

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV

1) Sri Wahyuni Ntungo, 2) Nursyaida, 3) Maryam H. Dumako

¹⁾Universistas Pohuwato, sriwahyunindungo@gmail.com

²⁾Universistas Pohuwato, aidanusyaida1@gmail.com

³⁾Universistas Pohuwato, dumakomaryam@gmail.com

Correspondence Author: +6282343097314

Article Info

Keywords:

Role-Play Method;
Student Learning
Outcomes;
Social Sciences
Subject;
Class IV;
SDN 08 Marisa.

ABSTRACT

The problem discussed in this research is improving student learning outcomes using role-play methods in IPS subjects in class IV SDN 08 MARISA. This research aims to improve student learning outcomes using role-play in IPS subjects in class IV SDN 08 MARISA. The method used in classroom action research was carried out in several stages, namely, the preparation stage, the action implementation stage, the evaluation monitoring stage and the reflection stage. Data obtained from using the role-play method in the first cycle of meeting I numbered 13 students who completed it and 20 students who did not. In cycle I, meeting II, 27 people got good grades or finished it, and six did not. It is proof of the success of the researchers' results. The use of role-play methods in IPS subjects can improve student learning outcomes.

Informasi Artikel

Kata Kunci:

Metode Bermain
Peran;
Hasil Belajar Siswa;
Mata Pelajaran IPS;
Kelas IV;
SDN 08 Marisa.

ABSTRAK

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN 08 MARISA. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN 08 MARISA. Metode yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam beberapa tahap yaitu, tahap persiapan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pemantau evaluasi dan tahap refleksi Diperoleh data hasil penggunaan metode bermain peran pada siklus I pertemuan I siswa yang tuntas berjumlah 13 orang dan yang belum tuntas berjumlah 20 orang. Pada siklus I pertemuan II yang memperoleh nilai bagus atau yang tuntas ada 27 orang dan yang belum tuntas ada 6 orang. Hal ini merupakan salah satu bukti keberhasilan hasil peneliti, dapat dilihat bahwa penggunaan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Article History

Received: 12-03-2024

Revised: 15-03-2024

Accepted: 20-03-2024

Publish: 30-07-2024

✉ **Corresponding Author:** (1) Sri Wahyuni Ntungo, (2) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, (3) Universitas Pohuwato, (4) Pohuwato, Gorontalo, 96266, Indonesia, (5) Email: sriwahyunindungo@mail.com

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses pelaksanaan pembelajaran yang terorganisir dalam menciptakan lingkungan belajar peserta didik yang aktif serta mampu dalam mengembangkan kemampuan pribadinya. Melalui pendidikan peserta didik akan dibimbing dan diberikan pelatihan untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa yang cerdas serta berpengetahuan luas sehingga dapat mengaplikasikan ilmunya pada masa mendatang. (Astuti: 2018)

Pendidikan di Indonesia memiliki berbagai jenjang pendidikan, salah satunya adalah jenjang SD yang memiliki beberapa macam pelajaran yang dimana diantara pelajaran-pelajaran tersebut ada mata pelajaran tentang ilmu pengetahuan sosial.

Dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial terdapat beberapa informasi yang berkaitan dengan kehidupan siswa di kehidupan lingkup masyarakat, khususnya di masyarakat sekitar siswa, seperti kehidupan rumah atau keluarga, lingkup sekolah dan lingkup masyarakat atau teman sebaya siswa, kemudian dengan mempelajari ilmu pengetahuan sosial memiliki beberapa tujuan diantaranya memberikan pengetahuan, informasi dan pengalaman. Tentang kejadian yang berlangsung di masyarakat sekitar siswa, salah satu kejadian yang mungkin sering ditemui siswa dalam berkehidupan masyarakat adalah terjadinya kegiatan ekonomi seperti produksi, distribusi, dan konsumsi, dan terjadi peristiwa sejarah-sejarah seperti asal muasal tempat atau desa yang siswa itu tinggal dan masih banyak lainnya kegiatan didalam ilmu pengetahuan sosial yang dapat siswa temukan dalam kegiatan sehari-hari. (Harya et al., 2022).

Salah satu yang berpengaruh terhadap keberhasilan suatu proses pendidikan adalah aktivitas siswa dalam mengikuti rangkaian pembelajaran seperti keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapatnya atau keberanian untuk mengajukan pertanyaan atas hal-hal yang belum dipahami. Keberanian siswa untuk bertanya juga dapat dijadikan tolak ukur dalam pembelajaran seperti paham atau tidaknya siswa terhadap materi yang telah yang disampaikan dan hambatan-hambatan yang dialami siswa sehingga guru dapat membantu ataupun meluruskan kesalahan yang terjadi. Tertuang dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pada Bab X Pasal 37 salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar (SD) adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki tujuan untuk mengenalkan konsep kehidupan bermasyarakat dan menumbuhkan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial serta kemanusiaan. (Astuti, 2018).

Hal ini terungkap berdasarkan kegiatan observasi serta wawancara yang dilakukan oleh peneliti di 3 sekolah yang ada di Kabupaten Pohuwato. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di sekolah SDN 08 Marisa dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75 sedangkan tingkat ketuntasan belajar yang

diperoleh siswa hanya mencapai 60. 1).Diketahui bahwa siswa kelas IV SDN 08 Marisa masih cenderung pasif dalam kegiatan proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, 2).karena selain itu guru hanya menggunakan metode pemberian tugas dan metode ceramah. Melalui penggunaan metode bermain peran, diharapkan merasa senang dan termotivasi dalam belajar. Murid belajar dalam situasi bermain akan merasa tidak tertekan dan tidak merasa takut sehingga situasi kelas menjadi lebih hidup, rileks, dan menyenangkan. Dalam kondisi pembelajaran yang menyenangkan, murid dapat lebih terdorong melalui aktivitas belajar. Hal ini berarti bahwa melalui metode pembelajaran bermain peran, motivasi murid dalam belajar dapat dikembangkan, karena efektivitas penggunaan metode sangat mudah ditentukan oleh ada tidaknya peningkatan kemampuan dan hasil belajar murid. Selain itu, murid diharapkan memiliki motivasi belajar melalui penggunaan metode bermain peran sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Dalam hal ini bermain peran digunakan untuk membantu peserta didik memahami perspektif dan perasaan orang lain menurut variasi kepribadian dan isu sosial. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa metode bermain peran merupakan metode dalam pelajaran yang menekankan pada aspek permainan sambil belajar. Penggunaan metode bermain peran memiliki kelebihan, karena murid belajar sambil bermain, namun kegiatan bermain yang dilakukan sifatnya terarah sehingga pemahaman terhadap materi pembelajaran dapat optimal. Berbagai materi pembelajaran dalam Ilmu Pengetahuan Sosial yang dapat digunakan metode bermain peran di kelas IV Sekolah Dasar, di antaranya materi tentang drama. Diharapkan dengan menggunakan metode bermain peran murid dapat lebih aktif, lebih termotivasi dalam belajar, dan lebih mudah menguasai materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. (Ningsih, 2018)

2. Kajian Teori

2.1 Hakikat Belajar Dan Pembelajaran

2.1.1 Hakikat Belajar

Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada individu baik dari bentuk perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap atau tingkah laku, keterampilan, kecakapan, mental, kemampuan dan aspek-aspek lainnya yang ada pada individu belajar. Kata belajar menurut Iskandarwassid dan Sunendar adalah “proses perubahan tingkah laku pada peserta didik akibat adanya interaksi antara individu dan lingkungannya melalui pengalaman dan latihan”. Perubahan ini terjadi secara menyeluruh, menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. (Jusmawati: 2020)

Pengertian belajar yang cukup komprehensif diberikan oleh Bell-Gredler (Winataputra: 2019) yang menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies, skills, and attitudes*. Kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitudes*) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses

belajar sepanjang hayat. Rangkaian proses belajar itu dilakukan dalam bentuk keterlibatannya dalam pendidikan informal, keturutsertaannya dalam pendidikan formal dan/atau pendidikan nonformal. Kemampuan belajar inilah yang membedakan manusia dari makhluk lainnya.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dilihat setelah siswa mengalami proses belajar seperti yang dikemukakan Slameto bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari usaha setelah melakukan kegiatan belajar yang dapat diukur dengan menggunakan tes guna melihat kemajuan siswa. Hasil belajar diukur dengan rata-rata hasil tes yang diberikan. Sedangkan menurut Sudjana hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. (Ningsih: 2018)

2.1.3 Ciri-Ciri Belajar

Ciri-ciri belajar menurut Eveline Siregar dan Hartini Nara diantaranya adalah: (Winataputra: 2019)

1. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (change behavior).
2. Perubahan perilaku relative permanent.
3. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
4. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
5. Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan.

2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Ada banyak faktor yang menghambat proses belajar individu. Agar dapat meminimalisir hasil belajar yang rendah, maka hendaknya kita mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar, sehingga hal-hal yang tidak diinginkan dalam proses belajar tidak sampai terjadi. Beberapa ahli pengemukakan pendapat mereka tentang faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, diantaranya sebagai berikut: (Yenny dkk: 2021)

1. Faktor Internal
2. Faktor Eksternal

2.2 Pengertian Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati". Dalam proses pembelajaran ini siswa akan memilih salah satu peran sesuai dengan kemampuan dan siswa juga akan berimajinasi berdasarkan peran yang didapat maka dari itu siswa diminta untuk menghayati peran tersebut dan memerankan dengan baik dan penuh penghayatan berdasarkan peran yang di dapat. Metode bermain peran dalam penerapannya dilakukan dengan cara yakni mengajak siswa untuk menirukan suatu aktivitas di luar atau mendramatisasikan situasi, ide, maupun suatu karakter tertentu. Dalam metode pembelajaran ini siswa akan diajak untuk memilih peran dan akan memerankan atau menirukan aktivitas apa saja yang ada dalam peran tersebut dengan demikian siswa akan mendapatkan pengalaman baru berdasarkan peran yang telah dimainkan atau dihayati tersebut. (Tarigan : 2016)

Bermain peran (role playing) adalah cara menyajikan

suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi dengan kata lain bermain peran (role playing) adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem atau masalah, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial tersebut (Jusnawati: 2020).

Metode bermain peran pada pembelajaran IPS dapat membantu siswa untuk mendapatkan gambaran konkret mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi pada kehidupan sehari-hari sehingga siswa mampu mengambil pelajaran berupa nilai-nilai dari tokoh-tokoh yang diperankan. Bermain peran juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengasah rasa percaya diri dan berani tampil di depan. (Rohmah)

2.2.1 Tujuan Metode Bermain Peran

Tujuan metode bermain peran adapun tujuan bermain menurut (Ningsi: 2018) ditinjau dari aspek perkembangan dapat dioptimalkan, antara lain adalah:

1. Bermain untuk Pengembangan Kognisi Anak.
 - a. Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan anak-anak tidak membangun konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain.
 - b. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak. Proses ini terjadi ketika anak bermain peran dan bermain pura-pura. Makna dan objek masih berbaur menjadi satu. Ketika anak bermain telepon-teleponan, anak belajar bagaimana memahami perspektif orang lain, menemukan strategi bermain bersama orang lain, dan memecahkan masalah.
 - c. Bermain mendorong anak untuk berfikir kreatif. Bermain mendukung tumbuhnya pikiran kreatif, karena dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai belajar membuat identifikasi tentang banyak hal, belajar menikmati proses sebuah kegiatan, belajar mengontrol diri mereka sendiri dan belajar mengenali makna sosial dan keberadaan diri di antara teman sebaya.
2. Bermain untuk mengembangkan Sosial-Emosional pada peserta didik
 - a. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah. Anak-anak yang bermain mesti berpikir tentang bagaimana mengorganisasi materi sesuai dengan tujuan mereka bermain. Anak-anak yang bermain "dokter-dokteran". Misalnya, harus berpikir dimana ruang dokter, apa yang digunakan sebagai stetoskop anak juga akan memikirkan tugas dokter dan mempertimbangkan materi-materi tertentu, seperti warna, ukuran, dan bentuk agar sesuai dengan karakteristik dokter yang diperankan. Selama bermain itu, menurut Catron dan Allen
 - b. Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak Menurut Catron dan Allen dalam buku yang sama, bermain mendukung perkembangan sosialisasi, seperti: interaksi sosial, kerjasama, menghemat sumber daya dan peduli terhadap orang lain.
 - c. Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut Dengan menggunakan

metode ini anak menjadi lebih percaya diri dan mampu untuk mengekspresikan pengetahuannya

2.2.2 Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Bermain Peran

Langkah-langkah metode pembelajaran bermain peran (Galuh:2016) mengatakan bahwa ada beberapa langkah-langkah metode pembelajaran bermain peran yaitu:

- a) Guru menyusun /menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.
- c) Guru memberikan skenario untuk dipelajari.
- d) Guru menunjuk beberapa orang murid untuk mempelajari skenario yang telah disiapkan dalam waktu beberapa hari sebelum KBM (Kegiatan Belajar Mengajar)
- e) Guru menunjuk beberapa murid untuk memainkan peran sesuai dengan tokoh yang terdapat pada skenario
- f) Murid yang telah ditunjuk bertugas memainkan peran maju dan bermain peran di depan murid lainnya.
- g) Murid yang tidak bermain berada pada kelompoknya mengamati skenario yang diperagakan, mengamati kejadian khusus, serta mengevaluasi peran masing-masing tokoh.
- h) Setelah ditampilkan, masing-masing murid diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- i) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- j) Murid merefleksikan kegiatan bersama-sama.
- k) Guru memberikan kesimpulan secara umum

2.2.3 Kelebihan Dan Kelemahan Metode Bermain Peran

Setiap metode yang digunakan dalam pembelajaran tentu memiliki keunggulan dan kekurangannya masing-masing. Guru selaku penentu metode yang akan digunakan dalam pembelajaran semestinya paham akan hal ini. Maka dari itu digunakan berbagai variasi metode dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Metode Bermain Peran sebagai salah satu variasi metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran juga memiliki keunggulan sebagaimana metode lainnya. Adapun kelebihan dan kelemahan dari metode Bermain Peran (Ningsih: 2018)

- a. Kelebihan metode bermain peran:
 1. Melatih siswa memahami isi bahan yang didramakan.
 2. Siswa akan terlatih dan berinisiatif untuk kreatif.
 3. Bakat siswa akan terpujuk sehingga dapat memunculkan bakat seni drama.
 4. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya.
 5. Siswa menjadi terbiasa menerima dan membangun tanggung jawab dengan sesamanya.
 6. Bahasa lisan dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.
- b. Kelemahan metode bermain peran:
 1. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
 2. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.

3. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
4. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

2.3 Macam-Macam Metode Pembelajaran

Adapun macam-macam metode pembelajaran adalah sebagai berikut: (Jusmawati : 2020)

1. Metode Ceramah
Metode ini merupakan cara konvensional, yaitu dengan menyampaikan informasi secara lisan kepada siswa. Metode ceramah dianggap sebagai metode yang paling praktis dan ekonomis, namun terdapat beberapa kekurangan di dalamnya.
2. Metode Pembelajaran Diskusi
Metode diskusi adalah suatu metode pengajaran yang mengedepankan aktivitas diskusi siswa dalam belajar memecahkan masalah. Metode ini dilakukan dengan membentuk kelompok diskusi untuk membahas suatu masalah.
3. Metode Demonstrasi
Ini adalah metode pengajaran yang dilakukan dengan cara bentuk praktikum sehingga siswa melihat langsung apa yang sedang dipelajari. Metode ini biasanya lebih menarik dan membuat siswa lebih fokus terhadap materi pelajaran.

2.4 Mata Pelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan bermakna bagi murid dan kehidupannya. Perkembangan ilmu pengetahuan dapat ditelusuri sejak zaman 13 Yunani Kuno. Pada masa itu semua pengetahuan pada mulanya merupakan satu kesatuan dan belum terbagi-bagi atau terspesialisasi seperti sekarang ini.

3. Metode Penelitian

3.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kurt Lewin sebagaimana di jelaskan dalam buku penelitian tindakan kelas yaitu suatu rangkaian langkah yang melalui dari empat tahap, yakni perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas atau PTK (*Classroom Action Research*) yang mempunyai arti penti dalam suatu kegiatan apabila digunakan dalam proses pembelajaran yang baik. Artinya peneliti yang terlibat mencoba menggunakan jenis penelitian ini karena ingin mengamati proses kegiatan yang terjadi dalam suatu pembelajaran serta dapat memecahkan masalah yang terdapat dalam pembelajaran yang sedang terjadi pada saat ini. (Purnama: 2019:43)

Menurut Bahri 2012 penelitian tindakan kelas merupakan sebuah kegiatan yang dilaksanakan untuk mengamati kejadian-kejadian dalam kelas untuk memperbaiki praktek dalam pembelajaran agar lebih berkualitas dalam proses sehingga hasil belajarpun menjadi lebih baik.

Berdasarkan paparan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa yang di maksud dengan penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) ialah suatu penelitian

yang dilakukan secara sistematis terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan.

3.2 Teknik Dan Instrumen Penelitian

Penelitian ini untuk mendapat perbaikan rencana tindakan dalam setiap kegiatan belajar mengajar, peneliti menggunakan tes tertulis, observasi dan dokumentasi.

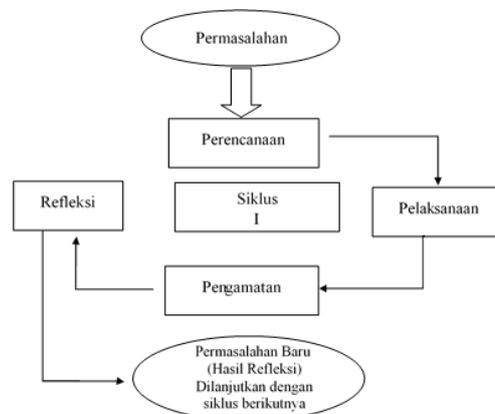
- a. Observasi
Observasi atau lembar pengamatan adalah metode pengumpulan data di mana peneliti mencatat informasi sebagaimana yang di saksikan
- b. Tes tertulis
Penelitian ini akan menggunakan tes tertulis sebagai cara untuk menilai hasil belajar kognitif siswa
- c. Dokumentasi
Data penelitian yang akan di ambil melalui dokumentasi adalah nama subjek, penelitian dan nilai ulangan harian IPS pada materi sebelumnya dan nilai tes akhir dari tiap akhir siklus

3.3 Pelaksanaan Penelitian

Dalam pelaksanaan perencanaan ini penelitian ini ada 4 prosedur penelitian yang peneliti lakukan yaitu:

1. Perencanaan
Perencanaan merupakan rencana tindakan apa yang dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan, atau perubahan perilaku dan sikap sebagai solusi. Dalam tahap perencanaan ini meliputi sebagai berikut:
 - a. Menelaah materi pembelajaran IPS serta melah indikator bersam tim kolaborasi
 - b. Menyusun RPP sesuai indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran
 - c. Menyiapkan alat peraga dan media pembelajaran
 - d. Menyiapkan alat evaluasi
 - e. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa.
2. Pelaksanaan tindakan
Pelaksanaan tindakan merupakan apa yang akan dilaksanakan oleh guru atau peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang di inginkan sesuai dengan perencanaan.
3. Observasi
Observasi merupakan kegiatan mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan terhadap siswa. Observasi adalah proses pengambilan data dari pelaksanaan tindakan atau kegiatan-kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru untuk mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran dan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran. Hasil observasi di catat dalam lembar observasi untuk di analisis dilakukan refleksi.
4. Refleksi
Refleksi merupakan kegiatan menganalisis data mengenai proses, masalah dan hambatan yang di jumpai terhadap pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan dalam refleksi peneliti dapat mengkaji proses pembelajaran apakah sudah tercapai atau belum dengan melihat indikator keberhasilan pada siklus pertama, selanjutnya mengkaji kekurangan dan

membuat daftar permasalahan yang muncul pada siklus 1 kemudian bersama tim kolaborasi merencanakan tindak lanjut untuk siklus berikutnya



Gambar 3.1 Pelaksanaan Penelitian

3.4 Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam pelaksanaan penelitian, termasuk PTK. Hasil analisis data ini nantinya akan menentukan kebermaknaan hasil penelitian yang akan dilakukan, artinya jika analisis yang dilakukan tepat dan baik, maka hasil penelitian akan memberikan gambaran objektif dari kondisi yang di teliti sehingga tindakan yang di ambil untuk peningkatan hasil belajar juga bermakna.

Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPS, analisis pada peningkatan hasil belajar siswa menggunakan rumus menurut arikunto sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P = hasil belajar
f = frekuensi
n = banyaknya siswa

Tabel 3.1 Analisis Data

Presentasi aktivitas individu	Kriteria aktivitas
$Pa \geq 80\%$	Sangat aktif
$60\% \leq Pa < 80\%$	Aktif
$40\% \leq Pa < 60\%$	Cukup aktif
$20\% \leq Pa < 40\%$	Kurang aktif
$Pa < 20\%$	Sangat kurang aktif

4. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

4.1 Deskripsi Awal Penelitian

4.1.1 Temuan Umum

Berdasarkan hasil pengamatan observasi yang dilakukan di kelas IV sdn 08 marisa proses KBM dengan mengukur hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ips kelas IV masih kurang. Selain itu, pada tahap pra siklus Ini peneliti juga melakukan diskusi dengan guru perwalian kelas IV Fitriya Ladiku , S.Pd selaku guru kelas IV untuk mendiskusikan mengenai rencana peneliti melakukan penelitian guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

Proses pelaksanaan pra siklus ini dilakukan pada tanggal 24 mei 2023 di sdn 08 marisa. Dalam proses pengamatan peneliti mengamati kegiatan belajar mengajar siswa kelas IV serta

kegiatan siswa kelas IV selama jam istirahat berlangsung.

Pengamatan pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung di kelas IV saat itu guru menjelaskan materi ada beberapa siswa kelas IV menunjukkan bahwa mereka belum paham tentang apa yang telah guru jelaskan, hal ini ditunjukkan pada saat guru bertanya dengan mengulang apa yang baru saja guru jelaskan ada beberapa siswa yang hanya diam dan tidak bisa menjawab. Selain itu peneliti juga mengamati siswa kelas IV pada jam istirahat berlangsung. Ada beberapa siswa yang hanya istirahat di dalam kelas dan adapun siswa yang sengaja menunda masuk kelas meskipun bel tanda istirahat telah selesai.

4.1.2 Temuan Khusus

A. Pra Siklus

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan hal-hal apa yang diperlukan sebelum mengajar peneliti menyusun perencanaan metode pembelajaran yaitu :

- Membawa rekomendasi penelitian dan perangkat pembelajaran
- Mengadakan kerja sama dengan beberapa guru yang terlibat dalam proses belajar mengajar untuk menjadi mitra pelaksanaan penelitian tindakan kelas
- Menelaah materi pembelajaran IPS
- Mempersiapkan administrasi kegiatan belajar mengajar antara lain RPP dan materi yang akan dilaksanakan saat pembelajaran
- Menggunakan metode/pendekatan menggunakan metode bermain peran
- Menyiapkan LKK bagi siswa

2. Pelaksanaan Tindakan

Pra siklus tindakan pertama dilakukan di hari Rabu tanggal 22 Mei 2023 kegiatan yang dilaksanakan di tahap ini dengan melakukan proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS yang telah direncanakan yaitu :

- Guru memasuki ruang kelas dan menyampaikan salam kepada siswa yang ada di kelas tersebut. Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis untuk memulai pelajaran mengecek kehadiran siswa yang berjumlah 33 orang
- Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan
- Guru bertanya kepada siswa apakah sudah mengerti dengan materi yang telah dijelaskan
- Guru memberikan pertanyaan kepada siswa dengan materi yang telah dijelaskan
- Guru memberikan motivasi
- Penutup

3. Pengamatan

Sebelum melakukan PTK dengan menerapkan metode bermain peran peneliti pengamatan pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung di kelas IV saat itu guru menjelaskan materi ada beberapa siswa kelas IV menunjukkan bahwa mereka belum paham tentang apa yang telah guru jelaskan, hal ini ditunjukkan pada saat guru bertanya dengan mengulang apa yang baru saja guru jelaskan ada beberapa siswa yang hanya diam dan tidak bisa menjawab. Selain itu peneliti juga mengamati siswa kelas IV pada jam istirahat berlangsung. Ada beberapa siswa yang hanya istirahat di dalam kelas dan adapun siswa yang sengaja menunda masuk kelas meskipun bel tanda istirahat telah selesai.

Tabel 4.1 Hasil Pengamatan

No	Kategori	Interval nilai	Jumlah	Presentasi (%)
1.	Sangat Baik	90-100	-	-
2.	Baik	80-87	4	17
3.	Cukup	70-79	10	32
4.	Kurang	50-65	19	51
Jumlah			33	100%

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan tersebut, dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa kelas IV masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan data yang di atas hasil belajar pra siklus siswa dengan kategori sangat baik (SB) 0, baik (B) 4, selain itu kategori cukup (C) 10 dan kategori kurang (K) 19. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa masih sangat rendah.

Berdasarkan yang ada maka perlu adanya metode/pendekatan dan kualitas pembelajaran metode yang digunakan yaitu metode bermain peran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Refleksi

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran pada Pra siklus refleksi dilakukan melalui diskusi antara peneliti dan guru perwalian kelas IV pengamatan refleksi untuk memperoleh tindakan lanjut pada siklus II dalam hal ini peneliti akan mempersiapkan segala sesuatu yang akan dibutuhkan dalam proses pembelajaran pada siklus II dalam hal ini peneliti akan mempersiapkan segala sesuatu yang akan dibutuhkan dalam proses pembelajaran pada siklus I.

B. Siklus I

1. Perencanaan

Tahap perencanaan yang dilakukan oleh peneliti setelah melakukan observasi dan menemukan masalah dalam proses pembelajaran maka dari itu peneliti menyiapkan hal-hal yang diperlukan sebelum mengajar yaitu :

- Membuat perencanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran
- Menggunakan metode pembelajaran/pendekatan menggunakan metode bermain peran
- Menyiapkan sumber dan alat yang akan digunakan
- Menyiapkan LKK siswa

2. Pelaksanaan Tindakan

Siklus tindakan pertama dilakukan pada hari Selasa 23 Mei 2023 kegiatan yang dilaksanakan di tahap ini dengan melakukan proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS yang telah direncanakan yaitu :

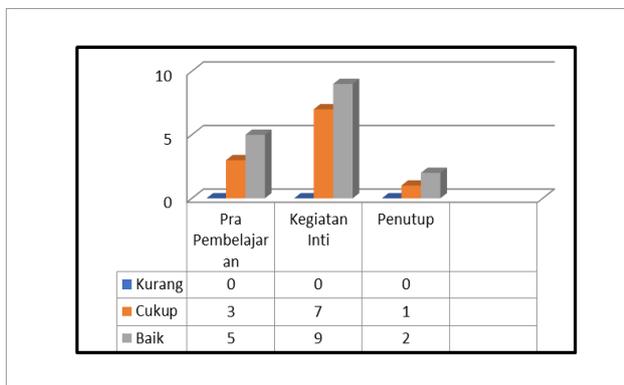
- Guru memasuki ruangan kelas dan menyampaikan salam kepada siswa yang ada di dalam kelas tersebut. Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis untuk memulai pelajaran mengecek kehadiran siswa berjumlah 33 orang
- Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan
- Guru bertanya kepada siswa apakah sudah mengerti dengan materi yang telah dijelaskan
- Guru memberikan pertanyaan kepada siswa dengan materi telah dijelaskan
- Guru memberikan motivasi
- Penutup

3. Pengamatan

Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap kegiatan mengajar guru dan hasil belajar siswa. Berikut pengamatan guru

1. Hasil pengamatan kegiatan guru siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan secara bersama-sama oleh penulis dan pengamat. Proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan memulai pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran, diamati oleh pengamat melalui lembar pengamatan kegiatan belajar mengajar. Siklus Ini dilakukan sebanyak satu kali pertemuan terdiri dari 1 rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan jumlah aspek yang diamati sebanyak 27 aspek kegiatan guru.

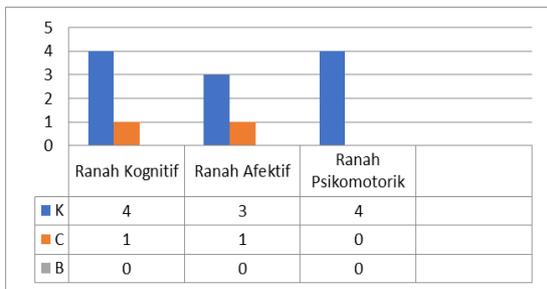


Gambar 4.1 Diagram Hasil Pengamatan Mengajar Guru Siklus I

Dari data diatas dapat diketahui bahwa kegiatan guru dalam pembelajaran masih rendah, hal ini dibuktikan dengan hasil pengamatan guru kelas selaku mitra pada penelitian ini. Dari 27 aspek kegiatan guru yang diamati yang memperoleh kriteria kurang (K) tidak ada, pada kriteria (C) memperoleh 11 aspek 41%, sedangkan yang memperoleh kriteria baik (B) memperoleh 16 aspek 59,25% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa guru dapat meningkatkan kegiatan belajar mengajar dan memperoleh presentase lebih baik pada kategori baik.

2. Hasil Pengamatan Siswa Siklus I

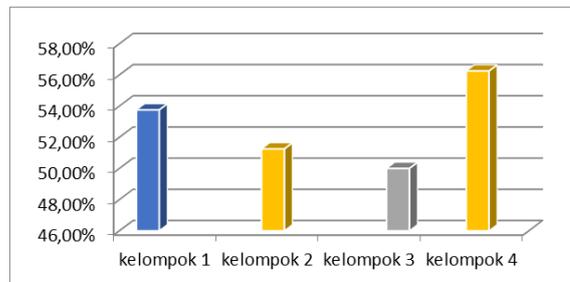
Proses pembelajaran pada siklus I difokuskan pada mata pelajaran IPS. Aktivitas siswa yang dilakukan selama proses pembelajaran di amati oleh guru dan penulis sebagai pengamat lembar observasi yang disiapkan sebelum pembelajaran berlangsung.



Gambar 4.2 Diagram Pengamatan Aktivitas Siswa Berdasarkan Indikator Hasil Belajar (Siklus I)

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa siswa masih kurang dalam proses hasil belajar siswa. Oleh karena itu hasil pengamatan aktivitas siswa ini memerlukan tindak lanjut untuk dapat mencapai aspek yang baik.

Oleh karena itu hasil pengamatan kegiatan siswa ini masih memerlukan tindak lanjut untuk dapat mencapai aspek yang sangat baik.



Gambar 4.3 Diagram Kegiatan Siswa Melalui Metode Bermain Peran

Pengamatan kegiatan siswa melalui metode bermain peran diamati melalui beberapa aspek yang telah ditentukan dengan penerapan memahami metode bermain peran, bekerja sama, menghargai pendapat teman, dan menyelesaikan tugas kelompok.

Berdasarkan hasil pengamatan kegiatan kelompok pada tabel diatas hanya kelompok 4 yang memperoleh nilai 56,24%, sementara kelompok 3 50,00%, kelompok 2 50,00% dan kelompok 1 54,00% dengan demikian nilai yang didapat siswa belum memenuhi KKM, maka perlu dilakukan tindakan selanjutnya pada siklus II.

4. Refleksi

Refleksi dimaksud untuk memperoleh dan mengetahui apakah pelaksanaan tindakan kelas yang dilakukan telah sesuai dengan yang direncanakan serta apakah dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil dari refleksi yang dilakukan pengamat dan peneliti dapat diketahui bahwa tindakan kelas yang dilakukan melalui pembelajaran siklus I dengan aspek-aspek yang diamati belum mencapai pada kriteria yang diharapkan. Oleh karena itu akan dilakukan tindakan perbaikan untuk memperbaiki tindakan pada siklus I, hal ini sesuai dengan hasil belajar siswa yaitu 33 siswa yang dikenal tindakan, siswa yang tuntas 13 orang dengan demikian yang belum tuntas berjumlah 20 orang.

C. Siklus II

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti menyiapkan hal-hal yang diperlukan sebelum tindakan, yaitu:

- Membuat perencanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran.
- Menggunakan metode pembelajaran/pendekatan menggunakan metode bermain peran.
- Menyiapkan sumber dan alat yang akan digunakan.
- Menyiapkan LKK siswa.

2. Pelaksanaan Tindakan

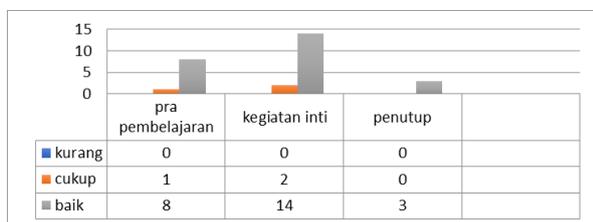
Siklus II dilakukan pada hari senin 29 mei 2023. Tidak berbeda jauh dengan siklus sebelumnya, pada siklus II ini peneliti mempersiapkan semua hal yang menyangkut

proses pembelajaran. Selanjutnya peneliti masuk kedalam kelas menyampaikan salam, dan mengecek kembali kehadiran siswa. Pada kegiatan siklus II ini siswa tentunya sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Pengamatan

a. Hasil Pengamatan Siklus II

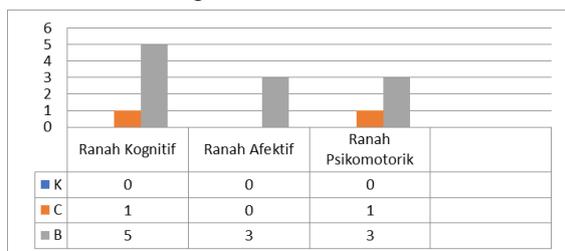
Proses pelaksanaan tindakan pada siklus II ini merupakan penyempurnaan dari aspek-aspek kegiatan belajar mengajar baik kegiatan guru maupun kegiatan siswa setelah evaluasi, hal ini dilakukan pada refleksi pada siklus I pertemuan I seperti pada siklus II untuk tindakannya lebih diarahkan pada perbaikan aspek-aspek yang belum terlaksanakan dengan baik pada siklus I pertemuan I hasil pengamatan.



Gambar 4.4 Diagram Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II

Dari data diatas dapat diketahui bahwa kegiatan guru dalam pembelajaran telah berjalan dengan baik, hal ini dibuktikan dengan hasil pengamatan guru dari 27 aspek kegiatan guru yang diamati yang memperoleh kriteria baik (B) 24 atau 75,5% dan kriteria cukup (C) 3 atau 24,5% sedangkan kriteria kurang (K) 0. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa guru telah melakukan persiapan dalam pembelajaran dengan baik.

b. Hasil Pengamatan Siswa Siklus II

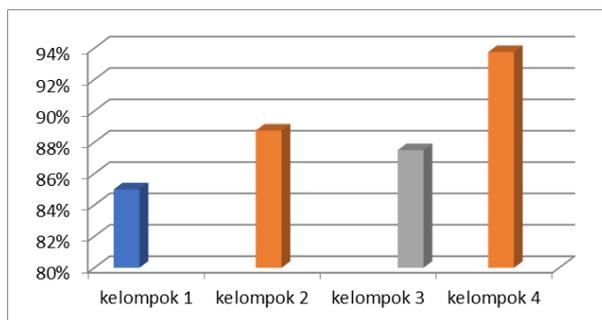


Gambar 4.5 Diagram Pengamatan Aktivitas Siswa Berdasarkan Indikator Hasil Belajar Siklus II

Di ketahui bahwa siswa yang memperoleh kriteria baik (B) yaitu 11 aspek dan yang memiliki kriteria cukup (C) memperoleh 1 aspek, sementara itu kriteria kurang (K) yaitu tidak ada. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa sudah tidak perlu dilakukan tindakan lanjut sebab indikator hasil belajar sudah tercapai sesuai yang sudah ditetapkan.

c. Kegiatan Siswa Melalui Penggunaan Metode Bermain Peran

Pengamatan kegiatan siswa melalui penggunaan metode bermain peran diamati melalui beberapa aspek yang telah ditentukan dengan memahami metode bermain peran, bekerja sama, menghargai pendapat teman, dan menyelesaikan tugas kelompok.



Gambar 4.6 Diagram Kegiatan Siswa Melalui Penggunaan Metode Bermain Peran

Dari 4 aspek yang dinilai dalam kegiatan pembelajaran melalui penggunaan metode bermain peran bagi siswa dapat diketahui bahwa kegiatan siswa dalam memahami penggunaan metode bermain peran, bekerja sama, menghargai pendapat teman, dan menyelesaikan tugas kelompok berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata 90,31%.

d. Refleksi

Refleksi pada siklus II ini dilakukan diskusi dengan melalui dua orang yang bertindak sebagai observer dalam proses pembelajaran, yang dimaksudkan untuk mengetahui apakah pelaksanaan tindakan sesuai dengan yang direncanakan dan apakah mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil refleksi yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa pada tindakan siklus II telah terlaksana dengan baik dan mencapai kriteria keberhasilan peneliti yang ditetapkan. Melalui penggunaan metode bermain peran di kelas IV mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV, salah satu pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan metode bermain peran. Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami konsep drama, karena dalam metode bermain peran siswa dapat memahami bagaimana cara untuk memulai drama dalam sebuah cerita. Selain itu, penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Peningkatan hasil belajar siswa jika dibandingkan pada observasi awal pada siklus I siswa yang tuntas berjumlah 13 orang atau 39% dan yang belum tuntas berjumlah 20 orang atau 60,6% namun demikian hasil ini belum mencapai target yang telah ditetapkan pada indikator keberhasilan yaitu 75% dari jumlah siswa dengan demikian penelitian ini akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan temuan diatas guru bersama peneliti melakukan diskusi singkat untuk mencapai solusi dari tidak tercapainya target yang telah ditetapkan dalam pada penelitian ini pada siklus I. Hasil diskusi tersebut menganjurkan peneliti untuk melanjutkan kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada penggunaan metode bermain peran pada lanjutan dari materi IPS dengan menekankan pada aspek-aspek yang belum tercapai.

Pada siklus II siswa yang tuntas berjumlah 30 atau 90,9%, dan yang belum tuntas berjumlah 3 atau 9,09%. Dengan demikian hasil ini telah mencapai target yang telah ditetapkan pada indikator keberhasilan yaitu sebesar 75%.

Berdasarkan deskripsi data dan pembahasannya seperti yang diuraikan diatas, jelas bahwa peningkatan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS di siklus I sampai dengan pelaksanaan tindakan siklus II dengan menerapkan metode bermain peran. Artinya bahwa, dengan menerapkan pembelajaran metode bermain peran pada materi IPS dapat meningkatkan hasil belajar sehingga sangat relevan untuk disajikan pada siswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hipotesis yang telah dirumuskan yaitu "jika menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran IPS di kelas IV dapat meningkat" dapat diterima.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran lebih berfokus pada hasil belajar siswa kelas IV sdn 03 marisa kabupaten pohuwato. Data hasil pengamatan pada pra siklus, siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan sudah memenuhi target sebagaimana yang ditetapkan, hal ini merupakan salah satu bukti dari keberhasilan penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sdn 03 marisa.

6. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa saran dari peneliti yang :

1. Guru sekolah dasar SDN 08 Marisa Kabupaten Pohuwato sebaiknya mempertimbangkan penggunaan metode bermain peran sebagai salah satu strategi yang efektif untuk hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.
2. Peneliti selanjutnya juga dapat memperhatikan faktor-faktor luar seperti lingkungan dan dukungan orang tua dalam mempengaruhi hasil belajar siswa terutama pada mata pembelajaran IPS

Daftar Pustaka

- [1] Astuti, H. Y. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sdn 3 Tempuran Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2016 / 2017 Oleh : Hikmah Yuni Astuti Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas. Skripsi.
- [2] Arleni Tarigan 2016. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sd Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/3898>
- [3] Siswaningrum, Elis. 2014. Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Melalui Model Role Playing Di SDN Karangmojo IV, Karangmojo, Gunungkidul.
- [4] Febry Fahriza 2018. Peningkatan Keterampilan Sosial

Melalui Metode Role Playing Pada Pembelajaran Ips Di Kelas Iv Sd Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat.

<https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/18>

- [5] Harya, S., Susilawati, & Ridwan, I. R. (2022). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas 4 SD Pada Pembelajaran Tema 4 Pada Materi IPS. *Jurnal Perseda*, 5(1), 16–21. <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/perseda> [http://forschungsunion.de/pdf/industrie_4_0_umsetzungsempfehlungen.pdf%0Ahttps://www.dfki.de/fileadmin/user_upload/import/9744_171012-KI-Gipfelpapier-online.pdf%0Ahttps://www.bitkom.org/sites/default/files/pdf/Presse/Anhaenge-an-PIs/2018/180607 - Bitkom](http://forschungsunion.de/pdf/industrie_4_0_umsetzungsempfehlungen.pdf%0Ahttps://www.dfki.de/fileadmin/user_upload/import/9744_171012-KI-Gipfelpapier-online.pdf%0Ahttps://www.bitkom.org/sites/default/files/pdf/Presse/Anhaenge-an-PIs/2018/180607-Bitkom)
- [6] Indrananda.dkk. 2021 Untuk Guru Inspiratif. CV.Adanu Abimata
- [7] Jusmawati. (2020). Model-model pembelajaran di sekolah SD. Samudra Biru.
- [8] Kurniawan 2018. Metodologi penelitian pendidikan.PT.Remaja.Rosdakarya Bandung.
- [9] Ningsih, N. F. (2018). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Kelas V Sd Negeri No. 1 Pajo Kecamatan Dompu. *Bitkom Research*, 63(2), 1–3.
- [10] Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
- [11] Nurul Nafida 2011. Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V A SD Tambakkaji 01.<http://lib.unnes.ac.id/9076/1/10/174/pdf>
- [12] Purnama 2019, Pengamatan Metode Struktural Analisis Sintetik (SAS) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas II Sdn 3 Labuhan Bandar Lampung Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.2019 <http://repository.radenintan.ac.id>. (Di akses 15 oktober 2022 pukul 08.00 wita)
- [13] Sofnidar, & Yuliana, Riski. 2018. Pengembangan Media Melalui Aplikasi Adobe Flash Dan Photoshop Berbasis Pendekatan Saintifik.
- [14] Thalaat Amin Hamdi 2014. Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Murid Kelas V Sdn 145 Banca Kabupaten Enrekang. <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/Skripsi>
- [15] Winataputra 2021. Hakikat Belajar Dan Pembelajaran.<http://core.ac.uk>
- [16] yenny suzana imam jayanto. (2021). belajar dan pembelajaran. literasi nusantara.
- [17] Zulfa Nailur Rohmah 2015. Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil

Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ips Pokok
Bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Di Sdn
Ngadiluwih 02 Kediri. [http://journal.um-
surabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/view/533](http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/view/533)

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN