya bisa melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diharapkan. Maka dari itu guru mempunyai peran untuk dapat memilah dan memilih metode mana yang tepat untuk diterapkan pada siswa berdasarkan langkah-langkah dan penggunaan yang benar dan jelas. Namun sangat disayangkan saat ini banyak tenaga pendidik tidak melakukan bahkan tidak memahami bagaimana cara memilih media ajar yang tepat dan jelas untuk dapat diterapkan di kelas. Banyak guru yang masih megandalkan papan tulis dan metode ceramah saat melakukan proses pembelajaran atau dapat dikatakan mereka hanya berpusat pada satu arah tanpa menghiraukan kebutuhan siswa. Dengan metode bermain peran diharapkan pembelajaran akan cair dan interaktif sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Metodologi

Penelitian kualitatif menjadi pendekatan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini. Penelitian kualitatif mengaksentuasikan pada observasi dan suasana alamiah/ *natural setting*. Peneliti dalam melaksanakan sebuah penelitian diperlukan adanya metode tertentu yang digunakan untuk memperoleh data atau pun informasi yang diperlukan. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sejalan dengan pendapat yang disampaikan Kemmis S. & M.C. Taggart (dalam Arikunto, Suharsimi, 2013), menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas ialah siklus refleksi yang berbentuk spiral dengan rangka melakukan proses perbaikan terhadap kondisi

yang ada dalam mencari solusi untuk memecahkan masalah. Setiap siklus yang terdiri dari masing-masing perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Teknik penelitian yang diterapkan oleh peneliti terbagi menjadi dua, yaitu teknik pengumpulan data dan teknik analisis data. Dalam teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa apakah meningkat atau tidak saat menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Sedangkan untuk tes dilakukan untuk mendapatkan hasil tes hasil belajar siswa dalam menjawab permasalahan pada soal yang akan di uji. Hasil penelitian yang sudah ditemukan oleh peneliti kemudian digunakan teknik analisis data. Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif yang dikemukakan Miles dan Hubberman (dalam Sugiyono, 2017 hlm 204) yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan. Pada awalnya setelah didapatkannya data dari penelitian, data tersebut dikumpulkan dengan rapih.

Setelah itu, dilakukannya reduksi data dengan dilakukannya proses mengidentifikasi dan merangkum data sesuai dengan fokus penelitian. Data yang sudah dirangkum tersebut, peneliti masuk kedalam proses penyajian data. Dalam menyajikan data, peneliti menggunakan tabel yang didalamnya terdapat hasil observasi *role playing* dan hasil tes hasil belajar siswa. Dan yang terakhir adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang difokuskan untuk menjawab berdasarkan analisis data yang sudah dilakukan. Menarik kesimpulan tersebut harus sesuai dengan data yang ditemukan pada proses pembelajaran di kelas.

Menurut Lincoln (Wiriaatmadja, 2018 hlm 174-175) mengemukakan bahwa diperlukan standar kualitas penelitian kualitatif dan pendekatan ke arah verifikasi. Verifikasi dalam penelitian kualitatif bagian dari kategori dalam menegakkan definisi, interpretasi, dan evaluasi.

Subjek yang digunakan yaitu siswa/i kelas V SDN Lontar Baru dengan banyaknya siswa di kelas tersebut 27 orang. Lokasi yang dilakukan adalah bertempat di SD Lontar Baru, Kota Serang, Banten.

Indikator keberhasilan pada pembelajaran IPS ini yaitu diukur dengan indikator penggunaan *role playing* dan hasil belajar. Siswa dikatakan menyelesaikan belajar ketika mereka sudah memperoleh acuan awal standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang sebagaimana sudah ditentukan yakni 50% dari jumlah siswa yang mendapatkan kriteria yang sesuai harapan dengan skor diatas 70 karena sesuai dengan KKM sekolah.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas terdiri dalam dua siklus dilakukan oleh peneliti selama penelitian berlangsung.

Empat tahapan ini pada peneliti ini yakni tahap perencanaan, tahap implementasi atau penerapan, tahap observasi, dan tahap refleksi merupakan setiap tahap yang harus dilakukan pada penelitian ini sesuai prosedur penelitian yang ada. Siswa kelas V SDN Lontar Baru tahun pelajaran 2022-2023 digunakan sebagai subjek penelitian ini yang berjumlah 27 orang siswa dengan jenis kelamin laki-laki berjumlah 14 orang siswa dan jenis kelamin perempuan berjumlah 13 orang siswa.

Pembelajaran pada kelas V SDN Lontar Baru dengan materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat tema 2 sub tema 1 mata pelajaran IPS nantinya akan melaksanakan pembelajaran dengan metode *Role Playing* dengan target agar hasil belajar siswa meningkat.

Pengumpulan data hasil belajar siswa diperoleh dari nilai hasil belajar yang diambil dalam dua siklus. Data kelanjutan penerapan *role playing* dalam proses pembelajaran diperoleh dari hasil kegiatan observasi antara guru dan siswa.

Peneliti melangsungkan penelitian tindakan kelas melalui tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Tahapan pra siklus dilaksanakan dengan maksud untuk mengetahui informasi dan permasalahan berkaitan dengan metode pembelajaran di kelas. Peneliti mengobservasi kegiatan pembelajaran di kelas V SDN Lontar Baru Kota Serang. Pra siklus juga digunakan untuk mengetahui dan menganalisis kekurangan dan kelemahan pembelajaran yang telah dilakukan melalui pengamatan di kelas. Berdasarkan hasil observasi yang berlangsung pada pra siklus, ditemukan bahwasanya guru masih menggunakan metode ceramah dengan tidak melaksanakan komunikasi dua arah dengan siswa, tidak adanya media pembelajaran yang memadai serta kurangnya guru memperhatikan siswa membuat antusiasme dan minat siswa menurun sehingga mengakibatkan hasil belajar dan berpikir kritis siswa yang rendah. Saat itupun, hasil belajar siswa dapat diketahui dengan melakukan tes yang diberikan setelah pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil tes siswa yang dilakukan pada kelas kelas V SDN Lontar Baru Kota Serang, hasil tes pada kegiatan pra siklus tidak menunjukkan hasil yang baik. Hasil rata – rata yang didapatkan pada pra siklus adalah 65 dengan jumlah siswa yang lulus Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) hanya 15 orang dan sisanya 12 orang dikatakan masih belum lulus sesuai dengan KKM.

Setelah dilakukannya pra siklus, peneliti melanjutkan melangsungkan kegiatan siklus I yang dalam satu siklus dilaksanakan selama dua sesi perjumpaan dengan siswa di kelas. Pada pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini, tahapan siklusnya dilalui oleh beberapa fase yaitu fase perencanaan, fase observasi, fase tindakan, dan fase refleksi. Penelitian tahap siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 26 Juli 2022. Sedangkan, pada kegiatan siklus II dilaksanakan di kelas V yaitu pada hari Senin, 1 Agustus 2022.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dimulai dari pra siklus, pada tahap ini dilakukan wawancara pada guru kelas dan observasi aktivitas pada guru dan siswa kelas V SDN Lontar Baru. Dari hasil wawancara diperoleh hasil yaitu guru telah menerapkan sistem pembelajaran pada umumnya, namun untuk penggunaan metode pembelajaran guru hanya menerapkan metode ceramah, diskusi, dan sesekali tanya jawab. Dari hasil wawancara juga didapatkan informasi bahwa sebelumnya guru maupun siswa belum pernah melakukan pembelajaran dengan metode bermain peran.

Hasil observasi kegiatan pra tindakan ini bisa dilihat dengan pedoman observasi untuk kegiatan pembukaan hingga kegiatan penutup. Observasi guru mendapat nilai 62,5 dari 100 dengan kategori baik. Nilai ini termasuk dalam kategori baik dan memenuhi ambang batas minimal yang ditentukan oleh indikator kinerja.

Oleh karena itu, guru perlu melakukan peningkatan dalam hal aktivitas guru selama proses pembelajaran. Peneliti memberikan masukan kepada guru mengenai aspek-aspek apa saja yang perlu diperbaiki dan lebih ditingkatkan lagi pada siklus I.

Penerapan metode bermain peran ini dilaksanakan dalam dua siklus. Proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran di siklus I dilaksanakan di kelas V SDN Lontar Baru dengan mengambil mata pelajaran IPS pada pokok bahasan jenis-jenis usaha ekonomi di Indonesia. Menurut Kokom Komalasari (2010: 80) bermain peran adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan murid. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan murid dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Sedangkan Abdullah Ridwan (2013: 170) bermain peran dilakukan dengan cara mengarahkan murid untuk menirukan suatu aktivitas atau mendramatisasikan situasi, ide, atau karakter khusus.

Meskipun pada siklus I sudah banyak mengalami peningkatan, akan tetapi peneliti belum menganggap bahwa pembelajaran siklus I berhasil dikarenakan masih banyaknya siswa yang belum lulus dalam nilai ketuntasan minimal yang ditentukan sekolah yaitu 70 dan juga nilai rata – rata kelas

belum berada di atas nilai ketuntasan minimal yang telah ditetapkan oleh sekolah. Hal tersebut dikarenakan beberapa siswa belum memfokuskan dirinya saat pembelajaran berlangsung dan juga ada beberapa yang masih kebingungan dalam mengerjakan tes dan kurang menyimak saat temannya bermain peran. Hal tersebut dibuktikan dari jawaban siswa mengenai soal yang diberikan dan masih belum faham untuk jawabannya.

Setelah itu peneliti juga melakukan refleksi, hal ini dilakukan agar peneliti mengetahui tentang apa saja yang perlu diperbaiki oleh peneliti agar hasil belajar siswa kelas V SDN Lontar Baru bisa sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti yaitu siswa bisa mendapatkan nilai rata-rata kelas mencapai KKM.

Pada saat siklus II, hasil observasi yang sudah dilakukan pengajar selama menjalani kegiatan pembelajaran pada aktivitas awal, aktivitas inti, serta juga aktivitas penutup. pengajar telah memperoleh nilai 100 dari total nilai yaitu 100. Nilai ini termasuk ke pada kategori sangat baik serta pula nilai ini sudah mencapai batas minimal indikator kinerja yang telah dipengaruhi. di ketika siklus II ini pengajar sudah melakukan perbaikan dari siklus sebelumnya sehingga nilai observasi aktivitas pengajar semakin tinggi signifikan. dengan begitu, bisa disimpulkan bahwa hasil observasi aktivitas yang telah dihasilkan oleh pengajar pada pembelajaran IPS materi Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat memakai metode bermain peran sudah berhasil karena sudah mencapai batas nilai minimal yang telah ditetapkan pada indikator kinerja.

Berikut merupakan diagram perbandingan nilai observasi yang dilakukan terhadap guru pada pra siklus, siklus I, dan siklus II.

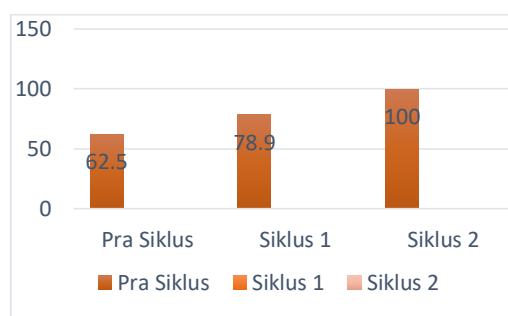


Diagram 1. Diagram Hasil Observasi Aktivitas KBM Guru

Dari data diagram di atas dapat dinyatakan bahwa nilai aktivitas guru mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Pada pra siklus nilai aktivitas guru adalah 62,5 (Baik), pada siklus I nilai aktivitas guru meningkat menjadi 78,9 (Baik), dan pada siklus II nilai aktivitas guru meningkat menjadi 100 (Baik). Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru yang diperoleh dapat disampaikan bahwa nilai

tersebut sudah memenuhi batas minimal indikator kerja yang telah ditentukan. Hal ini membuktikan bahwa penerapan metode bermain peran pada pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat telah mendapatkan hasil yang baik dari segi penerapan yang dilaksanakan oleh guru.

Pada hasil observasi aktivitas siswa juga telah mendapatkan peningkatan dari tiap siklusnya. Pada pra siklus nilai aktivitas siswa adalah 58,93% (Cukup), pada siklus I kelompok 1 72,7% (Baik), kelompok 2 70,8% (Baik), kelompok 3 72,7%, dan kelompok 4 74,2% (Baik) dari total nilai yaitu 100, dan pada siklus II nilai observasi aktivitas siswa meningkat menjadi kelompok 1 83,3% (Baik), kelompok 2 81,7% (Baik), kelompok 3 83,3%, dan kelompok 4 85,9% (Baik) dari total nilai yaitu 100. Nilai ini telah masuk dalam kategori baik dan juga nilai tersebut sudah memenuhi batas minimal pada indikator kinerja yang ditentukan.

Berikut merupakan diagram perbandingan nilai hasil observasi aktivitas siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II.

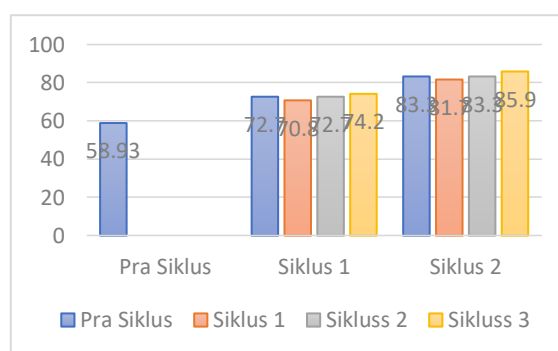


Diagram 2. Diagram Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Dari data diagram di atas dapat dinyatakan bahwa nilai aktivitas siswa pada pra siklus nilai aktivitas siswa adalah 58,93% (Cukup), pada siklus I kelompok 1 72,7% (Baik), kelompok 2 70,8% (Baik), kelompok 3 72,7%, dan kelompok 4 74,2% (Baik) dari total nilai yaitu 100, dan pada siklus II nilai observasi aktivitas siswa meningkat menjadi kelompok 1 83,3% (Baik), kelompok 2 81,7% (Baik), kelompok 3 83,3%, dan kelompok 4 85,9% (Baik) dari total nilai yaitu 100. Nilai ini telah masuk dalam kategori baik dan juga nilai tersebut sudah memenuhi batas minimal pada indikator kinerja yang ditentukan. Keterangan tersebut menunjukkan bahwa implementasi metode *role playing* saat pembelajaran IPS memperoleh hasil yang baik dari aspek implementasi yang dilakukan oleh siswa pada materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat

Pada siklus II aktivitas siswa meningkat dibandingkan siklus I karena siswa dibimbing dan dimotivasi oleh aturan-aturan pembelajaran yang harus dilaksanakan sebelum pembelajaran. Ini juga

memberi siswa lebih banyak waktu untuk menjelajahi alur cerita dan mempelajari bagaimana melakukan ini, membuatnya lebih nyaman untuk belajar. Pada saat yang sama, guru meningkat dalam memberikan motivasi mengajar yang lebih dalam dan kurang cepat setelah siklus pertama, yang mengakibatkan peningkatan aktivitas guru pada siklus kedua.

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan *role playing* dalam pembelajaran yang terdiri dari dua siklus di dalam kelas V, dengan beberapa penyempurnaan serta evaluasi dan refleksi pada setiap tahapan siklus. Data peningkatan hasil belajar siswa di berbagai siklus diperoleh dengan menggunakan pendekatan *role playing* seperti dibawah ini.

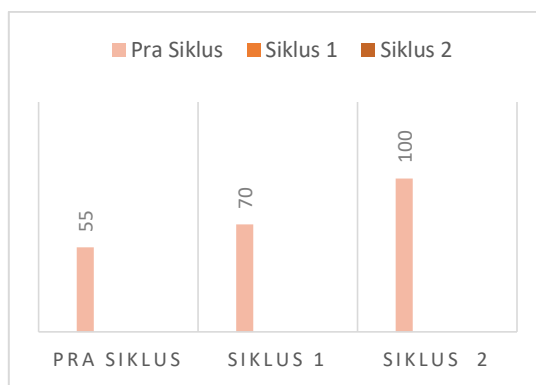


Diagram 2. Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Persentase ketuntasan yang didapatkan dari pra siklus hingga siklus II mengalami peningkatan. Pada pra siklus presentase ketuntasan belajar siswa sebesar 55% (Cukup), pada siklus I persentase ketuntasan belajar siswa adalah meningkat menjadi 70% (Baik). Akan tetapi perlu adanya tindakan selanjutnya pada tahapan siklus II agar hasil belajar siswa kelas V lebih baik lagi, maka dilaksanakanlah siklus II yang mana pada siklus II ini persentase ketuntasan mengalami peningkatan menjadi 100% (Baik).

Berdasarkan persentase hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus II. Oleh karena itu, peneliti tidak perlu melanjutkan ke siklus berikutnya. Karena persentase penyelesaian yang dicapai telah mencapai tujuan kinerja yang telah ditentukan.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini belum sempurna dan memiliki kelemahan, kekurangan dan keterbatasan. Peneliti berpendapat bahwa hal ini sudah sesuai sebagai penelitian bagi peneliti dan penelitian selanjutnya.

Salah satunya adalah minimnya inkuiri teoritis dan hasil penelitian yang memperkaya penelitian. Peneliti menyadari hal ini karena keterbatasan waktu dan kegiatan lain yang memakan waktu. Peneliti percaya bahwa eksplorasi teoritis penting untuk meningkatkan pengetahuan, terutama dalam hal metode pembelajaran.

Kedua, proses diskusi siswa yang kurang terarah menyebabkan cukup banyak waktu yang digunakan menjadi tidak efisien. Serta beberapa siswa sulit untuk diatur, sehingga mengganggu konsentrasi siswa yang sedang memperagakan cerita di depan kelas.

Sehubungan dengan diterapkannya penelitian tindakan kelas pada siswa kelas V ini memberikan dampak yang lebih baik kepada siswa bahwa yang tadinya kondisi awal dilaksanakannya siswa masih kurang untuk hasil belajar siswa, akan tetapi setelah diterapkan *role playing* siswa menjadi lebih mudah dalam pengerjaan tes karena sudah memahami konsep dalam pembelajaran. Sehingga dengan diterapkannya pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan di sekolah SDN Lontar Baru Kota Serang dapat menyimpulkan bahwa penelitian ini berjalan dengan baik dan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Lontar Baru.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti di sekolah dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode *role playing*, sehingga peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut: *pertama*, dari hasil observasi dengan menerapkan *role playing* meningkat. Pada siklus I memperoleh persentase 78,9% dan pada siklus II memperoleh persentase 100%. *Kedua*, hasil belajar siswa meningkat, hal tersebut dibuktikan dari nilai rata-rata siswa yang pada pra siklus memperoleh nilai rata – rata 55% dengan siswa yang lulus hanya 15 orang sedangkan yang tidak lulus ada 12 orang Pada siklus I, memperoleh nilai rata – rata 70% dengan siswa yang lulus sejumlah 19 orang sedangkan yang tidak lulus ada 8 orang. Pada siklus II, memperoleh nilai rata – rata 87% dengan siswa yang lulus sejumlah 24 orang dan yang tidak lulus 3 orang. Melihat hal tersebut, meningkatnya pembelajaran dari pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Bibliografi

Astuti, H. Y. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 3 Tempuran Lampung Tengah Tahun

Pelajaran 2016 / 2017. *Skripsi*.

Sa, M., & Gagarumus, Y. (2013). *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Macam-Macam Usaha dan Kegiatan Ekonomi Di Indonesi Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Kelas V SDN No . 1 Bou Kabupaten Dongala*. 4(1), 150–169.

Thalaat Amin Hamdi. (2014). *PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MURID KELAS V SDN 145 BANCA KABUPATEN ENREKANG*. 12(2007), 703–712.
<https://hsgm.saglik.gov.tr/depo/birimler/saglikli-beslenme-hareketli-hayat-db/Yayinlar/kitaplar/diger-kitaplar/TBSA-Beslenme-Yayini.pdf>