



Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran IPAS Materi Kegiatan Jual Beli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 03 Kanigoro Tahun Pelajaran 2024/2025

Aulya Widya Hasita ✉, Universitas PGRI Madiun

✉ aulyahasitaikin@gmail.com

Abstrak: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan bentuk penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru secara sistematis reflektif untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas dan meningkatkan kinerja guru sehingga menjadi guru yang profesional. Penelitian ini berfokus pada penerapan metode *role playing* (bermain peran) pada materi kegiatan jual beli di kelas IV SDN 03 Kanigoro. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan mengamati langsung hasil belajar peserta didik, baik berupa sikap dan nilai lembar kerja peserta didik. Peneliti melakukan pembelajaran dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dengan budaya Tiga Kata Ajaib yaitu tolong, maaf, dan terimakasih. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan dapat dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki praksis pembelajaran. Adapun fokus kegiatan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas antara lain: perencanaan, tindakan, pengamatan, penilaian, dan refleksi. Penelitian ini memiliki hasil peningkatan hasil belajar peserta didik menjadi 85,71% dari 28 siswa yang mengikuti materi pembelajaran dengan tuntas menguasai $\geq 70\%$ materi pelajaran.

Kata Kunci: *Penelitian Tindakan Kelas, Metode, Guru, Peserta Didik, Hasil Belajar.*



PENDAHULUAN

Kegiatan jual beli merupakan salah satu aspek kehidupan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, tak terkecuali peserta didik. Kegiatan jual beli sendiri merupakan pertukaran barang, harta, atau jasa antara dua pihak dengan tujuan kepemilikan, melalui persetujuan serta memenuhi ketentuan yang berlaku secara umum di masyarakat. Menurut Wirjono Prodjodikoro, jual beli adalah kesepakatan dimana satu pihak mengikat diri untuk menyerahkan barang dan pihak lain wajib membayar harga yang telah disepakati.

Pembelajaran materi kegiatan jual beli ini sangat dekat dengan kegiatan sehari-hari peserta didik. Sehingga guru hendaknya memberikan pemahaman tata cara jual beli yang baik dan sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat. Pembelajaran yang dilakukan di kelas tidak hanya bertujuan untuk memberikan pemahaman bermakna kepada peserta didik. Akan tetapi juga diharapkan mampu menjadi bekal bagi peserta didik dalam bertindak laku di lingkungan masyarakat.

Kurikulum 2013 (Kemdikbud, 2013) mengemukakan bahwa:

Tujuan praktik pembelajaran di jenjang SD adalah untuk mengembangkan dasar dasar kemampuan membaca, menulis, dan berhitung, serta pengetahuan dan keterampilan dasar yang relevan dengan tingkat perkembangan anak. Selain itu, praktik pembelajaran juga bertujuan untuk mempersiapkan siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan pentingnya peran praktik dalam proses pembelajaran untuk mendukung pemahaman bermakna peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran IPAS dengan materi kegiatan jual beli ini seyogyanya dilaksanakan dengan melibatkan peran aktif siswa dalam mengeksplorasi diri dan pemahamannya. Hal ini selaras dengan peran sekolah sebagai tempat kedua pendidikan peserta didik yang dilakukan melalui program intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Sekolah juga merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana di mana peserta didik menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat serta memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar. Peserta didik mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi, baik di sekolah, keluarga, dan masyarakat.

Namun kenyataannya yang terjadi di SDN 03 Kanigoro, pencapaian hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS khususnya pada materi kegiatan jual beli masih rendah. Hal ini didasarkan pada hasil pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 17 Februari 2025 melalui observasi kegiatan pembelajaran dan mengamati kegiatan peserta didik yang melakukan jual beli di kantin sekolah. Berdasarkan observasi tersebut, diperoleh data bahwa metode yang digunakan guru dalam menyajikan materi pelajaran adalah metode ceramah dan tanya jawab. Peneliti mengamati kondisi siswa yang terlihat pasif dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang tergolong rendah.

Peneliti juga melakukan pemeriksaan data nilai harian materi pokok “Kegiatan Jual Beli” terdapat 24 dari 28 keseluruhan jumlah siswa kelas IV yang memperoleh hasil belajar di bawah batas minimal penguasaan materi pelajaran. Berdasarkan observasi lapangan, peneliti juga menemukan sikap peserta didik yang kurang sopan ketika melakukan transaksi jual beli makanan maupun minuman di kantin sekolah. Hal ini cukup menggambarkan bahwa pemahaman mendalam dan realitas budaya dalam pembelajaran materi kegiatan jual beli belum berhasil ditanamkan dalam diri peserta didik dengan baik.

Berdasarkan data dan fakta yang ditemukan di lapangan serta dasar-dasar pemikiran yang diuraikan sebelumnya, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi kegiatan jual beli melalui metode *role playing* pada siswa kelas IV SDN 03 Kanigoro tahun pelajaran 2024/2025.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang dilakukan pada saat peneliti mengikuti Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SDN 03 Kanigoro, Kota Madiun. Penelitian ini melibatkan 28 siswa kelas IV sebagai sasaran atau objek penelitian. Selain itu, partisipasi guru, kepala sekolah, dan orang tua siswa juga menjadi sumber data rujukan dalam menganalisis topik penelitian. Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap hasil belajar siswa di sekolah meliputi aspek kognitif, sikap, dan keterampilan. Selain itu, peneliti juga melakukan tes atau penilaian untuk mengetahui hasil skor dan catatan yang didapatkan dalam sebuah siklus untuk tindak lanjut pada siklus selanjutnya. Tahapan penelitian tindakan kelas ini meliputi: perencanaan tindakan, observasi, dan evaluasi, serta refleksi hasil pembelajaran.

HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini penulis akan menguraikan tentang hasil data penelitian tindakan kelas baik secara kuantitatif maupun kualitatif sesuai dengan hasil belajar peserta didik pada siklus I dan II.

Pada Kelas IV SDN 03 Kanigoro semester genap Tahun Pelajaran 2024/2025, pemahaman materi kegiatan jual beli masih banyak siswa yang mendapatkan hasil di bawah standar ketuntasan yang ditentukan. Hal ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Mata Pelajaran IPAS Materi Kegiatan Jual Beli Sebelum Tindakan

No	Penguasaan Materi Pelajaran (%)	Frekuensi	Persentase (%)
1	85 - 100	3	10,71
2	70 – 84	8	28,57
3	55 - 69	12	42,85
4	46 - 54	3	10,71
5	0 - 45	2	7,14

Tabel 2. Hasil Tes Siklus I Mata Pelajaran Kegiatan Jual Beli

No	Penguasaan Materi Pelajaran (%)	Frekuensi	Persentase (%)
1	85 - 100	9	32,14
2	70 – 84	12	42,85
3	55 - 69	4	14,28
4	46 - 54	2	7,14
5	0 - 45	1	3,57

Tabel 3. Hasil Tes Siklus II Materi IPAS Kegiatan Jual Beli

No	Penguasaan Materi Pelajaran (%)	Frekuensi	Persentase (%)
1	85 - 100	11	39,28
2	70 – 84	13	46,42
3	55 - 69	3	10,71
4	46 - 54	1	3,57
5	0 - 45	0	0

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pemahaman materi peserta didik diatas, maka tindakan perlu dilakukan dalam dua siklus untuk mengetahui perkembangan dan peningkatan hasil belajar peserta didik Kelas IV SND 03 Kanigoro.

1. Siklus I

a. Perencanaan

Setelah mengevaluasi dan mengkaji latar belakang masalah yang terjadi pada kegiatan pembelajaran, selanjutnya peneliti melakukan diskusi dengan kepala sekolah dan guru kelas sekaligus pamong menyusun dan mempersiapkan langkah-langkah strategi untuk memperbaiki luaran hasil belajar peserta didik. Langkah-langkah yang dilakukan diantaranya: 1) Menyusun indikator-indikator yang akan dicapai; 2) Menyusun perangkat pembelajaran dengan penerapan metode *role playing*; 3) Menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan untuk *role playing*; 4) Menyusun instrumen penilaian berupa LKPD dan lembar observasi pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan siklus pertama dilaksanakan pada hari Senin, Tanggal 10 dan 17 Februari 2025 pada pukul 09.30 – 10.50 WIB. Pada tindakan siklus ini, peneliti bertindak sebagai pengajar dan dibantu oleh teman sejawat sebagai observer. Tindakan siklus pertama ini

diawali dengan melakukan pengecekan kesiapan belajar peserta didik, membuka dengan salam, memandu berdoa, dan melakukan absensi kehadiran. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran, melakukan apersepsi dengan cara mengaitkan materi jual beli dengan praktik transaksi dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Kegiatan inti pada tindakan siklus pertama dilakukan dengan prosedur sebagai berikut: 1) Menyampaikan permasalahan terkait jual beli yang terjadi di kehidupan sehari-hari; 2) Membagi siswa menjadi 5 kelompok heterogen, dimana setiap kelompok terdiri dari 5 – 6 siswa; 3) Perwakilan setiap kelompok mengikuti games ‘sik asik’ untuk menentukan kelompok yang terlebih dahulu mengambil LKPD dan studi kasus kelompok; 4) Setiap kelompok berdiskusi untuk berbagi peran dalam mendemonstrasikan *role playing*; 5) Setiap kelompok berlatih bermain peran bersama dengan kelompoknya; 6) Setiap kelompok mempraktikkan *role playing* sesuai dengan studi kasus jual beli yang didapatkan.

Pada akhir tindakan siklus pertama, siswa dibimbing dan diarahkan untuk menyimpulkan materi pelajaran serta menyampaikan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Kemudian guru menyampaikan agenda pembelajaran pertemuan selanjutnya, memandu berdoa, memotivasi, dan menutup pembelajaran dengan salam.

c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran diperoleh data bahwa guru telah mampu melaksanakan 2 indikator dengan kualifikasi sangat baik (SB) dari 5 indikator yang telah ditetapkan untuk dinilai. Data tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut: 1) Guru telah menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan baik; 2) Guru telah melakukan apersepsi dengan maksimal; 3) Pembagian kelompok dilakukan secara heterogen akan tetapi masih terdapat siswa yang pasif; 4) Guru telah menyiapkan alat dan bahan untuk *role playing*; 5) Guru belum maksimal dalam membimbing dan mengontrol keaktifan peserta didik.

Sedangkan berdasarkan hasil observasi belajar siswa, diperoleh bahwa siswa hanya mampu melaksanakan 6 dari indikator dengan kualifikasi sangat baik (SB) dari 10 indikator yang telah dirumuskan untuk diamati oleh observer. Data tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut: 1) Seluruh peserta didik telah menyimak apersepsi yang disampaikan oleh guru; 2) Peserta didik telah membentuk kelompok sesuai instruksi guru; 3) Perwakilan setiap kelompok telah mengikuti games untuk mengambil LKPD kelompok; 4) Terdapat 2 dari 5 kelompok yang masih kesulitan dalam melakukan kegiatan *role playing*; 5) Hanya terdapat 2 kelompok yang semua anggotanya aktif dalam melakukan *role playing*; 6) Hanya terdapat 2 kelompok yang melakukan diskusi untuk membuat pembagian peran dan kesimpulan; 7) Semua kelompok sudah mendemonstrasikan *role playing*; 8) Hanya terdapat 3 dari 5 kelompok yang saling menanggapi performa kelompok lain; 9) Hanya terdapat 3 kelompok yang terlibat aktif dalam menyimpulkan materi pelajaran; 10) Setiap kelompok telah mempraktikkan tiga kata ajaib sebagai bagian dari pembiasaan baik dalam kegiatan jual beli.

d. Tes

Pada siklus pertama, tes yang digunakan berbentuk essay yang terdiri dari 2 soal. Adapun hasil tes yang dilakukan peneliti pada siklus pertama dapat dilihat pada Tabel 2. Sedangkan perbandingan persentase jumlah siswa yang berhasil menguasai materi

pelajaran pada siklus I ini adalah hanya 75 % dan yang belum menguasai materi sebanyak 25 %.

e. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan tes yang telah dilakukan, maka peneliti bersama observer melakukan diskusi untuk membahas data yang telah diperoleh tersebut. Hasil analisis membuktikan bahwa antara data yang diperoleh dengan desain pembelajaran yang telah direncanakan terdapat ketidaksesuaian, yaitu sebagai berikut: 1) Peneliti atau pengajar belum maksimal dalam mengarahkan dan membimbing siswa dalam melakukan *role playing*. Akibatnya, terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam melakukan *role playing*; 2) Terdapat siswa yang tidak aktif dalam melakukan *role playing*; 3) Pelaksanaan diskusi antar siswa dalam kelompok maupun antar kelompok dan keaktifan dalam menyimpulkan materi belum berjalan optimal; 4) Aktivitas belajar siswa belum mencapai indikator keberhasilan, dimana hanya terdapat 6 indikator yang terlaksana dengan kualifikasi sangat baik (SB) dari 10 indikator. Sedangkan dari segi hasil belajar siswa terdapat 75 % dari 28 siswa yang mengikuti materi pembelajaran dengan baik dan tuntas.

Untuk memperoleh hasil yang lebih baik pada siklus II, maka diperlukan adanya perbaikan. Adapun perbaikan-perbaikan tersebut adalah sebagai berikut: 1) Membagi siswa dalam beberapa kelompok heterogen dengan meminta saran dan pertimbangan dari kolaborator atau guru pamong. Sehingga siswa yang memiliki tingkat kognitif yang tinggi mampu menjadi tutor sebaya untuk kelompoknya. Hal ini memungkinkan kegiatan *role playing* akan berlangsung dengan optimal; 2) Meningkatkan upaya dalam membimbing dan mengontrol keaktifan peserta didik pada setiap kelompoknya; 3) Memberikan penekanan kepada setiap kelompok untuk melakukan diskusi dan pembagian peran yang merata dalam melakukan *role playing*; 4) Memaksimalkan diri sebagai moderator dalam mengendalikan situasi dan kondisi di kelas. Sehingga setiap peserta didik memiliki kesempatan, hak, dan tanggungjawab dalam menjalankan tugasnya baik secara individu maupun kelompok.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I serta saran dan masukan dari kolaborator dan teman sejawat, maka peneliti mengambil langkah-langkah perencanaan siklus II sebagai berikut: 1) Menyusun indikator-indikator yang akan dicapai sesuai dengan perbaikan pada siklus I; 2) Mengklasifikasikan siswa berdasarkan tingkat kognitifnya; 3) Menyusun rencana pelaksanaan tindakan sebagaimana hasil refleksi dari perbaikan siklus I; 4) Menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan dalam *role playing*; 5) Menyusun instrumen penilaian berupa LKPD kelompok, individu, dan lembar observasi.

b. Pelaksanaan Tindakan

Berdasarkan hasil perencanaan, maka pembelajaran siklus II dilaksanakan pada Hari Senin Tanggal 24 Februari dan 10 Maret 2025 pada pukul 09.30 – 10.50 WIB. Pada siklus II, peneliti bertindak sebagai pengajar dan dibantu oleh teman sejawat sebagai observer. Tindakan siklus pertama ini diawali dengan melakukan pengecekan

kesiapan belajar peserta didik, membuka dengan salam, memandu berdoa, dan melakukan absensi kehadiran. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran, melakukan apersepsi dengan cara mengaitkan materi jual beli dengan praktik transaksi dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Kegiatan inti pada tindakan siklus pertama dilakukan dengan prosedur sebagai berikut: 1) Menyampaikan permasalahan terkait jual beli yang terjadi di kehidupan sehari-hari; 2) Membagi siswa menjadi 5 kelompok heterogen, dimana setiap kelompok terdiri dari 5 – 6 siswa dengan tingkat kognitif dan *gender* yang berbeda; 3) Perwakilan setiap kelompok mengikuti games ‘sik asik’ untuk menentukan kelompok yang terlebih dahulu mengambil LKPD dan studi kasus kelompok; 4) Setiap kelompok berdiskusi untuk berbagi peran dalam mendemonstrasikan *role playing*; 5) Setiap kelompok berlatih bermain peran bersama dengan kelompoknya; 6) Setiap kelompok mempraktikkan *role playing* sesuai dengan studi kasus jual beli yang didapatkan.

Pada akhir tindakan siklus pertama, siswa dibimbing dan diarahkan untuk menyimpulkan materi pelajaran serta menyampaikan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Kemudian guru menyampaikan agenda pembelajaran pertemuan selanjutnya, memandu berdoa, memotivasi, dan menutup pembelajaran dengan salam.

c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran diperoleh data bahwa guru telah mampu melaksanakan 4 indikator dengan kualifikasi sangat baik (SB) dari 5 indikator yang telah ditetapkan untuk dinilai. Data tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut: 1) Guru telah menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan baik; 2) Guru telah melakukan apersepsi dengan maksimal; 3) Pembagian kelompok dilakukan secara heterogen dan merata sehingga seluruh siswa dapat aktif berpartisipasi; 4) Guru telah menyiapkan alat dan bahan untuk *role playing*; 5) Guru telah maksimal dalam membimbing akan tetapi belum maksimal dalam mengontrol keaktifan peserta didik.

Sedangkan berdasarkan hasil observasi belajar siswa, diperoleh bahwa siswa hanya mampu melaksanakan 8 dari indikator dengan kualifikasi sangat baik (SB) dari 10 indikator yang telah dirumuskan untuk diamati oleh observer. Data tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut: 1) Seluruh peserta didik telah menyimak apersepsi yang disampaikan oleh guru; 2) Peserta didik telah membentuk kelompok sesuai instruksi guru; 3) Perwakilan setiap kelompok telah mengikuti games untuk mengambil LKPD kelompok; 4) Seluruh kelompok telah memahami materi *role playing* dengan baik; 5) Terdapat 4 kelompok yang semua anggotanya aktif dalam melakukan *role playing*; 6) Terdapat 4 kelompok yang melakukan diskusi untuk membuat pembagian peran dan kesimpulan; 7) Semua kelompok sudah mendemonstrasikan *role playing*; 8) Hanya terdapat 3 dari 5 kelompok yang saling menanggapi performa kelompok lain; 9) Hanya terdapat 3 kelompok yang terlibat aktif dalam menyimpulkan materi pelajaran; 10) Setiap kelompok telah mempraktikkan tiga kata ajaib sebagai bagian dari pembiasaan baik dalam kegiatan jual beli.

d. Tes

Pada siklus pertama, tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal. Adapun hasil tes yang dilakukan peneliti pada siklus pertama dapat dilihat pada Tabel 3. Sedangkan perbandingan persentase jumlah siswa yang berhasil menguasai materi pelajaran pada siklus II ini adalah 85,71 % dan yang belum menguasai materi sebanyak 14,29 %.

e. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan tes yang telah dilakukan, maka peneliti bersama observer melakukan diskusi untuk membahas data yang telah diperoleh tersebut. Hasil analisis membuktikan bahwa antara data yang diperoleh dengan desain pembelajaran yang telah direncanakan terdapat ketidaksesuaian, yaitu sebagai berikut: 1) Secara umum proses pembelajaran dengan penerapan *role playng* telah berjalan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh peneliti. Namun, masih terdapat sedikit kekurangan yakni terdapat satu kelompok yang belum sepenuhnya aktif dalam melakukan *role playng* dan mengikuti pembelajaran. Akan tetapi respon peneliti sebagai pengajar sudah cukup baik dengan terus memberikan teguran dan pendampingan kepada kelompok tersebut. 2) Aktivitas belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan, dimana hanya terdapat 8 indikator yang terlaksana dengan kualifikasi sangat baik (SB) dan 1 indikator yang terlaksana dengan kualifikasi baik (B) dari 10 indikator dalam pedoman observasi. Sedangkan dari segi hasil belajar siswa terdapat 85, 71 % dari 28 siswa yang mengikuti materi pembelajaran dengan tuntas menguasai $\geq 70\%$ materi pelajaran.

Pada bagian ini akan dibahas mengenai data yang telah disajikan atau dipaparkan pada bagian sebelumnya. berdasarkan indikator yang telah ditetapkan, yaitu *pertama*, semua indikator aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran yang tertera pada pedoman observasi harus mencapai kualifikasi baik (B) atau sangat baik (SB). *Kedua*, 75% atau lebih dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran harus menguasai $\geq 70\%$ materi pelajaran. Oleh karena itu, data yang akan dibahas pada bagian ini adalah aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Data yang diperoleh dari hasil observasi pada pra-penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran masih cukup rendah. Peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru kemudian mendapatkan penugasan untuk mengerjakan soal yang terdapat di buku siswa. Hal ini berpengaruh besar terhadap efektivitas pembelajaran IPAS dengan materi pokok “kegiatan jual beli” yang diperoleh dari daftar nilai yang disusun oleh guru menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa masih tergolong rendah yakni 20% siswa saja yang memperoleh nilai ≥ 70 , sedangkan jika dikaitkan dengan indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, maka hanya 11 atau 40% siswa saja yang berhasil menguasai $\geq 70\%$ materi pelajaran.

Penerapan metode *role playing* dalam proses pembelajaran merupakan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut karena dengan metode ini siswa akan terlibat aktif dalam mencari, mengeksplorasi, dan mempraktikkan materi pelajaran. Menurut Daves (dalam Riyanto, 2009: 76), siswa harus mempelajari apa yang ingin dipelajarinya sendiri. Tidak ada seseorang pun yang dapat melakukan kegiatan belajar untuk orang lain selain dirinya sendiri. Maka dengan itu, sangat relevan jika peserta didik mengeksplorasi pemahamannya sendiri dengan mendemonstrasikan materi melalui bermain peran (*role playing*).

Pada tindakan siklus I dengan menerapkan metode *role playing*, aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari pembelajaran sebelumnya. Siswa sudah aktif dalam melibatkan dirinya untuk mencari, menemukan, dan memperoleh pengetahuan mengenai materi kegiatan jual beli. Namun pada tindakan siklus I belum semua siswa berperan aktif dalam melakukan *role playing*. Hal ini dikarenakan guru sebagai fasilitator belum maksimal dalam memandu proses pembelajaran. Hasil tes siklus I yang telah dilakukan diperoleh data bahwa hanya terdapat 75% dari 28 siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan maksimal dan berhasil menguasai $\geq 70\%$ materi pelajaran.

Jika hasil belajar siswa pada siklus I dibandingkan dengan nilai ujian harian siswa, maka pada siklus I terjadi peningkatan sebanyak 10 siswa atau 35% dari 28 siswa

yang mengikuti proses pembelajaran berhasil menguasai $\geq 70\%$ materi pelajaran. Sehingga dapat disimpulkan pada siklus I ini terjadi perbaikan dari pembelajaran sebelumnya, akan tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti. Oleh karena itu, penelitian ini dilanjutkan ke siklus II. Selain itu, peneliti dan observer juga mengamati bahwa nilai pembiasaan tiga kata ajaib yang berusaha diselipkan oleh peneliti belum diimplementasikan dengan maksimal oleh peserta didik. Hal ini terlihat pada saat peserta didik melakukan transaksi jual beli di kantin sekolah, mereka masih lupa mengucapkan terimakasih selepas melakukan jual beli makanan dan minuman dengan ibu kantin sekolah.

Tindakan siklus II dilaksanakan dengan melakukan perbaikan-perbaikan yang telah disepakati pada refleksi siklus I. Pada siklus II, guru telah membimbing dan mengontrol peserta didik dengan lebih baik, sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam setiap rangkaian proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa mencapai 8 indikator yang terlaksana dengan kualifikasi sangat baik (SB) dan 2 indikator baik (B) dari 10 indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti. Pengaruh keaktifan langsung siswa dalam pembelajaran memberikan dampak baik bagi hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan perolehan data bahwa terdapat 85% dari 28 siswa yang mengikuti proses pembelajaran berhasil menguasai $\geq 70\%$ materi pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II terjadi peningkatan sebanyak 3 orang atau 10% dari hasil tes siklus I.

Pada tindakan II, aktivitas dan hasil belajar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan. Oleh karena itu, penelitian sudah mencapai tahap keberhasilan. Keberhasilan tindakan pada siklus II ini tidak lepas dari besarnya keterlibatan siswa dalam mencari, menemukan, dan menggali pengetahuannya sendiri. Selanjutnya, peneliti perlu melakukan pengamatan lebih lanjut mengenai kompetensi aspek sikap (afektif) peserta didik dalam mengimplementasikan materi kegiatan jual beli dengan tiga kata ajaib dalam kehidupan sehari-hari terutama di lingkungan sekolah. Peneliti sebagai bagian dari warga sekolah perlu mengingatkan agar peserta didik senantiasa menerapkan kebiasaan baik tiga kata ajaib (tolong, maaf terimakasih) ketika melakukan kegiatan khususnya jual beli baik di lingkungan sekolah, rumah, maupun di masyarakat.

SIMPULAN

Berdasarkan data dan uraian pada hasil penelitian, maka peneliti mendapatkan kesimpulan sebagai berikut: 1) Pembelajaran dengan penerapan metode *role playing* adalah suatu proses pembelajaran yang efektif digunakan dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Melalui penerapan metode *role playing*, peserta didik diberikan kesempatan untuk menjadi subjek sekaligus objek dalam pembelajaran, sehingga proses kegiatan pembelajaran dapat berpusat kepada peserta didik. Selain itu, peserta didik juga mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna karena dapat merasakan langsung menjadi seorang produsen, penjual, distributor, dan konsumen. Sehingga diharapkan peserta mampu saling menghormati dan menghargai sesama pelaku jual beli dengan turut menerapkan kebiasaan baik tiga kata ajaib dalam kegiatan jual beli di kehidupan sehari-hari. Sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan *role playing* aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS mengenai kegiatan jual beli di Kelas IV SDN 03 Kanigoro meningkat secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014
Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Dr. Sutoyo. (2020). *Teknik Penyusunan Penelitian Tindakan Kelas*. Unisri Press: Surakarta.
- Faslia. (2021). *Penggunaan Metode Snowball Throwing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu: Universitas Muhammadiyah Buton.
- Mufidah, Lailya. (2020). *Urgensi Penelitian Tindakan Kelas Dalam Memperbaiki Praksis Pembelajaran*. At-Tajdid: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam.
- Projodikoro, Wirdjono. (1991). *Hukum Perdata Tentang Persetujuan-persetujuan Tertentu*. Sumur: Bandung.
- Purwaningsih. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi*. Jurnal P4I: Bekasi.
- Rianto, Puji. (2020). *Modul Metode Penelitian Kualitatif*. Komunikasi UII: Yogyakarta.
- RM. Suryodiningrat. (1996). *Perikatan-perikatan Bersumber Perjanjian*. Tarsito: Bandung.