

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
IPS KELAS VI SEKOLAH DASAR**

Mutiawati^{1*}, Nisa Hastarina², Rafni Fajriati³, Nelly⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Sosial Sains dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ubudiyah Indonesia
Jln Alue Naga Desa Tibang, Kecamatan Syiah Kuala, Banda Aceh 23114, Indonesia

*Korespondensi Penulis: mutia@uui.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Peureulak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model pembelajaran Role Playing dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS sekolah dasar. Jenis penelitian yang akan dilakukan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI B yang terdiri dari 12 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Hasil pengolahan data dengan menggunakan uji N-Gain pada siklus I berada pada interpretasi sedang sedangkan pada siklus II berada pada interpretasi tinggi. Uji T Normalitas Selmogrov, maka didapatkan hasil uji t yaitu $0,001 < 0,005$ artinya adanya pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar peserta didik kelas VI pada mata pelajaran IPS Sekolah Dasar Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di SDN 1 peureulak.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran, Role Playing, Motivasi Belajar, Karakter*

***APPLICATION OF THE ROLE-PLAYING LEARNING MODEL TO IMPROVE
LEARNING OUTCOMES IN GRADE VI SOCIAL STUDIES IN ELEMENTARY
SCHOOL***

Abstract

This research was motivated by the low learning motivation of grade IV students in social studies at Peureulak 1 Public Elementary School. This study aims to determine the effect of implementing the Role-Playing learning model on increasing students' motivation in elementary school social studies learning. The research to be conducted is Classroom Action Research (CAR) using a quantitative approach. The subjects in this study were students of class VI B, consisting of 12 male students and 8 female students. This study was conducted in two cycles, Cycle I and Cycle II. The results of data processing using the N-Gain test showed moderate interpretation in Cycle I and high interpretation in Cycle II. The Selmogrov's T Normality Test yielded a t-test result of $0.001 < 0.005$, indicating a significant effect of the Role-Playing learning model on the learning outcomes of class VI students in Elementary School Social Studies. Based on these findings, it can be concluded that the application of the Role-Playing learning model can enhance students' motivation in Social Studies learning at SDN 1 Peureulak.

Keywords: *Learning Model, Role Playing, Learning Motivation, Character*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang mengkaji tentang ilmu bermasyarakat dengan menunjukkan bahwa IPS itu harus fokus dengan sebuah permasalahan di masyarakat (Nasution et al., 2023). Ilmu pengetahuan sosial bukan hanya mempelajari tentang konsep pengetahuannya saja, melainkan dapat membentuk karakter anak dalam bersosial di masyarakat dan mengetahui hak dan kewajibannya sebagai warga masyarakat yang baik. Pendidikan secara berkelanjutan dapat dibangun dan dikembangkan melalui pendidikan karakter supaya dapat menghasilkan generasi yang memiliki sikap, kepribadian dan tindakan yang sesuai norma (Rahayu; Mutiawati, 2020). Rendahnya motivasi peserta didik didalam pembelajaran IPS disebabkan karena proses pembelajaran yang kurang menyenangkan, misalnya guru hanya menggunakan metode ceramah, kurangnya media belajar serta tidak melibatkan peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Pada zaman sekarang pembuatan media pembelajaran dapat dilakukan oleh guru melalui pemanfaatan kecanggihan teknologi dan multimedia (Payana & Pramunsiye, 2019). Motivasi siswa dan proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru selama proses belajar mengajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi satu sama lain (Mutia et al., 2023).

Berdasarkan observasi yang telah saya lakukan pada pembelajaran IPS di kelas VI SDN 1 Peureulak saya temukan beberapa kendala yang dialami peserta didik di dalam pembelajaran yaitu; (1) kurang keterlibatan peserta didik di dalam pembelajaran, (2) interaksi yang terjadi di dalam kelas belum optimal, (3) keaktifan peserta didik di dalam kelompok belum terlihat. Oleh karena itu perlunya inovasi dalam pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS. Dalam penelitian terdahulu diketahui bahwa perilaku inovatif memiliki pengaruh positif (sebesar 0,309) terhadap inovasi yang diberikan oleh seorang guru saat mengajar (Ashlan et al., 2024).

Salah satu alternatif guru dalam mengatasi permasalahan diatas yaitu dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing*. *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada cara bertingkah laku dalam hubungan atau mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai serta ikut serta dalam memainkan peran tertentu (Febianto et al., 2024). Melalui model pembelajaran ini diharapkan mampu membantu peserta didik untuk menemukan makna diri didunia sosial yang bersifat skenario (simulasi) dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Melalui pembelajaran model *Role-*

Playing siswa juga dapat mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa sanksi, serta dapat mengulangi dan mendiskusikan masalah (isu) personal dan manusiawi tanpa merasa cemas. Sehingga, selain sebagai alat transformasi ilmu, model pembelajaran ini juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan keaktifan siswa. Penerapan model pembelajaran aktif dapat mengalihkan proses pembelajaran yang sebelumnya terpusat kepada guru menjadi lebih terpusat kepada siswa, sehingga pembelajaran matematika yang penuh dengan symbol, gambar, istilah dan karakter menjadi lebih bermakna bagi siswa (Mutiawati, 2019). Keberadaan model *Role Playing* dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran (Yusnarti & Suryaningsih, 2021).

Model pembelajaran *Role Playing* dapat membantu guru dalam membangkitkan motivasi peserta didik di kelas. Oleh sebab itu, guru harus meluangkan waktu untuk melakukan pengembangan diri untuk meningkatkan kualitas diri siswa agar siswa mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman di bidang pendidikan. Bentuk kegiatan pengembangan diri siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti perkembangan fisik maupun perkembangan motorik. Pengembangan

motorik kasar dapat dilakukan melalui kegiatan menggerakkan seluruh anggota tubuh, sedangkan pengembangan motorik halus berupa kegiatan menuolis, menggambar atau lain sebagainya (Fitriani & Mutiawati, 2023).

Siswa yang tidak mempunyai minat belajar yang tinggi terhadap suatu mata pelajaran akan mengurangi fokus belajar yang besar terhadap mata pelajaran tersebut. Perilaku belajar berdampak signifikan terhadap penyesuaian psikologi dan mental siswa dalam belajar (Mutiawati et al., 2023). Perilaku belajar anak dipengaruhi oleh interaksi siswa di dalam kelas, interaksi siswa di luar kelas dan motivasi belajar siswa (Mutiawati et al., 2022). Kesejahteraan fisik dan mental berdampak pada peningkatan prestasi belajar anak di sekolah dasar (Mutiawati dkk., 2024). Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat belajar siswa, maka peran guru sangat diperlukan dalam membantu siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik (Sri Suryani et al., 2022). Hasil belajar peserta didik sangat tergantung dari pemahaman peserta didik dalam menyerap pengetahuan selama proses pembelajaran berlangsung, dimana berhasil atau tidaknya seorang guru dalam proses belajar mengajar dapat dibuktikan dengan hasil belajar di akhir pembelajaran yang dapat berbentuk tes, maupun

pengamatan secara langsung seperti aktivitas peserta didik di dalam kelas.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru khususnya dalam pengelolaan pembelajaran. PTK adalah penelitian tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung “Penelitian” + “Tindakan” + “Kelas” (Arikunto & Suhardjono, 2021). Melalui PTK, guru dapat meningkatkan kinerja secara terus menerus, dengan cara melakukan refleksi diri (*self reflection*), yakni upaya menganalisis untuk menemukan kelemahan-kelemahan dalam proses pembelajaran yang dilakukannya, kemudian merencanakan untuk proses perbaikan serta pengimplementasiannya dalam proses pembelajaran yang telah disusunnya dan diakhiri dengan melakukan refleksi. Penelitian tindakan dilakukan untuk mengembangkan dan meningkatkan kinerja suatu tindakan yang dilakukan sehingga menghasilkan sebuah ilmu tentang prosedur tindakan yang bermanfaat untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Berdasarkan permasalahan diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan penerapan model *Role Playing* pada mata pelajaran IPS di kelas VI SDN 1 Peureulak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah kegiatan penelitian yang dilakukan oleh guru secara langsung di dalam kelas dalam bentuk refleksi diri melalui tindakan secara terencana, sistematis dan dalam siklus tindakan yang berulang (Utomo et al., 2024). Tujuan pelaksanaan penelitian PTK adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil kinerja mengajar guru serta proses dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran *Role Playing* terhadap peserta didik pada mata pelajaran IPS di kelas VI sekolah dasar. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI B yang terdiri dari 12 laki-laki dan 8 perempuan.

Penelitian tindakan kelas ini melibatkan pengumpulan data secara sistematis mengenai praktik sehari-hari (kegiatan belajar mengajar di kelas melalui model pembelajaran *Role Playing*). Oleh karena itu, data yang diperoleh adalah hasil dari siklus I dan siklus II. Siklus I dilakukan pada tanggal 10 Mei 2024 dan siklus II dilakukan tanggal 25 Mei 2024. Model pembelajaran *Role Playing* diterapkan pada siklus II setelah dilakukan revisi karena pada saat siklus I belum mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tes yang digunakan dalam

penelitian ini berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 10 soal.

Keputusan yang diambil dari penelitian ini dilakukan analisis terkait dengan keputusan dalam memecahkan masalah praktis (mendapatkan perbaikan atau peningkatan) di sekolah. Sehingga, analisis data menggunakan analisis statistic

menggunakan aplikasi SPSS 29.00 dengan uji *N-Gain* dan uji *hipotesis (uji t)*. Uji *N-Gain* digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Dengan menggunakan kategori gain ternormalisasi dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Kategori Gain Ternormalisasi

Besarnya Gain	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Sumber: (Wahab, 2020)

Sedangkan uji *t* digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian, uji *t* dilakukan setelah uji normalitas. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *one sample kolmogrov-semirnov*. Bentuk hipotesis untuk uji normalitas sebagai berikut:

H_1 : Data yang berasal dari populasi yang terdistribusi normal

H_0 : Data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan *significanse (sig)* sebagai berikut:

Jika $sig < 0,05$ maka H_1 ditolak H_0 diterima

Jika $sig \geq 0,05$ maka H_0 ditolak H_1 diterima

H_1 : Tidak terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik dengan model

pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran IPS kelas VI Sekolah Dasar

H_0 : Terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran IPS kelas VI Sekolah Dasar

Data respon peserta didik diperoleh dari angket yang diberikan kepada seluruh peserta didik setelah proses pembelajaran selesai. Tujuannya untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran Role Playing.

Data yang diperoleh menggunakan menggunakan presentase, adapapun rumus untuk menghitung persentase adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

P = Angket persentase

f = frekuensi jumlah respon peserta didik setiap aspek yang muncul

N = Jumlah seluruh peserta didik

100% = Nilai konstan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan siklus I dan siklus II yang bertujuan untuk melihat pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VI pada mata pelajaran IPS.

Sintaks model pembelajaran Role Playing yang melibatkan tahap pemanasan (warming up), pemilihan pemain, menata

panggung, menyiapkan pengamat, memainkan peran, diskusi dan evaluasi, berbagi pengalaman dan kesimpulan. Sehingga peserta didik terlibat langsung sebagai tokoh pemeran di dalam model pembelajaran ini.

Pada tahap analisis siklus I materi IPS yang diajarkan adalah Masa Penjajahan, dapat dilihat data hasil belajar dari deskripsi data statistik berikut:

Tabel 2. Data Hasil Perhitungan *N-Gain* pada siklus I

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	20	-.50	.63	.3861	.25476
Valid N (listwise)	20				

Dari data hasil belajar peserta didik yang telah dilakukan uji *N-gain* didapatkan nilai *N-Gain* 0,3861 artinya hasil belajar pretest dan posttest siklus I berada pada interpretasi sedang sesuai dengan kategori *N-Gain* ternormalisasi yaitu $0,3 < 0,38 \leq 0,7$.

Pada siklus II setelah dilakukan revisi pada mata pelajaran IPS dengan

materi masa proklamasi terhadap perencanaan model pembelajaran Role Playing didapatkan hasil pengamatan situasi kelas, peserta didik terlihat sangat aktif, semangat dalam proses pembelajaran seperti data yang telah didapatkan yaitu hasil belajar dengan pengolahan data menggunakan SPSS 29.00 uji *N-Gain* sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Perhitungan *N-Gain* pada siklus II

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	20	.00	1.00	.7967	.28273
Valid N (listwise)	20				

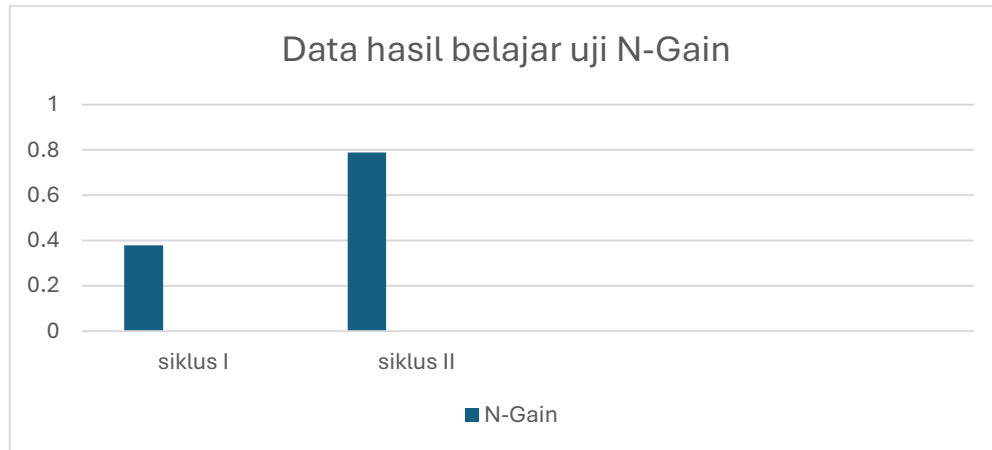
Dari data hasil belajar peserta didik yang telah dilakukan uji *N-gain* didapatkan nilai

N-Gain 0,7958 artinya hasil belajar siklus II berada pada interpretasi tinggi sesuai

dengan kategori *N-Gain* ternormalisasi yaitu $0,79 > 0,7$.

Berdasarkan dari hasil perhitungan dengan menggunakan *N-Gain* pada siklus I

dan siklus II dapat digambarkan dengan menggunakan diagram batang berikut:



Gambar 1. Data hasil Uji *N-Gain* pada siklus I dan II

Dari diagram batang diatas terlihat bahwa pada siklus I hasil belajar peserta didik berada pada angka 0,38 sesuai dengan kategori *N-Gain* ternormalisasi yaitu $0,3 < 0,38 \leq 0,7$ yang berada pada interpretasi sedang, sedangkan pada siklus II berdasarkan angka yang diperoleh adalah 0,79 dengan kategori *N-Gain* ternormalisasi yaitu $0,79 > 0,7$ maka berada interpretasi tinggi. Sehingga dapat dikatakan bahwa siklus I dan siklus II dalam penerapan model Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar di bandingkan dengan sebelum dilakukan model Role Playing peserta didik 16 dari 20 peserta didik tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang dapat disimpulkan hasil belajarnya masih dalam kategori sangat rendah, namun setelah diterapkan model Role Playing

terjadinya peningkatan menjadi interpretasi sedang pada siklus I dan interpretasi tinggi pada siklus II setelah dilakukan revisi di siklus II pada mata pelajaran IPS.

Uji normalitas tujuannya untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh terdistribusi normal atau tidak. Data yang diuji adalah data *pretest* dan *posttest* pada siklus I dengan menggunakan *one-sample kolmogorov-smirnov* menggunakan SPSS versi 29.00 yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Siklus I

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>		
		<i>Pair 1- Pretest Posttest</i>
<i>N</i>		20
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	0,0000
	<i>Std. Deviation</i>	4.2486
	<i>Absolute</i>	0,222
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Positive</i>	0,183
	<i>Negative</i>	-0,221
<i>Test statistic</i>		0,221
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		0,012

Berdasarkan hasil uji normalitas pada siklus I diketahui nilai signifikansi 0,011 > 0,05 maka dapat disimpulkan nilai residual berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Siklus II

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>		
		<i>Pair 1- Pretest Posttest</i>
<i>N</i>		20
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	0,0000
	<i>Std. Deviation</i>	6.6559
	<i>Absolute</i>	0,203
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Positive</i>	0,154
	<i>Negative</i>	-0,203
<i>Test statistic</i>		0,203
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		0,029

Berdasarkan hasil uji normalitas pada siklus II diketahui nilai signifikansi 0,029 > 0,05 Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, maka dapat diputuskan bahwa H_1 diterima dan H_2 ditolak maka dapat disimpulkan nilai residual berdistribusi normal. Hasil analisis uji t paired sample t-test dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample Test

<i>Paired Samples Test</i>						
<i>Paired Differences</i>				<i>T</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>			

	Mean		Lower		Upper			
Pair 1								
pretest - posttest	-31.00	15.52	3.47	-38.26	-23.73	-8.929	24	0,001

Analisis uji t didapatkan nilai signifikannya $0,001 < 0,005$ sehingga berdasarkan pengambilan keputusan maka dapat diputuskan bahwa H_0 ditolak yang menunjukkan bahwa model pembelajaran Role Playing berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS sekolah dasar ditinjau dari nilai *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan pengalaman selama proses pembelajaran, peserta didik terlihat sangat antusias di dalam kelas, mereka aktif dalam bermain peran di depan kelas. Model pembelajaran *Role Playing* yang sebagai salah satu alternatif pembelajaran bermakna yang bermuara pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Suantini et al., 2024). Oleh sebab itu, model *Role Playing* dapat membantu guru dalam proses pembelajaran IPS, dimana peserta didik dapat terlibat langsung dalam mengambil alih sebagai subjek di dalam pembelajaran berlangsung.

Penilaian yang dilakukan pada penggunaan model Role Playing meliputi penilaian proses yang dilakukan pada saat peserta didik bermain peran di depan kelas dengan kelompoknya dan juga penilaian hasil yang dilakukan pada akhir pembelajaran. Penilaian proses melalui

pengamatan aktivitas siswa dan hasil melalui tes formatif (*posttest*) akan menciptakan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada hasil tetapi juga proses yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Penilaian yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran ini terjadi selama proses pembelajaran berlangsung serta tugas yang dikerjakan oleh siswa.

Peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS dikarenakan penerapan model *Role Playing* mampu membangkitkan rasa semangat peserta didik terhadap model pembelajaran ini. Guru juga melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga mereka lebih percaya diri dalam memerankan tokoh dalam masa penjajah dan masa kemerdekaan. Peningkatan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran role playing, membawa implikasi pada pentingnya penerapan model pembelajaran sesuai dengan sintaks dalam pelaksanaan pembelajaran. Sehingga kegiatan yang aktif serta kondisi kelas yang inovatif membuat peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru, dan memudahkan peserta didik memahami

materi pelajaran yang berdampak pada hasil belajarnya yang meningkat pula.

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat memperbaiki permasalahan peserta didik seperti rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Hal ini karena model pembelajaran *Role Playing* dapat menumbuhkan rasa percaya diri dari diri peserta didik.

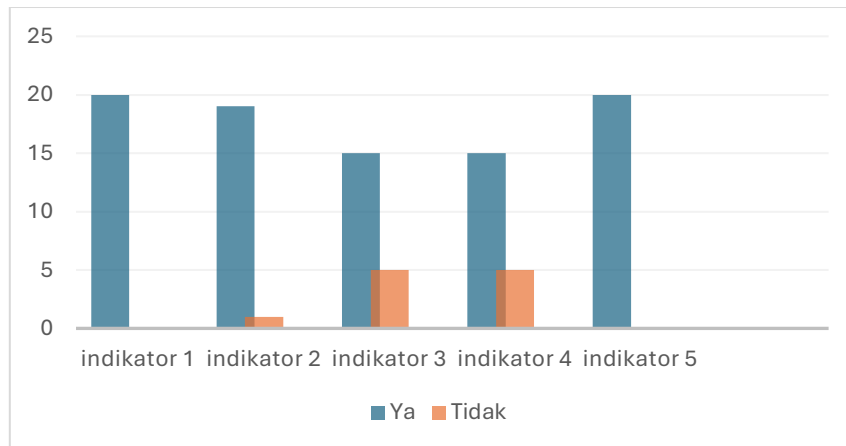
Respon yang diperoleh dari pengisian angket yang berisi pertanyaan “ya” atau “tidak”. Angket tersebut digunakan untuk mengukur responden peserta didik dengan menggunakan *Role Playing* pada pembelajaran IPS. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan persentase setiap butir pernyataan yang dijawab oleh peserta didik.

Tabel 7. Hasil Respon Peserta didik

NO	Pernyataan	Respon Siswa		Persentase (%)	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	Saya termotivasi dalam belajar dengan menggunakan model pembelajaran <i>Role Playing</i> pada pelajaran IPS	20	0	100	0
2	Saya sangat menyukai pembelajaran <i>Role Playing</i> karena dapat bekerjasama dengan teman	19	1	95	5
3	Saya dapat memahami materi masa penjajahan dan masa kemerdekaan dengan menggunakan model <i>Role Playing</i>	15	5	75	15
4	Saya lebih percaya diri dengan menggunakan model <i>Role Playing</i>	15	5	75	15
5	Saya merasa lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui model <i>Role Playing</i>	20	0	100	0
Jumlah		89	11	445	35
Rata-rata				89%	11%

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan rata-rata dari pesersentase respon “ya” adalah 89% dan 11% untuk repon “tidak”. Sehingga berdasarkan kriteria persentase tanggapan peserta didik terhadap model pembelajaran *Role Playing* tergolong kedalam kategori

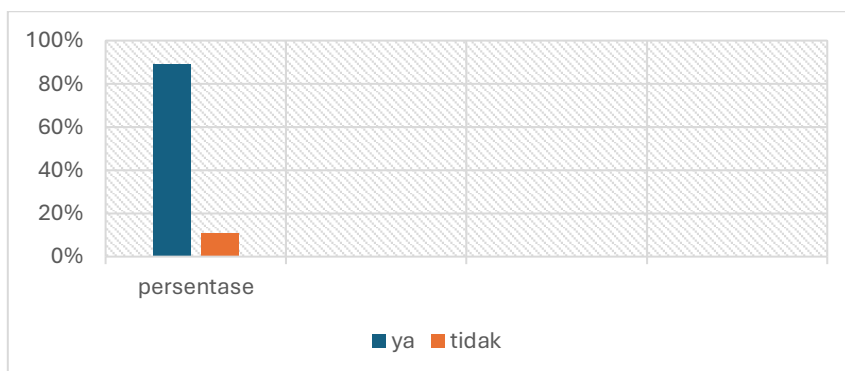
positif. Dapat disimpulkan bahwa hampir semua dari mereka senang terhadap pembelajaran *Role Playing* di mata pelajaran IPS. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Data Respon Peserta didik

Berdasarkan gambar 2 terlihat jelas pada setiap indikator pernyataan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik didominasi dengan pernyataan “ya” dibandingkan pernyataan “tidak”, pada indikator 1 bahkan tidak ada yang memilih “tidak”, semua termotivasi dengan model pembelajaran Role Playing. Pada indikator 2 yaitu 19 orang peserta didik menyukai pembelajaran Role Playing dan hanya 1 yang tidak suka. Pada indikator 3 dan 4

yaitu memahami materi dan percaya diri saat pembelajaran Role Playing diangka 15 orang peserta didik yang memilih pernyataan “iya” dan hanya 5 orang yang memilih pernyataan “tidak. Terakhir pada indikator 5 semua peserta didik memilih “ya” itu menandakan model pembelajaran Role Playing membuat mereka lebih aktif dan terlibat didalam pembelajaran. Yang juga dapat dilihat pada gambar persentase respon peserta didik dibawah ini.



Gambar 3. Persentase Respon Peserta didik

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VI Sekolah dasar dengan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dengan dua siklus maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VI SD mengalami peningkatan hasil belajar yang dimana hasil belajar sebelumnya rendah karena banyak peserta didik yang nilainya di bawah KKM, dengan diterapkan model pembelajaran pada siklus I dan II maka hasil pada siklus I dengan pengolahan data menggunakan SPSS 29.00 dengan perolehan nilai $N\text{-Gain } 0,3 < 0,38 \leq 0,7$ pada kategori sedang, selanjutnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VI SD yang dilakukan pada siklus II dengan merevisi bagian perencanaan dan kesiapan yang lebih matang maka didapatkan nilai $N\text{-Gain } 0,79 > 0,7$ berada pada kategori tinggi. Sehingga terjadinya peningkatan antara siklus I dengan siklus II setelah peneliti merevisi beberapa bagian peran yang belum dimengerti peserta didik. Pengolahan data menggunakan uji t yaitu tujuannya untuk mengetahui adanya pengaruh model *Role Playing* terhadap hasil belajar, setelah dianalisis uji t didapatkan nilai signifikannya $0,001 <$

$0,005$ yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS sekolah dasar. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VI SD. Manfaat dari model pembelajaran POE antara lain dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS, merangsang gagasan/ide peserta didik didalam pembelajaran, mampu membangun kolaborasi antara sesama peserta didik serta kelas menjadi hidup dan menyenangkan.

Hasil dari analisis respon peserta didik terhadap model pembelajaran *Role Playing* maka didapatkan rata-rata persentasenya 89% yang memilih pernyataan “ya” dan hanya 11% yang memilih pernyataan “tidak” ini membuktikan bahwa peserta didik semangat dalam mengikuti pembelajaran, menyukai proses belajar mengajar dengan menerapkan model *Role Playing*, dan memahami materi sesuai dengan tujuan pembelajaran serta terlibat aktif di dalam proses pembelajaran. Respon peserta didik sebagai umpan balik yang positif dalam mengembangkan pembelajaran kedepannya, model *Role Playing* dapat memberikan kontribusi yang baik bagi peserta didik.

Berdasarkan penelitian tentang penerapan model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar peserta didik, diharapkan pada guru untuk menerapkan model pembelajaran Role Playing baik di sekolah dasar, tingkat menengah dan tingkat tinggi khususnya pada mata

pelajaran IPS. Disarankan juga kepada peneliti yang ingin meneliti model pembelajaran Role Playing untuk menjadikan jurnal ini menjadi bahan referensi untuk penelitiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., & Suhardjono, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas: Penelitian Tindakan Kelas. In *Bumi Aksara* (Issue June 2023). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <https://www.sman2prg.sch.id/upload/file/71262145PTKAdiWahyudiNoor,S.Pd.pdf>
- Ashlan, S., Mutiawati, M., & Mastura, M. (2024). Pengaruh Lingkungan Kerja Dan Perilaku Inovatif Terhadap Motivasi Kerja Guru Sekolah Menengah Atas Negeri Di Kota Banda Aceh. *Journal of Education ...*, 10(1), 31–40. <https://jurnal.uui.ac.id/index.php/jes/article/view/3781%0Ahttps://jurnal.uui.ac.id/index.php/jes/article/download/3781/1852>
- Febianto, D., Nelwati, S., & Dani, A. (2024). Analisis Model Pembelajaran Rolle Playing dan Implikasi dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2(1), 126–134. <https://doi.org/10.69693/ijim.v2i1.177>
- Fitriani, F., & Mutiawati, M. (2023). Pelatihan Guru Stimulasi Untuk Pengembangan Fisik Motorik Kasar Anak Melalui Tari Tradisional Aceh Di Tkit Permata Sunnah Kota *Journal of Education Science*, 9(2), 228–235.
- pelajaran IPS. Disarankan juga kepada peneliti yang ingin meneliti model pembelajaran Role Playing untuk menjadikan jurnal ini menjadi bahan referensi untuk penelitiannya.
- <https://jurnal.uui.ac.id/index.php/jes/article/view/3445%0Ahttps://jurnal.uui.ac.id/index.php/jes/article/download/3445/1724>
- Mutia, M., Rianda, Mufassirin, Putri Aranisa, & Serli Virmaningsih. (2023). Penggunaan Concept Mapping Untuk Meningkatkan Prestasi Dan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *PERISAI: Jurnal Pendidikan Dan Riset Ilmu Sains*, 2(1), 166–173. <https://doi.org/10.32672/perisai.v2i1.140>
- Mutiawati. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation dalam Menganaliskemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Self-Concept Mahasiswa. *Journal of Education Science*, 70–76. <http://jurnal.uui.ac.id/index.php/jes/article/view/361>
- Mutiawati dkk., 2024. (2024). *Pendidikan Anak Usia Dini Dan Non Pendidikan Anak Usia Dini the Difference in Students ' Learning Achievement Between Those With an Early Childhood Education Background and Those*. 10(April), 76–81.
- Mutiawati, Johar, R., Ramli, M., & Mailizar. (2022). Mathematical model of student learning behavior with the effect of learning motivation and student social interaction. *Journal on Mathematics Education*, 13(3), 415–436.

- <https://doi.org/10.22342/jme.v13i3.pp415-436>
- Mutiawati, M., Mailizar, M., Johar, R., & Ramli, M. (2023). Exploration of factors affecting changes in student learning behavior: A systematic literature review. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 12(3), 1315. <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i3.24601>
- Nasution, E. M., Suci, F. P., & Rafiq, M. (2023). Penerapan Ruang Lingkup Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(3), 188–193. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i3.305>
- Payana, M. D., & Pramunsyie, H. (2019). Perancangan Media Pembelajaran English Grammar Berbasis Android. *Journal of Informatics and Computer Science*, 5(2), 110. <https://doi.org/10.33143/jics.vol5.iss2.548>
- Rahayu; Mutiawati. (2020). Pendidikan Berbasis Karakter Dalam Pembentukan Akhlak Melalui Pembelajaran Matematika Kelas Kuttab Awal 3A DI Kuttab Al-Fatih Aceh. *Journal of Education Science (JES)*, 6(April), 60–67.
- Sri Suryani, Yanti Karyanti Wihardis, & Siti Rohmah. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Materi Tokoh Perjuangan Melalui Role Playing Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1(4), 408–416. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i4.82>
- Suantini, N. N., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Implementasi Teori Kognitif Sosial Bandura Melalui Media Video Animasi Cerita Rakyat Bali Untuk Meningkatkan Pendidikan Moral Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 716–727.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>