

Penerapan Model *Role Playing* Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Anak Pada Pembelajaran IPAS-IPS Kelas IV SDN 1 Mrayan Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo

Nisrina Nur Alfiani ✉, Universitas PGRI Madiun

Nurhadji Nugraha, Universitas PGRI Madiun

Yudi Hartono, Universitas PGRI Madiun

✉alfianinisrinanura@gmail.com

Abstrak: *The aim of this research is to increase the motivation and learning outcomes of IPAS-IPS for class IV students at SD Negeri 1 Mrayan, Ngrayun District, Ponorogo Regency in 2023/2024. This research uses a qualitative model with the type of classroom action research. This action research was carried out in two cycles. Data was collected through observation, tests and questionnaires. The data analysis technique in this research is qualitative data analysis. The data obtained for each cycle is in the form of motivation data and student learning outcomes in science and science learning using the Role Playing learning model assisted by Canva media. The results of this research show that using the Role Playing learning model assisted by Canva media can increase motivation and learning outcomes. This was proven in cycle I, the average student learning motivation was only 60.00%, increasing to 81.82% in cycle II. Meanwhile, the average student learning outcomes for cycle I was 66, increasing to 82.*

Keywords : *Learning Motivation, Learning Outcomes in Science and Social Studies (IPAS-IPS), Role Playing*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS-IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Mrayan, Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo tahun 2023/2024. Penelitian ini menggunakan model kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan ini dilakukan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi, tes dan angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif. Data yang diperoleh setiap siklus berupa data motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS-IPS menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media canva. Hasil penelitian ini didapatkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media canva dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Hal ini terbukti pada siklus I motivasi belajar siswa rata-rata hanya 60,00% meningkat menjadi 81,82% pada siklus II. Sedangkan hasil belajar siswa rata-rata siklus I 66 meningkat menjadi 82.

Kata kunci: *Role Playing, IPAS-IPS, motivasi belajar, hasil belajar*

Pendahuluan

Pendidikan penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan adalah salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas manusia supaya menjadi generasi penerus bangsa yang berkualitas. Menurut Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan adalah suatu usaha dan rencana untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa dengan mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara aktif. Dalam mengembangkan kualitas pendidikan keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang menumbuhkan kemampuan dan meningkatkan kematangan kualitas sumber daya manusia. Kegiatan pembelajaran berawal dari kurikulum sebagai acuan atau pedoman penyelenggaraan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Salah satu tujuan pendidikan di dalam kurikulum adalah untuk dapat menyelesaikan masalah sosial yang berkenaan dengan pendidikan.

Salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan masalah sosial yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pendidikan IPS dari bagian kurikulum disekolah yang bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi dalam masyarakat, negara bahkan di dunia (Su(*Penerapan Model CTL Dengan Menggunakan Media Wayang Kulit Untuk Meningkatkan Karakter Siswa SDN 02 Winongo Manguharjo Kota Madiun*, n.d.)santo, 2016:138). Sehubungan dengan hal tersebut, mata pelajaran IPS perlu diberikan kepada semua peserta didik sejak jenjang Sekolah Dasar untuk membekali dengan kemampuan berfikir serta secara logis agar dapat membentuk pribadi siswa yang kreatif, kritis, inovatif dan mampu bekerja sama.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan terkait pembelajaran IPAS-IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Mrayan banyak siswa yang motivasi belajarnya sangat rendah, hal itu ditunjukkan dengan rendahnya aktifitas dan perhatian siswa ketika proses pembelajaran hal tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang bersifat konvensional yang masih berpusat kepada guru sehingga membuat siswa tidak aktif belajar. Proses pembelajaran konvensional ini biasanya ditandai dengan melakukan pembelajaran dengan ceramah, memberi penjelasan tentang materi yang di ajarkan dan lanjut pemberian tugas. Sehingga terdapat kesenjangan antara nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diterapkan pada kurikulum merdeka dengan KKM yang diterapkan pada sekolah. Kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran IPAS-IPS pada kurikulum merdeka untuk siswa kelas IV adalah 75. Pada kenyataannya kelas IV belum mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal tersebut. Melihat angka kriteria ketuntasan minimal pada kelas IV maka diperlukan perbaikan dalam perencanaan pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru. Rencana pelaksanaan

pembelajaran tidak hanya melibatkan model, metode, strategi, media, dan materi, namun juga melibatkan interaksi guru dan siswa.

Interaksi yang melibatkan guru dan siswa pada kelas IV di nilai sangat kurang, karena berdasarkan observasi yang telah dilakukan faktor motivasi siswa di rasa kurang sebab banyak siswa yang kurang merespon penjelasan guru. Sehingga pembelajaran sangat didominasi oleh guru. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran diperlukan adanya variasi model, metode, strategi dan media. Proses pembelajaran yang dibuat secara bervariasi, diharapkan siswa tertarik untuk mempelajari secara mandiri dan berimbas pada hasil belajar yang ikut meningkat.

Penentuan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran, guru harus mampu menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan minat dan dapat menarik perhatian siswa. Guru juga harus mengembangkan kemampuan berfikir dan motivasi siswa dengan berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan dan membangkitkan semangat siswa untuk belajar. Kemampuan guru untuk memilih model pembelajaran yang tepat akan menghasilkan kemauan belajar berasal dari dalam diri siswa yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran tersebut maka peneliti menggunakan model *Role Playing* berbantuan media canva. Model dan media tersebut diharapkan akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena melalui metode ini dapat membawakan situasi atau duplikat dunia nyata ke dalam kelas. Melalui *Role Playing*, siswa dapat memerankan bagian yang mutlak dalam perkembangan hidup manusia sosial.

Menurut (Daniati et al., 2023)Hamzah B.Uno (2007:25) Model pembelajaran *Role Playing* sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna jati diri di dunia sosial dan memecahkan suatu masalah dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Menurut (Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing*, n.d.)Djamarah (2013:70) tujuan penggunaan dari model *Role Playing* yaitu agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Menurut (Daniati et al., 2023)(Hughes, 2010: 111-112) *Role Playing* (bermain peran) memiliki beberapa manfaat, antara lain: *Simple imitation of adults* mudah mengimitasi atau mencontoh hal-hal yang dilakukan orang dewasa layaknya kehidupan orang dewasa, *Intensification of a real life role*, anak bermain dengan lebih intensif seperti memerankan kehidupan nyata yang diketahui oleh anak-anak, *Reflecting home relationship and life experience*, ketika bermain peran anak tidak menyadari bahwa dirinya menampakkan informasi yang baik tentang kehidupan nyata sehingga dengan bermain peran akan menunjukkan bagaimana kehidupan anak tersebut dengan karakter yang muncul pada anak, *Expretion ugent need*, bermain peran juga dapat dilakukan untuk memberikan pembelajaran atau pemahaman kepada anak mengenai hal-hal penting, *Serves as an outlet for forbidden impuses*, anak-anak yang memiliki karakter impulsif agresif pada kehidupan nyata dapat mengambil peran dengan agresif yang tinggi atau memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

terhadap sesuatu yang dapat dilakukan dalam kegiatan bermain peran, *Allos for the revesal of roles*, kegiatan sehari-hari anak juga dapat digunakan sebagai salah satu bahan dalam bermain peran dengan cara mengenalkan hal-hal apa saja yang seharusnya dilakukan di rumah seperti membantu ibu dan sebagainya.

Menurut Mulyasa (*Role Playing*, n.d.)(2017:121-122) kelebihan yang diperoleh dari model pembelajaran Role Playing adalah sebagai berikut 1) untuk mengajar peserta didik agar dapat menempatkan dirinya dengan orang lain, 2) guru dapat melihat kenyataan yang sebenarnya dari kemampuan peserta didik, 3) bermain peran dan permainan peran menimbulkan diskusi yang hidup, 4) peserta didik akan mengerti sosial psikologis, 5) model bermain peran dapat menarik minat peserta didik, 6) melatih peserta didik untuk berinisiatif dan berkreasi.

Menurut (*Role Playing*, n.d.) Mulyasa (2017:121-122) kelemahan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut 1) Sukar untuk memilih anak-anak yang benar-benar berwatak yang sesuai untuk memecahkan masalah tersebut, b) Perbedaan adat istiadat kebiasaan kehidupan-kehidupan dalam suatu masyarakat akan mempersulit pelaksanaannya, c) Anak-anak yang tidak mendapat giliran akan menjadi pasif, d) Kalau model ini dipakai untuk tujuan yang tidak layak, e) Jika guru kurang bijaksana tujuan pembelajaran yang hendak dicapai tidak memuaskan.

(*Role Playing*, n.d.)Herwin (2021:14) menyampaikan bahwa canva merupakan sebuah aplikasi desain grafis berbasis *website* dan dapat digunakan dengan secara gratis setiap pengguna akun. Canva mempunyai fitur yang sangat banyak untuk mendukung aktivitas di sektor apapun, terlebih dalam dunia pendidikan memberikan secara gratis. (1620500024, n.d.) Utarini (2022:106) canva merupakan media yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pada proses pembelajaran, karena canva dapat menjadi alternatif seorang pembelajar dalam berkreaitivitas agar dapat mewujudkan ide-ide yang telah ditemukannya guna untuk membuat kegiatan belajar menjadi menarik, sehingga sesuai dengan kebutuhan abad 21 maka canva dapat dikatakan salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran secara visual dan melatih kemampuan literasi visual siswa.

(*Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil*, n.d.)Hamzah B. Uno (2011:23) menyatakan “Hakikat Motivasi Belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung” . Motivasi belajar mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seorang siswa. Prestasi belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi belajar. (*Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil*, n.d.)Djamarah (2008:150) mengemukakan motivasi adalah suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang kedalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut (*Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil*, n.d.)Hamalik (2011:106) manfaat motivasi belajar meliputi 1) Mendorong timbulnya kelakuan/suatu perbuatan, 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarah pada perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan, 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak, artinya sebagai motor penggerak dalam kegiatan belajar. (*Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing*, n.d.)Sardiman (2011:83) mengemukakan ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa

diantaranya adalah 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai), 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin, 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, 4) Lebih senang bekerja mandiri, 5) Cepat bosan pada tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang efektif), 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu), 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu, 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

(*Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil*, n.d.) Endang Sri Wahyuni (2020:65) Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang dapat dinyatakan dengan simbol – simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu. Hasil belajar yang dimaksud adalah “apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar”, (*Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil*, n.d.)(Tohirin, 2011:151). Selain itu, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai “hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”, (*Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil*, n.d.)(Hamalik, 2004:49).

Metode

Model penelitian ini menggunakan model kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Permasalahan kelas pada penelitian ditangani dengan tindakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media canva. Penelitian ini direncanakan dengan dua siklus, setiap siklus dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi setelah dilaksanakan satu tindakan. Dengan maksud agar peneliti dapat memperbaiki tindakan dan memperbaiki kesalahan, menyingkirkan hambatan dalam setiap siklusnya. Sehingga dapat ditemukan formulasi yang apling efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.

Tahap perencanaan pada siklus I menyiapkan beberapa perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian. Perangkat pembelajaran terdiri dari alur tujuan pembelajaran (ATP), modul ajar, dan lembar kerja peserta didik (LKPD). Pada tahap pelaksanaan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* untuk mengatasi permasalahan yang telah dibahas dilatar belakang masalah. Terdiri dari beberapa pertemuan pertama, pertemuan kedua, dan pertemuan ketiga. Sedangkan tahap observasi yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui aktifitas siswa selama proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Terdiri dari aktifitas guru, observasi aktifitas siswa, dan hasil belajar IPAS-IPS siswa pada siklus I. Selanjutnya tahap refleksi menggunakan hasil atau data yang diperoleh pada siklus I, setelah pelaksanaan pembelajaran selama satu kali tindakan untuk dianalisis yang selanjutnya digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki tindakan pada siklus

berikutnya. Pada siklus selanjutnya, perencanaan direvisi dengan memodifikasi sesuai dengan perbaikan yang dibutuhkan

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Mrayan yang berjumlah 11 siswa terdiri dari 6 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki pada semester 2 tahun ajaran 2023/2024. Kelas IV tergolong kelas atas yang motivasi belajarnya rendah.

Instrumen *posttest* digunakan peneliti untuk mengetahui peningkatan kompetensi siswa pada ranah kognitif dan perbandingan sikap/perilaku setelah dan sebelum penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media canva. Soal *posttest* diberikan diakhir siklus. Instrumen pengamatan dapat digunakan untuk mengamati langsung sejauh mana guru memanfaatkan media canva an model pembelajaran *Role Playing*, sejauh mana siswa terlibat dalam aktifitas pembelajaran yang mendorong sikap sosial dan bagaimana interaksi antara siswa terjadi selama proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, tes dan angket. Observasi diarahkan pada kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat segala fenomena yang muncul, serta dapat mempertimbangkan hubungan antar aspek dengan fenomena tersebut. Pada penelitian ini observasi yang digunakan yaitu *non participant* yakni peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat. Teknik tes dalam penelitian PTK ini yaitu tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui materi tingkat penguasaan peserta didik terhadap pencapaian tujuan pembelajaran IPAS-IPS. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui informasi tentang motivasi belajar IPAS-IPS yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik pada kelas IV SDN 1 Mrayan.

Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa yang dikelompokkan kedalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas. Indikator tercapainya keberhasilan pada penelitian ini apabila 75% dari seluruh siswa mencapai nilai KKM sebesar 75,00 pada aspek kognitif sedangkan motivasi siswa dengan skor minimal > 68% dalam kriteria tinggi.

TABEL 1. Kriteria Motivasi Belajar Siswa

Kualifikasi	Kriteria ketuntasan
Motivasi sangat tinggi	84 % < % skor ≤ 100 %
Motivasi tinggi	68 % < % skor ≤ 84 %
Motivasi cukup	52 % < % skor ≤ 68 %
Motivasi rendah	36 % < % skor ≤ 52 %
Motivasi sangat rendah	20 % < % skor ≤ 36 %

Hasil belajar siswa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan individu} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Ketuntasan hasil belajar secara klasikal dihitung menggunakan rumus :

$$\text{Ketuntasan individu} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100 \%$$

Hasil

Dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan didapatkan hasil sebagai berikut:

TABEL 2. *Rekapitulasi angket motivasi belajar siswa*

No	Nama	Siklus I	Ket	Siklus II	Ket	Keterangan
1	Ega	55,00%	Cukup	80,00%	Tinggi	Meningkat
2	Khanza	53,00%	Cukup	78,00%	Tinggi	Meningkat
3	Dhea	56,00%	Cukup	80,00%	Tinggi	Meningkat
4	Erisca	58,00%	Cukup	81,00%	Tinggi	Meningkat
5	Cleo	62,00%	Cukup	83,00%	Tinggi	Meningkat
6	Maura	67,00%	Cukup	92,00%	Sangat Tinggi	Meningkat
7	Wildan	62,00%	Cukup	81,00%	Tinggi	Meningkat
8	Nabila	64,00%	Cukup	82,00%	Tinggi	Meningkat
9	Nadifa	62,00%	Cukup	85,00%	Tinggi	Meningkat
10	Putra	59,00%	Cukup	80,00%	Tinggi	Meningkat
11	Vathan	60,00%	Cukup	78,00%	Tinggi	Meningkat
Rata-rata		60,00%	Cukup	81,82%	Tinggi	Meningkat

Tabel 2 diatas menunjukkan bahwa rata-rata motivasi siswa pada siklus I yaitu 60,00% meningkat menjadi 81,82% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media canva mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan hasil belajar siswa pada tabel berikut ini :

TABEL 3. *Rekapitulasi hasil belajar siswa IPAS-IPS*

No	Nama	Siklus I	Ket	Siklus II	Ket	Keterangan
1	Ega	78	Tuntas	90	Tuntas	Meningkat
2	Khanza	80	Tuntas	93	Tuntas	Meningkat
3	Dhea	53	Belum	83	Tuntas	Meningkat
4	Erisca	48	Belum	80	Tuntas	Meningkat
5	Cleo	83	Tuntas	88	Tuntas	Meningkat
6	Maura	83	Tuntas	85	Tuntas	Meningkat
7	Wildan	55	Belum	80	Tuntas	Meningkat
8	Nabila	48	Belum	63	Belum	Meningkat
9	Nadifa	83	Tuntas	93	Tuntas	Meningkat
10	Putra	58	Belum	65	Belum	Meningkat
11	Vathan	60	Belum	85	Tuntas	Meningkat
Rata-rata		66	Belum	82	Tuntas	Meningkat

Tabel 3 diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada siklus I yaitu 66 meningkat menjadi 82 pada siklus II. Demikian pula untuk kenaikan klasikal kelas juga mengalami kenaikan dari siklus I dan siklus II. Kenaikan ketuntasan klasikal dari siklus I sebesar 66,59% dan di siklus II mencapai 81,36%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media canva mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Berdasarkan skor rekapitulasi angket motivasi belajar siswa dapat diketahui bahwa rata-rata pada siklus I 60,00% meningkat menjadi 81,81% pada siklus II. Sedangkan rekapitulasi hasil belajar siswa dapat diketahui bahwa rata-rata siklus I 66 meningkat menjadi 82 pada siklus II.

Pada siklus pertama pengalaman model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran IPAS-IPS masih belum dipahami secara jelas oleh siswa dalam kelompoknya mengingat langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* belum mereka pahami. Oleh karena kurangnya pemahaman siswa terkait model pembelajaran *Role Playing* akibatnya dalam proses pembelajaran siswa masih banyak yang bingung. Tingkat kerjasama dalam kelompok juga masih belum tampak mengingat para siswa cenderung belum mengalami bagaimana belajar dalam pembelajaran melalui model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media canva. Demikian pula perilaku siswa dilihat dari hasil observasi siswa masih belum aktif dan bersemangat sehingga pembelajaran belum terlihat hidup.

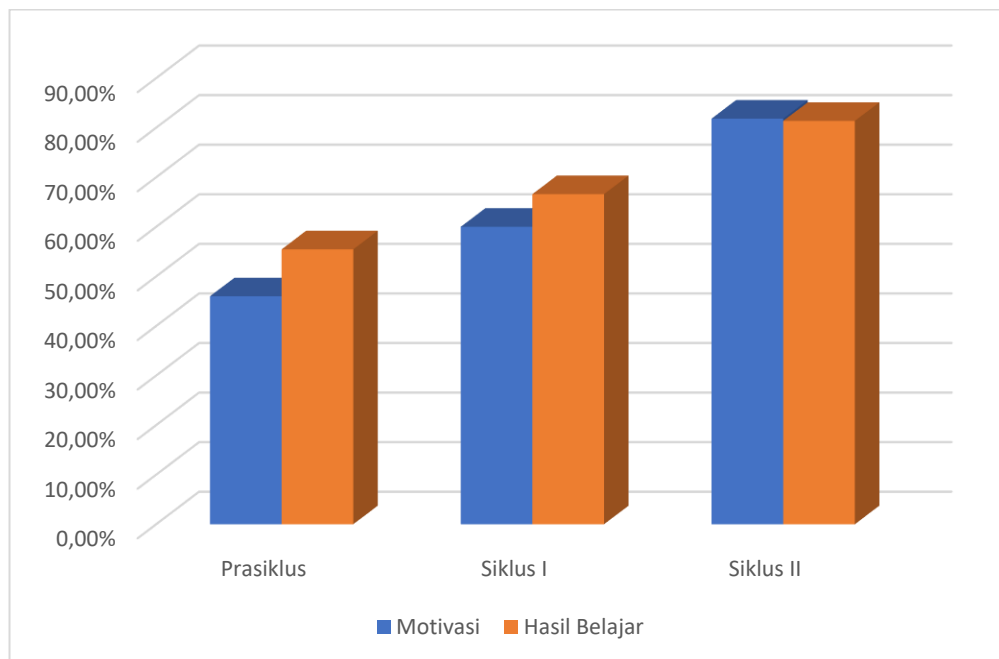
Pada siklus kedua, siswa sudah memahami konsep pembelajaran melalui model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media canva. Pemilihan informasi yang menarik dan penataan posisi tempat duduk yang diubah sedemikian menarik, selain itu pembelajaran dibuat seperti bermain membuat siswa semakin bersemangat dan aktif dalam proses pembelajaran IPAS-IPS dengan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media canva sudah dapat tercapai dengan meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa semakin bagus. Hal ini sesuai pendapat (*Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil*, n.d.) Ony Dina Maharani (2013) melakukan penelitian tentang penerapan metode role playing untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV pembelajaran IPS materi pokok masalah sosial di SDN pangkemiri II sidoarjo tahun pelajaran 2012/2013 dengan hasil penelitian terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dilihat dari hasil kemampuan awal (*pretest*) dan kemampuan akhir siswa (*posttest*). Motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Role Playing* pada materi masalah sosial di SDN Pangkemiri II Sidoarjo menunjukkan motivasi sangat tinggi. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan dimana terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Mrayan.

Untuk memberikan gambaran tentang hasil yang diperoleh pada prasiklus, siklus I dan siklus II dapat digambarkan tabel dan grafik berikut ini:

TABEL 4. *perbandingan motivasi dan hasil belajar IPAS-IPS tiap siklus.*

Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Motivasi	45,98%	60,00%	81,82%	Meningkat
Hasil Belajar	55,45%	66,59%	81,36%	Meningkat

Dari tabel di atas diketahui bahwa adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar IPAS-IPS pada setiap siklusnya.



GRAFIK 1. Perbandingan motivasi dan hasil belajar IPAS-IPS tiap siklus

Dari tabel 6 serta pengamatan perilaku siswa selama pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa : Ada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Mrayan Kecamatan Ngrayun pada pelaksanaan pembelajaran IPAS-IPS melalui model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media canva bahwa rata-rata motivasi belajar siswa siklus I 60,00%. Namun hal ini belum memenuhi kriteria ketuntasan sehingga dilanjutkan pada siklus II hingga akhirnya mengalami kenaikan 81,82%. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus I rata-rata siswa yaitu 66. Karena belum mencapai KKM dilanjutkan ke siklus II dan hasilnya naik menjadi 82. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media canva dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Mrayan Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo tahun ajaran 2023/2024.

Simpulan dan Saran

Motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Mrayan Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo dapat ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media canva. Motivasi dan hasil belajar siswa tersebut dialami oleh siswa pada siklus I dan siklus II. Pelaksanaan penelitian ini dihentikan pada siklus II karena target yang ditentukan sudah tercapai.

Daftar Pustaka

Daniati Nia., Novianti Yusda., Mashuri Kahar. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP PAB 7 Tandem Hilir. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6:5611-5617.

- Dewi, P.R., (2014). Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 2(3):1-11
- Nasution, R. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Role Plaing dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas IV SD Negeri 115519 Batu Tunggal Kabupaten Labuhan Batu Utara*. Skripsi diterbitkan. Labuhan Batu Utara: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
- Rangko, A.M., (2022). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram*. Skripsi diterbitkan. Mataram: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Rahman Sunarti. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 978-623-98648-2-8: 289-302.
- Pratiwi, Eva., (2014). Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Ketanguhan Sawit Boyolali Tahun 2013/2014. *Naskah Publikasi*.
- Maharani, Dina. (2013). Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pembelajaran IPS Materi Pokok Masalah Sosial di SDN Pangkemiri II Sidoarjo Tahun Pelajaran 2012/2013. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
- Sauna, Vidia., (2019). *Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV MIN 4 Banda Aceh*. Skripsi diterbitkan. Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.