



Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Role Playing Siswa Kelas V di Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar

Vira Agustin Nikmatul Ummah¹, Vanda Rezania²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

E-mail: viraa289@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-05-07 Revised: 2024-06-27 Published: 2024-07-01 Keywords: <i>Learning Outcomes;</i> <i>Learning Motivation;</i> <i>Role Playing.</i>	This research aims to increase the motivation and learning outcomes of fifth grade students in the natural and social sciences (IPAS) at SDN Wedi, Gedangan, Sidoarjo, using a <i>role playing</i> model. This research in classroom action research (PTK) in 2 cycles. The instruments used in this research were questionnaires to measure student motivation and test questions to measure student learning outcomes. Data analysis techniques are used to measure the validity and reliability of instruments, and process data from research questionnaire data and learning outcomes tests. The research result show that: 1) by implementing the <i>role playing</i> model student motivation increase; 2) likewise, the result of natural and social sciences (IPAS) have increased from cycle I to cycle II.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-05-07 Direvisi: 2024-06-27 Dipublikasi: 2024-07-01 Kata kunci: <i>Hasil Belajar;</i> <i>Motivasi Belajar;</i> <i>Role Playing.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di SDN Wedi, Gedangan, Sidoarjo dengan menggunakan model <i>role playing</i> . Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) selama 2 siklus. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk mengukur motivasi siswa dan soal tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Teknik analisis data digunakan untuk mengukur validitas dan reliabilitas instrumen, serta mengolah data dari data angket penelitian dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) dengan menerapkan model <i>role playing</i> motivasi siswa meningkat, 2) demikian pula hasil pembelajaran IPAS mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

I. PENDAHULUAN

Perubahan kurikulum sangat erat kaitannya dengan perkembangan kontemporer yang terjadi dalam masyarakat, ini tidak terlepas dari perubahan yang terjadi karena globalisasi, perkembangan IPTEK, dan perubahan sosial budaya. Perubahan dan juga perkembangan kurikulum sangat mungkin terjadi di bidang pendidikan (RASYID, 2016). Perkembangan dan perubahan ini dapat mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan zaman yang terus berubah-ubah dan menghadapi kemajuan teknologi pengetahuan di masa mendatang. Pendidikan merupakan kekuatan sumber daya manusia. Salah satu solusi dan pilar untuk menjadikan suatu negara kuat dan mempertahankan jati dirinya adalah pendidikan. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan guru untuk menciptakan lingkungan belajar (Hilmi, 2017).

Kebijakan terbaru pemerintah adalah melakukan evaluasi pendidikan nasional yang meliputi keterampilan minimal (AKM), survei kepribadian, dan survei lingkungan. Kebijakan ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca, sains, dan matematika. Kebijakan lainnya adalah dengan menerapkan program

prototipe, yaitu program yang menggabungkan ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial menjadi suatu disiplin ilmu. Keterampilan membaca, menulis, dan berhitung dapat diperoleh melalui pembelajaran terpadu, misalnya pada mata pelajaran IPA dan IPS. Sains dan masyarakat terpadu atau disebut IPAS merupakan solusi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca, menulis, dan berhitung. Pembelajaran IPAS mempelajari hubungan kehidupan bersosial manusia dengan lingkungannya. Pembelajaran ilmu alam dan sosial menyelidiki berbagai aspek kehidupan, termasuk hubungan sosial, ekonomi, geografi, budaya, sejarah, dan politik (Faizah, 2020). Pengembangan pembelajaran IPAS di sekolah dasar merupakan kajian komprehensif yang membahas tentang permasalahan sosial dan human, biasanya pembelajaran ilmiah dan pendidikan sains di sekolah berbasis teks yang di mana hanya mengajarkan konsep dalam bentuk buku sehingga peserta didik tidak dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Wahyuni, Slameto, & Setyaningtyas, 2018).

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar merupakan konsep pembelajaran yang berkaitan dengan lingkungan sosial dan masyarakat yang

ada di sekitar. Mata Pelajaran ini mencakup pentingnya komunikasi dan kolaborasi. Di dalam dunia pendidikan guru dan peserta didik tidak terlepas dari berbagai permasalahan yang ada berkaitan dengan dalam pembelajaran. Salah satu contoh gaya mengajar guru yang masih monoton menjadi faktor penyebab permasalahan pembelajaran yang ada di sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran IPAS yang di mana peserta didik lebih banyak membaca dan menghafal Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada satuan pendidikan dasar meliputi kajian tentang manusia, tempat dan lingkungan sosial budaya, serta perilaku ekonomi dan kesejahteraan masyarakat. (Tarigan, 2017) Melalui pembelajaran IPAS siswa diarahkan, dibimbing, dan dibantu oleh guru. Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Sosial merupakan pembelajaran yang mempelajari, menyelidiki dan menganalisis wujud permasalahan sosial dan lingkungan dalam masyarakat yang berkaitan dengan aspek kehidupan.

Salah satu hal terpenting dalam dunia pendidikan saat ini adalah penggunaan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Peneliti menerapkan model pembelajaran role play sebagai langkah awal ketika melakukan penelitian sebelumnya. Hal ini kemudian digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan tersebut. Menurut teori George Shaftel, bermain peran adalah metode pembelajaran berdasarkan pengalaman yang memungkinkan siswa mengekspresikan emosinya tanpa batasan. Bermain peran pada dasarnya mendramatisir perilaku dalam hubungan sosial. Role playing merupakan model pembelajaran sebagai bahan simulasi untuk menampilkan kembali peristiwa yang terjadi saat ini atau yang akan datang (Nugraha et al., 2018; Subagiyo, 2021). Metode pembelajaran role playing memungkinkan siswa lebih banyak belajar secara aktif melalui bermain peran. Disimpulkan bahwa metode pembelajaran role playing adalah metode dengan memberikan topik permasalahan yang dapat diselesaikan oleh peserta didik yang berkaitan dengan pembelajaran. Tahapan dalam pembelajaran role playing sebagai berikut: 1) Tahap persiapan, 2) Pemilihan pemain (siswa), 3) Persiapan (ruang kelas), 4) Persiapan pengamat, 5) Bermain peran, 6) Melakukan diskusi dan evaluasi, 7) kesimpulan. Tujuan dari metode role playing yaitu untuk membantu siswa agar mampu bertanggung jawab, dan belajar mengambil keputusan, dan mampu menjadi lebih baik dalam suatu hal, dan mampu memecahkan masalah

(Kristin, 2018; Mardiana, Ganda, & Karlimah, 2021).

Bagi siswa membaca merupakan kegiatan yang membosankan oleh karena itu, sudah saatnya guru memberikan suasana baru dalam melakukan pembelajaran di kelas. Pembelajaran IPAS mengacu pada mata pelajaran yang melibatkan hafalan. sehingga siswa menjadi bosan dan terlalu banyak materi pembelajaran (Abidin, 2018). Sudjiono menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan refleksi dari perkembangan peserta didik sejak mulai mengikuti suatu program pendidikan hingga keluar dari program pendidikan yang telah selesai. Hasil belajar merupakan penilaian guru terhadap perkembangan dan kemajuan siswa dalam kesiapan menguasai materi yang diberikan guru (Astuti, 2017; Oktavianoro & Bektiningsih, 2017). Hasil belajar merupakan penilaian guru terhadap perkembangan dan kemajuan siswa dalam kesiapan menguasai materi yang diberikan guru. Inti dari motivasi belajar adalah menggunakan berbagai indikator pendukung untuk mendorong siswa secara internal dan eksternal belajar mengubah perilakunya. Motivasi adalah hal yang sangat penting dalam pendidikan di sekolah. Kegiatan belajar akan berjalan baik apabila siswa mempunyai motivasi yang tinggi (Fahreza, 2018; Yusnarti & Suryaningsih, 2021).

Motivasi adalah keinginan batin yang menuntun seseorang untuk melakukan sesuatu, motivasi menjadi salah satu faktor yang dapat menumbuhkan ke efektifan siswa, karena ketika siswa termotivasi maka mereka akan semangat dalam belajar (Muhammad, 2017). Motivasi dapat dibagi menjadi 2 yaitu: motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Motivasi intrinsik tidak memerlukan rangsangan dari luar karena sudah ada dalam diri sendiri saat dibutuhkan. Di sisi lain, motivasi ekstrinsik muncul dari rangsangan di luar individu, seperti pendidikan. Keuntungannya adalah merangsang minat aktif belajar (Rumbewas, Laka, & Meokbun, 2018).

Motivasi intrinsik lebih kuat dibandingkan motivasi ekstrinsik. Berikut beberapa hal yang dapat menimbulkan motivasi ekstrinsik: 1) Pendidik membutuhkan peserta didik karena peserta didik adalah manusia yang harus dihormati pendapat, pikiran, perasaan, dan keyakinannya. 2) Pendidik hendaknya memanfaatkan berbagai metode ketika melakukan kegiatan belajar mengajar. 3) Pendidik selalu memberikan bimbingan dan arahan kepada peserta didik serta membantu peserta didik ketika menghadapi kesulitan pribadi atau

akademik. 4) Guru harus mempunyai pengetahuan yang luas dengan materi yang diajarkannya kepada peserta didik. 5) Pendidik harus mempunyai kecintaan dan dedikasi terhadap profesi guru. Motivasi intrinsik meliputi: 1) tercapainya tugas dan tumbuhnya minat, 2) timbulnya variasi perencanaan, 3) respons balik terhadap siswa, 4) siswa aktif merespons, dan 5) peluang keterlibatan peserta didik, kesempatan dalam menyesuaikan tugas seseorang, 6) adanya kegiatan yang menarik dalam proses belajar mengajar (Nasution, 2018).

Kondisi rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS berdasarkan observasi dan hasil wawancara dengan wali kelas V diperoleh data nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Wedi, Gedangan sebesar 70 melihat skor tersebut maka diinisiasikan penelitian tindakan kelas.

II. METODE PENELITIAN

Dalam kajian ini peneliti menggunakan model PTK, langkah-langkah penelitian PTK antara lain: 1) menyusun perencanaan, 2) melakukan tindakan, 3) pengamatan, 4) refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V-B SDN Wedi yang terlibat dalam proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data yaitu dengan menggunakan kuesioner dan soal tes untuk mengukur hasil belajar. Instrumen penelitian berupa: 1) lembar tes, 2) lembar kuesioner. Teknik analisis data digunakan untuk mengukur validitas, reliabilitas instrumen, dan untuk mengolah data hasil angket penelitian yang dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2. Penelitian PTK berlangsung selama 2 siklus.

Tabel 1. Validitas Instrumen Kuesioner

Aspek Motivasi	Indikator	Butir Soal yang Valid
Motivasi Intrinsik Berkaitan dengan dorongan yang lahir dalam diri siswa untuk melakukan aktivitas belajar, motivasi intrinsik timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar karena memang telah ada dalam diri sendiri.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil.	2, 5, 3
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	6, 8, 7, 9, 10
	Adanya harapan dancita-cita masa depan.	11, 13
Motivasi Ekstrinsik adalah keinginan untuk mencapai sesuatu didorong karena ingin mendapatkan penghargaan, motivasi ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar individu, misalnya dalam bidang pendidikan	Adanya penghargaan dalam belajar.	-
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	17, 19, 18, 20, 21
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif.	22, 24, 23, 25

terdapat minat yang positif terhadap kegiatan pendidikan timbul karena manfaatnya.

Berdasarkan tabel di atas terdapat 2 butir soal yang tidak valid dalam aspek motivasi intrinsik, dan 3 butir soal yang tidak valid dalam motivasi ekstrinsik. Penyebab data itu tidak valid dalam suatu item dikarenakan pola data yang tidak terdistribusi secara merata, artinya terdapat pola jawaban dari responden yang tidak konsisten.

Tabel 2. Validitas Instrumen Soal Hasil Belajar

ATP	Indikator	Butir Soal yang Valid
Mendeskripsikan hubungan antar makhluk hidup dalam rantai makanan. (C1)	Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan antar makhluk hidup dalam bentuk rantai makanan dengan tepat.	9,12,13, 30,31,32,33, 35,36
Mengidentifikasi peran makhluk hidup pada rantai makanan. (C2)	Peserta didik dapat mengidentifikasi peran makhluk hidup pada rantai makanan dengan tepat.	2,4,5,8,10,11, 14,15,17,23, 25,26,28,29,
Menganalisis hubungan antar makhluk hidup berkaitan dengan makanan dalam rantai makanan. (C4)	Peserta didik dapat menganalisis hubungan antar makhluk hidup yang berkaitan dengan bentuk rantai makanan dengan tepat.	3,6,7,18, 19,20,21,22, 34,37,38, 39

Berdasarkan tabel di atas terdapat 2 butir soal yang tidak valid dalam indikator C1, dan 3 butir soal yang tidak valid dalam indikator C4. Penyebab data itu tidak valid dalam suatu item dikarenakan pola data yang tidak terdistribusi secara merata, artinya terdapat pola jawaban dari responden yang tidak konsisten. Data yang dianalisis adalah data dari kuesioner dan tes hasil belajar. Untuk menghitung hasil kuesioner peserta didik dapat dihitung dengan menggunakan skala Likert dengan skor jawaban (1-5) jumlah kategori 3 (Tinggi, Sedang, Rendah) (Anugraheni, Seprina, Paramitasari, Vionita, & Husna, 2019).

Tabel 3. Skor Kategori Motivasi

Skor	Kategori
20-52	Rendah
53-73	Sedang
74-100	Tinggi

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini jika tingkat motivasi pembelajaran mencapai 70% dalam kategori "sangat baik" dan hasil belajar mencapai 80% dengan KKM \geq 75 (Syarifudin, 2021).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama II siklus. Sebelum penelitian, peneliti melakukan kegiatan pra siklus untuk mengetahui kebenaran dari permasalahan yang ada di kelas. Dari kegiatan pra siklus memberikan hasil bahwa pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru dan kurangnya motivasi belajar siswa kelas V-B di SDN Wedi (hasil wawancara dengan wali kelas V-B, Bu Yunis). Selain itu hasil belajar peserta didik masih rendah dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Kegiatan pra siklus dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas V-B. Data aktivitas pra siklus yang diperoleh dari hasil observasi dengan hasil belajar yang diperoleh dari nilai ujian semester peserta didik.

1. Siklus I

Pada siklus I dilakukan empat tahap pelaksanaan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Tahap pertama perencanaan yaitu membuat modul ajar yang sesuai dengan model pembelajaran berbasis *role playing*, membuat lembar kuesioner untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS dan soal tes sesuai dengan materi "Rantai Makanan". Tahap kedua pelaksanaan, pelaksanaan dilakukan selama tiga kali pertemuan pada tanggal 15,16,17 Januari 2024 peneliti melakukan penelitian dengan mengecek kesiapan belajar peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian peneliti menyampaikan materi pembelajaran yang akan dibahas. Tahap ketiga tindakan, tindakan kegiatan pada siklus I dilakukan dengan prosedur sebagai berikut: (1) Guru memaparkan materi tentang rantai makanan, (2) Peserta didik menyimak penjelasan dari guru, (3) Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, (4) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 5-6 orang, (5) Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa mereka akan melakukan *role playing* atau bermain peran, (6) Guru menjelaskan peran masing-masing di setiap kelompok, (7) Peserta didik bermain peran untuk menunjukkan peran pada rantai makanan dari produsen, konsumen, dan pengurai, dapat dilihat pada Gambar 1, dan (8) Kemudian guru mengamati peserta

didik dan memandu peserta didik apabila mengalami kesulitan dalam memerankan materi pelajaran tersebut.



Gambar 1. Role Playing

Selanjutnya, peserta didik diberikan lembar soal tes untuk mengukur hasil belajar dan peserta didik diberikan lembar kuesioner untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS kelas V-B di SDN Wedi. Data aktivitas siklus I diperoleh dari hasil penelitian dengan memberikan lembar kuesioner untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS dan data hasil belajar yang diperoleh dari tes hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Kuesioner dan Hasil Belajar Siklus I

Peserta Didik	Skor Kuesioner	Kategori	Skor Hasil Belajar	Kategori
Fdl	83	Baik	63	Tidak tuntas
Asyh	86	Baik	54	Tidak tuntas
Andt	80	Baik	69	Tidak tuntas
Blv	69	Baik	37	Tidak tuntas
Clv	79	Baik	43	Tidak tuntas
Dvn	92	Sangat baik	83	Tuntas
Fhr	67	Baik	20	Tidak tuntas
Gbn	93	Sangat baik	69	Tidak tuntas
Hfs	89	Baik	69	Tidak tuntas
Hwd	82	Baik	74	Tidak tuntas
Int	64	Baik	74	Tidak tuntas
Jzc	81	Baik	34	Tidak tuntas
Kyl	82	Baik	40	Tidak tuntas
Mrc	83	Baik	71	Tidak tuntas
Nzm	91	Sangat baik	60	Tidak tuntas
Ptr	52	Cukup	31	Tidak tuntas
Knf	71	Baik	43	Tidak tuntas
Nvn	93	Sangat baik	77	Tidak tuntas
Son	81	Baik	80	Tuntas
Rsh	92	Sangat baik	80	Tuntas
Slw	85	Baik	37	Tidak tuntas
Stf	82	Baik	86	Tuntas
Zlf	100	Sangat baik	80	Tuntas
Rata-Rata	74	-	60	-

Berdasarkan data tabel di atas Pada siklus I dilaksanakan tiga kali pertemuan dalam menerapkan model pembelajaran berbasis *role playing* pada mata pelajaran IPAS materi "rantai makanan". Pada pembelajaran siklus I dilakukan pengukuran terhadap motivasi belajar siswa dan diperoleh data siswa yang mencapai kategori "baik" 15 siswa, yang mencapai kategori "sangat baik" mencapai 6 siswa, dan yang mencapai kategori "cukup" mencapai 2 siswa dengan skor rata-rata 74. Selanjutnya pengukuran hasil belajar yang dilakukan diperoleh data rata-rata kelas mencapai 60.

2. Siklus II

Pada siklus II dilakukan empat tahap pelaksanaan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Tahap pertama perencanaan yaitu membuat modul ajar yang sesuai dengan model pembelajaran berbasis *role playing*, membuat lembar kuesioner untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS dan soal tes sesuai dengan materi "Rantai Makanan". Tahap kedua pelaksanaan, pelaksanaan dilakukan selama tiga kali pertemuan pada tanggal 18,19,20 Januari 2024 peneliti melakukan penelitian dengan mengecek kesiapan belajar peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian peneliti menyampaikan materi pembelajaran yang akan dibahas. Tahap ketiga tindakan, tindakan kegiatan pada siklus I dilakukan dengan prosedur sebagai berikut: (1) Guru memaparkan materi tentang rantai makanan, (2) Peserta didik menyimak penjelasan dari guru, (3) Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, (4) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 5-6 orang, (5) Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa mereka akan melakukan *role playing* atau bermain peran, (6) Guru menjelaskan peran masing-masing di setiap kelompok, (7) Peserta didik bermain peran untuk menunjukkan peran pada rantai makanan dari produsen, konsumen, dan pengurai, dapat dilihat pada Gambar 2, dan (8) Kemudian guru mengamati peserta didik dan memandu peserta didik apabila

mengalami kesulitan dalam memerankan materi pelajaran tersebut.



Gambar 2. Role Playing

Selanjutnya, peserta didik diberikan lembar soal tes untuk mengukur hasil belajar dan peserta didik diberikan lembar kuesioner untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS kelas V-B di SDN Wedi. Data aktivitas siklus II diperoleh dari hasil penelitian dengan memberikan lembar kuesioner untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS dan data hasil belajar yang diperoleh dari tes hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Kuesioner dan Hasil Belajar Siklus II

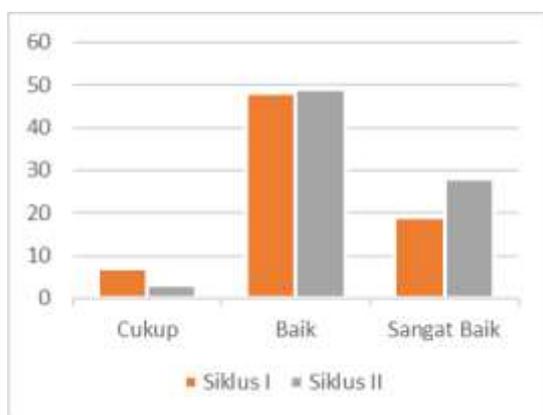
Peserta Didik	Skor Kuesioner	Kategori	Skor Hasil Belajar	Kategori
Fdl	93	Sangat baik	83	Tuntas
Asyh	80	Baik	80	Tuntas
Andt	94	Sangat baik	83	Tuntas
Blv	75	Baik	80	Tuntas
Clv	84	Baik	83	Tuntas
Dvn	99	Sangat baik	86	Tuntas
Fhr	87	Baik	60	Tidak tuntas
Gbn	98	Sangat baik	80	Tuntas
Hfs	104	Sangat baik	83	Tuntas
Hwd	83	Baik	80	Tuntas
Int	65	Cukup	83	Tuntas
Jzc	89	Baik	80	Tuntas
Kyl	78	Baik	80	Tuntas
Mrc	92	Sangat baik	83	Tuntas
Nzm	89	Baik	80	Tuntas
Ptr	81	Baik	60	Tidak tuntas
Knf	81	Baik	80	Tuntas
Nvn	106	Sangat baik	86	Tuntas
Son	83	Baik	80	Tuntas
Rsh	84	Baik	86	Tuntas
Slw	85	Baik	71	Tidak tuntas
Stf	94	Sangat baik	83	Tuntas
Zlf	89	Baik	80	Tuntas
Rata-Rata	80	-	80	-

Berdasarkan data tabel di atas pada siklus II ini juga dilaksanakan tiga kali pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran berbasis *role playing* pada mata pelajaran IPAS materi “rantai makanan” diperoleh data siswa mencapai motivasi dalam kategori “baik” mencapai 14 siswa, yang mencapai motivasi “sangat baik” mencapai 8 siswa, dan yang mencapai motivasi kategori “cukup” 1 siswa dengan skor rata-rata 80. Dari pengukuran hasil belajar siklus II diperoleh data siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar dengan KKM 75 mencapai 20 siswa dan 3 siswa yang tidak tuntas dengan rata-rata kelas 80.

Perbandingan motivasi belajar siswa dari siklus I dan siklus II setelah dilakukan pengamatan saat proses pembelajaran diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 6. Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Motivasi Belajar Siswa	Siklus I	Siklus II
1	Sangat Baik	6 siswa (19%)	8 siswa (28%)
2	Baik	16 siswa (49%)	14 siswa (49%)
3	Cukup	1 siswa (6%)	1 siswa (3%)
4	Kurang	-	-
5	Sangat Kurang	-	-



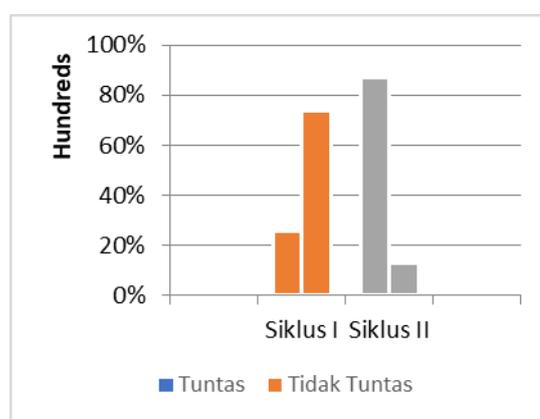
Gambar 3. Grafik Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II Kelas V-B SD Negeri Wedi

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel dan grafik di atas dapat dilihat bahwa hasil penelitian motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS Fase C Makan dan Dimakan materi “rantai makanan” di kelas V-B SD Negeri Wedi berbasis *role playing* dari siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan. Hal ini dapat ditunjukkan dengan motivasi belajar siswa pada siklus I

rata-rata motivasi belajar siswa mencapai 74, pada siklus II rata-rata motivasi belajar siswa mencapai 80. Peningkatan motivasi belajar siswa juga berdampak dengan hasil belajar siswa. Berikut ini adalah perbandingan peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II dapat dilihat dari tabel dan diagram berikut ini:

Tabel 7. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I, Siklus II

No	Hasil Belajar Siswa	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Tertinggi	86	86
2	Nilai Terendah	20	60
3	Nilai Rata-rata	60	80



Gambar 4. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II Kelas V-B SD Negeri Wedi

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel dan grafik di atas dapat dilihat bahwa, hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS Fase C Makan dan Dimakan materi “rantai makanan” di kelas V-B SDN Wedi dari siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan. Hal ini dapat ditunjukkan pada siklus I dengan nilai rata-rata 60 kemudian keberhasilan indikator belum tercapai maka dilakukan dengan tindakan siklus II dengan nilai rata-rata 80.

B. Pembahasan

Peneliti menerapkan model pembelajaran berbasis *role playing* dari hasil yang di dapatkan terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPAS siswa kelas V-B SDN Wedi tahun ajaran 2023/2024. Hal ini dapat dilihat dari siklus I dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* pada materi “rantai makanan”. Diperoleh siswa yang mencapai motivasi belajar dalam kategori “baik” mencapai 15 siswa, yang mencapai motivasi belajar dalam kategori

“sangat baik” mencapai 6 siswa dan yang mencapai motivasi belajar dalam kategori “cukup” mencapai 2 siswa dengan rata-rata 74. Siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar dengan persentase KKM 75 dengan persentase 26% dalam kategori “tuntas” mencapai 6 siswa dan yang belum mencapai ketuntasan dengan persentase 74% dari 17 siswa.

Siklus II dengan menerapkan model pembelajaran role playing pada materi “rantai makanan” diperoleh data siswa yang mencapai motivasi “sangat baik” mencapai 8 siswa dengan persentase 28% dan yang mencapai motivasi “baik” mencapai 14 siswa dengan persentase 49% dan yang mencapai motivasi “cukup” mencapai 1 siswa dengan persentase 3%. Siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar dengan KKM 75 dengan persentase 87% dalam kategori “tuntas” mencapai 20 siswa dan yang belum mencapai ketuntasan dengan persentase 13% dalam kategori “tidak tuntas” mencapai 3 siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat George Shaftel, bahwa bermain peran adalah metode pembelajaran berdasarkan pengalaman yang memungkinkan siswa mengekspresikan emosinya tanpa batasan. Permainan bermain peran pada dasarnya mendramatisir perilaku dalam hubungan sosial. Role playing merupakan model pembelajaran sebagai bahan simulasi untuk menampilkan kembali peristiwa yang terjadi saat ini atau yang akan datang. Disimpulkan bahwa metode pembelajaran role playing adalah metode dengan memberikan topik permasalahan yang dapat diselesaikan oleh peserta didik yang berkaitan dengan pembelajaran. Tahapan dalam pembelajaran role playing sebagai berikut: 1) Tahap persiapan, 2) Pemilihan pemain (siswa), 3) Persiapan (ruang kelas), 4) Persiapan pengamat, 5) Bermain peran, 6) Melakukan diskusi dan evaluasi, 7) kesimpulan (Nugraha et al., 2018; Tarigan, 2017).

Model pembelajaran role playing pada peneliti ini mempunyai beberapa kelebihan yang di mana tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar, di samping mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, pembelajaran berbasis role playing juga mendorong siswa untuk berkolaborasi dalam kegiatan berlangsung siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (Ananda, 2018). Demikian dengan adanya pembelajaran

berbasis role playing bertujuan untuk membantu siswa agar mampu bertanggung jawab, dan belajar mengambil keputusan, dan mampu menjadi lebih baik dalam suatu hal, dan mampu memecahkan masalah (Kristin, 2018).

Model pembelajaran role playing pada peneliti ini mempunyai beberapa kelebihan dibandingkan dengan beberapa peneliti relevan yang pernah dilakukan yaitu penataan tempat yang bervariasi dalam setiap pertemuan dalam siklus, diatur sedemikian rupa sehingga membuat suasana berbeda dalam kelas dan memberikan kesan pembelajaran yang semangat dalam setiap pertemuannya dan siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran dapat bebas berekspresi dalam pamerannya dan membuat atribut dalam setiap penampilannya untuk mendukung kegiatan proses pembelajaran (Mardiana et al., 2021). Role Playing merupakan pembelajaran sebagai bahan simulasi yang diarahkan untuk mengapresiasi dan mengekspresikan peristiwa sejarah, aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin terjadi pada masa yang akan datang (Subagiyo, 2021).

Berdasarkan uraian di atas maka, penerapan model pembelajaran berbasis role playing pada siswa kelas V-B SD Negeri Wedi, Gedangan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS Fase C materi “Rantai Makanan”.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: 1) dengan menerapkan model pembelajaran berbasis role playing motivasi belajar siswa meningkat, simpulan ini diperoleh dari temuan hasil pengukuran motivasi belajar siswa siklus I mencapai rata-rata 74 dan siklus II mencapai 80, 2) demikian juga dengan hasil belajar IPAS mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan rata-rata skor hasil belajar siklus I 60 dan siklus II mencapai 80.

B. Saran

Berdasarkan simpulan peneliti yang telah dipaparkan, maka dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS sebagai berikut: Pertama model pembelajaran berbasis role playing hendaknya diperkenalkan dan dikembangkan

kepada pendidik guna menciptakan suasana yang menyenangkan namun tetap fokus.

Kedua, bagi sekolah yang mengembangkan visi dan misi mendidik calon-calon guru khususnya guru sekolah dasar, hendaknya terus menerus memperkenalkan dan melatih para calon guru untuk menerapkan model-model pembelajaran kooperatif yang diberi inovasi-inovasi yang sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar. Sehingga pembelajaran yang diterapkan pada saat sudah menjadi guru nanti, lebih menyenangkan dan berkesan bagi peserta didik. Ketiga untuk menyempurnakan penelitian ini, disarankan kepada peneliti yang lainnya untuk mengadakan penelitian lebih lanjut dengan melibatkan variasi dan variabel lainnya misalnya dengan menerapkan keterampilan hidup, kecerdasan dalam diri sendiri dan lain sebagainya.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Z. (2018). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Gugus Iv Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 21. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v2i2.102701>
- Ananda, R. (2018). Role-Playing Siswa Kelas Ii Sdn 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 33–42. Retrieved from <http://stkiptam.ac.id/indeks.php/basicedu>
- Anugraheni, A. R., Seprina, C. A., Paramitasari, S. P., Vionita, V. K., & Husna, A. N. (2019). Skala motivasi belajar: konstruksi dan analisis psikometri. *Proceeding of The URECOL*, 1(10), 66–69. Retrieved from <http://repository.urecol.org/index.php/proceeding/article/view/642>
- Astuti, B. (2017). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD melalui Model Group Investigation. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(3), 264. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v4i3.7843>
- Fahreza, F. dan rabiatul rahmi. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Role Playing Pada Pembelajaran Ips Di Kelas Iv Sd Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Bina Gogik*, 5(1), 79–90.
- Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan Ips Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164. <https://doi.org/10.58258/jime.v3i2.198>
- Kristin, F. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356>
- Mardiana, M., Ganda, N., & Karlimah, K. (2021). Pengaruh Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS tentang Kegiatan Jual Beli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 72–76. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32739>
- Nasution, W. N. (2018). Pengaruh Strategi pembelajaran dan Motivasi Belajar. In *Gastronomia ecuatoriana y turismo local*. (Vol. 1).
- Nugraha, J., Wijaya, H. E., Qudsyi, H., Widiasmara, N., Rachmawati, M., Fatimah, I., ... Anugrahwati, M. (2018). *Implementasi Metode Kolaboratif dan Bermain Peran Dalam Pembelajaran di Uii* (J. Nugraha, ed.). Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia. Retrieved from <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/23387/55>. Buku bunga rampai Nop 2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Oktavianoro, R. I., & Bektiningsih, K. (2017). Hubungan Motivasi Dan Disiplin Belajar Dengan Hasil Belajar Ips Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 249–254.
- RASYID, H. A. (2016). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Madrasah Aliyah. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 13(1). <https://doi.org/10.21831/socia.v13i1.9904>
- Rumbewas, S. S., Laka, B. M., & Meokbun, N. (2018). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta

- Didik di Sd Negeri Saribi. *Jurnal EduMatSains*, 2(2), 201–212. Retrieved from <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/edumatsains/article/view/607>
- Subagiyo, H. (2021). Role-play. *Occupational Group Therapy*, 98–102. <https://doi.org/10.1002/9781119591498.ch10>
- Syaifudin, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Borneo : Journal of Islamic Studies*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.37567/borneo.v1i2.440>
- Tarigan, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sd Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 102. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v5i3.3898>
- Wahyuni, I., Slameto, S., & Setyaningtyas, E. W. (2018). Penerapan Model PBL Berbantuan Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 356. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16152>
- 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>