

PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV UPT SD NEGERI 019 LUMBAN PURBA

Risma Hartati¹, Rahma Fitriani²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Quality Berastagi
Email : rismahartati123@gmail.com¹ , rhma.ftriani04@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki urgensi yang penting dalam membentuk karakter siswa serta menumbuhkan wawasan sosial yang luas. Namun pada kenyataannya, pembelajaran IPS sering sekali dianggap membosankan karena didominasi oleh metode ceramah yang pasif. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa, salah satunya melalui model *role playing*. Metode yang digunakan dengan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu. Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*, yang melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan model dan kelompok kontrol yang menggunakan konvensional. Luaran wajib yang ditargetkan adalah jurnal nasional terakreditasi sinta 5. Jumper: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan link url Jurnal Aquinas. Tingkat kesiapan teknologi (TKT) dalam penelitian ini adalah TKT 2 formulasi konsep dan/atau aplikasi teknologi.

Kata Kunci: *role playing, hasil belajar IPS*

ABSTRACT

This research has an important urgency in shaping students' character and fostering broad social insight. However, in reality, social studies learning is often considered boring because it is dominated by passive lecture methods. This has an impact on the low interest and learning outcomes of students in the subject. Therefore, innovation is needed in learning methods that can increase active participation and student understanding, one of which is through the role playing model. The method used is a quantitative approach with a quasi-experimental method. The research design used is nonequivalent control group design, which involves two groups, namely the experimental group using the model and the control group using conventional. The targeted mandatory output is a national journal accredited by sinta 5. Jumper: Journal of Indonesian Language and Literature Education with the url link <https://ejournal.ust.ac.id/index.php/PENDISTRA>. The level of technological readiness (TKT) in this study is TKT 2 formulation of concepts and/or technology applications.

Keywords: role playing, social studies learning outcomes

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang dan Rumusan Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai sosial yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat (1). Namun dalam praktiknya, pembelajaran IPS di sekolah dasar masih sering dilakukan secara konvensional, yaitu dengan ceramah dan hafalan, sehingga siswa kurang aktif, cepat bosan, dan hasil belajarnya pun cenderung rendah (2).

Kondisi ini juga ditemukan di UPT SD Negeri 019 Lumban Purba, khususnya pada siswa kelas IV, dimana hasil belajar IPS masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) secara optimal. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang belum mampu mengaktifkan peran serta dalam proses belajar (3).

Model pembelajaran *role playing* atau bermain peran merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam pelajaran IPS (4,5). Melalui permainan peran, siswa dapat belajar secara langsung melalui pengalaman sosial yang menyerupai kondisi nyata. Hal ini diharapkan dapat memudahkan mereka dalam memahami materi, meningkatkan minat belajar, dan pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar (6).

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan penelitian mengenai pengaruh penerapan model *role playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di UPT SD Negeri

019 Lumban Purba. Penelitian ini penting untuk mengetahui efektivitas model tersebut dalam meningkatkan mutu pembelajaran IPS di sekolah dasar (7).

Rumusan masalah dalam penelitian ini berangkat dari kekhawatiran terhadap semakin rendahnya pengetahuan dan pemahaman generasi muda, khususnya siswa sekolah dasar, pada tema 1 subtema 1 keberagaman budaya bangsaku dalam pembelajaran 1. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis tingkat pemahaman siswa kelas IV di UPT SD Negeri 019 Lumban Purba. Permasalahan utama yang ingin dijawab adalah apakah terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model *role playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di UPT SD Negeri 019 Lumban Purba.

B. Pendekatan Pemecahan Masalah

Untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) (8). Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau perbedaan yang ditimbulkan oleh suatu perlakuan (*treatment*), dalam hal ini penerapan model pembelajaran *role playing*, terhadap variabel dependen yaitu hasil belajar IPS (9).

Adapun langkah-langkah pemecahan masalah dalam penelitian ini meliputi (10):

1. Identifikasi Permasalahan
 Mengamati dan menganalisis rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas IV serta metode pembelajaran yang digunakan selama ini.
2. Perencanaan Penelitian
 Menentukan desain eksperimen, yaitu dengan membandingkan dua kelompok:
 - a. Kelompok eksperimen (diberi pembelajaran dengan model *role playing*)
 - b. Kelompok kontrol (diberi pembelajaran dengan metode konvensional)
3. Pelaksanaan Pretest dan Posttest
 Memberikan tes awal (pretest) kepada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian memberikan perlakuan (model pembelajaran) sesuai kelompok, lalu memberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui perubahan hasil belajar.
4. Pengumpulan dan Analisis Data
 Data hasil belajar dianalisis secara statistik menggunakan uji-t (t-test) independen untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok.
5. Interpretasi Hasil dan Kesimpulan
 Menarik kesimpulan apakah penerapan model *role playing* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

C. State Of The Art dan Kebaharuan

Tabel 1. Penelitian terkait dengan pemahaman tentang *role playing*

Tahun	Judul Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
2020	Penerapan Metode <i>Role Playing</i> pada Mata Pelajaran PPKN di Sekolah Dasar	Metode kualitatif, pendekatan Penelitian Tindakan Kelas	Peningkatan hasil belajar PPKn pada materi Proses Pemilu dan Pilkada yang signifikan pada siswa kelas VI. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes pra siklus 58,30 meningkat menjadi 71,08 pada siklus I, dan pada siklus II meningkat	Fokus pada kajian literatur dan peningkatan keaktifan dan hasil belajar

Tahun	Judul Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
			dengan nilai rata rata 87,50	
2022	Pengaruh Model <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD	Eksperimen	Berdasarkan perhitungan diperoleh thitung > ttabel yaitu 5,350 > 2,179, sehingga hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan tersebut memiliki perbedaan. Dapat disimpulkan bahwa metode <i>Role Playing</i> terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa secara signifikan	Fokus pada hasil belajar dengan subtema pekerjaan di sekitarku pada kelas IV
2024	Pengaruh Model <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa kelas IV pada Materi Kegiatan Ekonomi di SDN 3 Gondang	Eksperimen	Nilai IPS siswa kelas eksperimen (model <i>role playing</i>) memiliki rata-rata <i>posttest</i> sebesar 75,65 sedangkan rata-rata <i>posttest</i> kelas kontrol (model kooperatif tipe STAD) sebesar 66,52.	Fokus pada hasil belajar dengan materi kegiatan ekonomi

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokusnya yang secara spesifik mengkaji tingkat pemahaman siswa terhadap hasil belajar di lingkungan sekolah dasar (11). Berbeda dari penelitian sebelumnya yang lebih menitikberatkan pada materi, tema dan subtema Ilmu Pengetahuan Sosial. Dengan menggunakan pendekatan campuran (kuantitatif dan kualitatif), penelitian ini juga menghasilkan rekomendasi pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, sehingga dapat menjadi dasar dalam penguatan pendidikan budaya melalui jalur formal (12).

D. Peta Jalan (*Road Map*)

Penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) telah dilakukan oleh peneliti dari tahun 2022 sampai 2025. Peta jalan pada penelitian Bersama dengan anggota peneliti dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Peta jalan (*roadmap*) penelitian dalam 5 tahun ke depan

Lineritas Topik Penelitian	Tahun 2025	Tahun 2026	Tahun 2027	Tahun 2028	Tahun 2029
Te Pendidikan dan Pembelajaran	Pengaruh Model <i>Role Playing</i> terhadap Hasil	Studi Literatur: Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Dalam Pembelajaran IPS Untuk	Implementasi Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> dalam	Pengembangan Modul Ajar Berbasis Metode <i>Role</i>	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik

Lineritas Topik Penelitian	Tahun 2025	Tahun 2026	Tahun 2027	Tahun 2028	Tahun 2029
	Belajar IPS pada Siswa Kelas IV UPT SD N 019 Lumban Purba	Mengembangkan Empati Sosial Siswa Sekolah Dasar	Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Siswa	<i>Playing</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep	Berbasis <i>Role Playing</i> pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Joice dan Weil (2009), model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model ini mencerminkan pendekatan pembelajaran yang akan dilakukan, termasuk tujuan, sintaks, lingkungan dan sistem pengelolaan kelas.

2. Model Role Playing

Model Role Playing atau bermain peran adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Menurut Sanjaya (2010), model Role Playing merupakan suatu pendekatan yang mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan intelektual siswa melalui peran yang dimainkan.

Adapun langkah-langkah umum dalam model Role Playing meliputi:

1. Menyiapkan masalah atau situasi.
2. Memilih peran.
3. Menjelaskan latar belakang situasi.
4. Melakukan permainan peran.
5. Diskusi dan evaluasi.

Model ini menekankan pada pembelajaran aktif, komunikasi, dan kerja sama, serta cocok digunakan dalam pembelajaran IPS yang banyak mengkaji kehidupan sosial.

3. Hakikat Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar bertujuan untuk membentuk warga negara yang memahami nilai-nilai sosial dan mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan masyarakat. IPS mengkaji berbagai aspek kehidupan manusia, baik dalam ruang lingkup lokal, nasional maupun global. Menurut Somantri (2001), pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, empati sosial, serta kesadaran terhadap lingkungan sosial dan budaya.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Menurut Bloom (1956), hasil belajar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif,

dan psikomotorik. Dalam konteks pembelajaran IPS, hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa memahami konsep-konsep sosial dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model Role Playing berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian oleh Anwar (2018) menyatakan bahwa penggunaan model Role Playing dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan membentuk sikap sosial yang positif. Demikian juga penelitian oleh Sari (2020) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat secara signifikan setelah diterapkannya model Role Playing dalam proses pembelajaran.

C. Kerangka Pemikiran

Proses pembelajaran yang menggunakan model Role Playing memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui aktivitas bermain peran. Melalui model ini, siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga mengalami sendiri bagaimana konsep-konsep sosial diterapkan dalam kehidupan nyata. Dengan keterlibatan aktif tersebut, diharapkan pemahaman siswa terhadap materi IPS meningkat, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah: "Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model Role Playing terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV UPT SD Negeri 019 Lumban Purba."

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain yang digunakan deskriptif kuantitatif dan metode yang digunakan ialah metode survei pada teknik pengumpulan dan penggunaan tes. Menurut (13) Deskriptif ialah penelitian yang dirancang melihat situasi, yang hasilnya disajikan pada tabel perhitungan data. Teknik yang digunakan untuk mengetahui skor pada penelitian ini yaitu statistik deskriptif kuantitatif (14) yang berfungsi sebagai tingkat pemahaman tentang pada tema 1 subtema 1 keberagaman budaya bangsaku dalam pembelajaran 1 di Kelas IV UPT SD Negeri 019 Lumban Purba Humbang Hasundutan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Kelas IV UPT SD Negeri 019 Lumban Purba Humbang Hasundutan. Kelas IV di UPT SD Negeri 019 Lumban Purba terdiri dari Kelas IV sebanyak 19 siswa.

Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 28 bulan April 2025. Dalam melaksanakan penelitian ini dilakukan masing-masing pembagian tugas tim peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Observasi dilakukan oleh guru kelas IV dengan tujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan model role playin terhadap hasil belajar IPS siswa di tingkat sekolah dasar. Proses observasi dilaksanakan secara sistematis sejak tahap awal hingga akhir tindakan pembelajaran. Data hasil observasi terhadap aktivitas guru selama penerapan model pembelajaran ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek Yang Di Observasi	Skor
1.	Mengadakan apersepsi	82
2.	Menyampaikan topik materi pelajaran	82
3.	Menyampaikan materi pelajaran dengan bahasa yang sederhana Danjelas	82
4.	Melaksanakan pembelajaran secara sistematis sesuai dengan RPP	84
5.	Menguraikan model pembelajaran CTL sesuai dengan urutan dan uraiankegiatan inti pembelajaran	82
6.	Pengunaan alokasi waktu sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran(RPP)	62
7.	Memotivasi dan membimbing siswa dalam mencari jawaban dari permasalahan yang disajikan	64
8.	Penguasaan dan pengelolaan kelas	62
9.	Mengadakan evaluasi dan penilaian	62
10.	Membuat kesimpulan dan rangkuman	64
	Jumlah Hasil Observasi	726
	Jumlah Butir Pengamatan	10
	HP	72,6%
	Kriteria	Baik

Dari tabel di atas, hasil pengamatan dari aktivitas guru diperoleh dengan HP 72,6% maka kriteria penilaian aktivitas guru menggunakan model role playing terhadap hasil belajar siswa IPS berada pada kategori baik. Dengan demikian hasil pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru berkriteria baik.

B.Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi dilakukan oleh guru kelas untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran, mulai dari awal pelaksanaan tindakan hingga akhir pembelajaran dengan menggunakan model role playing. Observasi ini bertujuan untuk menilai pengaruh model tersebut terhadap hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal IPS di tingkat sekolah dasar. Data hasil observasi aktivitas siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek Yang Di Observasi	Skor
1.	Kesiapan menerima pelajaran	3
2.	Mendengarkan penjelasan guru dengan baik	3
3.	Memperhatikan dan mencatat penjelasan guru	2
4.	Menjawab pertanyaan dari permasalahan yang disajikan	3
5.	Keaktifan bertanya dalam kelompok	3
6.	Ketenangan dan kesenangan kelas saat belajar	4
7.	Peningkatan aktivitas belajar	3
8.	Peningkatan pemahaman siswa	4
9.	Aktifitas yang baik dalam menyelesaikan soal	3
10.	Kesimpulan peserta didik dan guru	4
	Skor Perolehan	32
	Skor Maksimum	50
	Nilai Siswa	64
	Kriteria	Cukup

Dari tabel 2 hasil pengamatan aktifitas siswa diperoleh nilai 64 maka dari kriteria penilaian kategori cukup dengan menggunakan model role playing terhadap hasil belajar dalam penyelesaian soal IPS SD Negeri 019 Lumban Purba. Dari hasil ini bahwa pelaksanaan pembelajaran aktivitas siswa berkriteria Cukup.

C. Deskripsi Hasil Penelitian

Setelah pelaksanaan tindakan awalm siswa diberikan pretest yang dikerjakan pada lembar jawaban. Tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal IPS terkait materi yang telah diajarkan. Tingkat ketuntasan individu peserta didik setelah penerapan model role playing terhadap hasil belajar di SD Negeri 019 Lumban Purba.

Tabel 5. Nilai Pretest dan Posttest Siswa pada Pelajaran IPS

No.	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	Adven Wansyiah Simamora	52	92
2	Aldo Fransiskus Simamora	52	76
3	Dea Nehemia Simamora	60	92
4	Devi Yolanda Silaban	56	88
5	Dian Elverina Purba	60	92
6	Farell Arianto Simbolon	48	68
7	Halasson Goktua Simamora	48	76
8	Jenifer Dahlia Simamora	44	72
9	Johannes Pakpahan	60	88
10	Kasih Sagita Simamora	44	60
11	Kristionom Pakpahan	76	96
12	Maria Oktav Cecilia Sidabutar	56	92
13	Nithaela Deamora Sihombing	68	96
14	Raditia Gelale Simanullang	76	96
15	Rifka Yanti Simamora	44	88
16	Roger Golios Silaban	68	84
17	Sarah Amelia Simamora	36	60
18	Tulus Tamba	60	84
19	Yessy Agnesia Purba	52	80
Jumlah		1060	1580

Uji Normalitas

Uji normalitas perlu dilakukan dalam penelitian ini untuk memastikan bahwa sampel yang digunakan terdistribusi secara normal.

Tabel 6. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N	19	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.31522844
Most Extreme Differences	Absolute	.081
	Positive	.081
	Negative	-.080
Test Statistic	.081	
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 ^{c,d}	

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.
d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil uji normalitas, diketahui nilai signifikansi 0,200 lebih dari 0,05 . Maka dapat disimpulkan nilai residual berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memeriksa variansi hasil pretest dan posttest. Dasar pengambilan Keputusan adalah jika nilai signifikansi < 0,05 maka distribusi data tidak homogen dan sebaliknya jika nilai signifikansi > 0,05 maka distribusi data adalah homogen. Berikut ini adalah hasil pengolahan uji homogenitas:

Tabel 7. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
VAR00001			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.529	5	10	.265

Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,265. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variansi data pada kelompok yang dibandingkan adalah homogen.

Tabel 8. Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	VAR00001 - VAR00002	27.368	.573	.737	31.019	23.718	15.752	8	.000

Berdasarkan hasil uji t, diketahui nilai signifikansi 0,00 lebih kecil dari 0,05 . Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan keefektifan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Uji N-Gain

Uji *N-gain* dilakukan untuk menilai pengaruh model pembelajaran kontekstual yang digunakan. Berikut ini adalah hasil pengolahan uji N-gain:

Tabel 9. Tabel N-Gain Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_skor	19	.31	1.00	.7198	.21915

Ngain_persen	19	30.77	100.00	71.9835	21.91494
Valid N (listwise)	19				

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, didapatkan bahwa rata-rata nilai uji N-gain adalah 71,9, dengan skor N-gain akhir sebesar 71,9%, yang dikategorikan sebagai sedang dan cukup efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* ini cukup efektif untuk diterapkan.

D. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 019 Lumban Purba, Humbang Hasundutan, khususnya di kelas IV dengan sampel sebanyak 19 orang. Sebelum tindakan diberikan, dilakukan uji instrumen terhadap 30 butir soal pilihan ganda. Hasil uji menunjukkan bahwa 25 butir soal dinyatakan valid sementara 5 butir soal tidak valid. Oleh karena itu, hanya 25 soal yang digunakan dalam pelaksanaan pretest dan posttest.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pembelajaran 2024/2025 dengan materi pembelajaran yang disusun berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang berfokus pada tema 1, subtema 1, yaitu keberagaman budaya bangsa dalam pembelajaran. Sebelum perlakuan diberikan, peneliti terlebih dahulu mengadakan pretest untuk mengukur tingkat pengetahuan awal siswa. Setelah dilakukan hasil pretest dianalisis, model pembelajaran *role playing* diterapkan di kelas. Untuk mengevaluasi perkembangan dan pemahaman siswa setelah penerapan model tersebut, peneliti memberikan posttest dengan butir soal yang sama seperti pada pretest, namun dalam urutan yang diacak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV, khususnya tema 1 subtema 1. Berdasarkan hasil analisis data sebelum perlakuan diperoleh rata-rata sebesar 55,78 dengan rentang nilai antara 36 hingga 76. Setelah penerapan model *role playing*, nilai rata-rata meningkat menjadi 83,15 dengan rentang nilai antara 60 hingga 96. Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov digunakan untuk menguji distribusi data dengan bantuan program SPSS versi 26. Model pembelajaran kontekstual menunjukkan hasil yang positif dengan rata-rata skor N-gain sebesar 71,9%. Berdasarkan hasil uji N-gain, peningkatan hasil belajar IPS pada kelas eksperimen termasuk dalam kategori sedang dan menunjukkan efektivitas yang cukup.

KESIMPULAN

Dari hasil analisis, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV. Hal ini terlihat dari uji N-gain dengan skor akhir 71,9% dalam kategori sedang, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 55,78 dan posttest sebesar 83,15.
2. Hasil tes konseptual dan pemecahan masalah menunjukkan bahwa penggunaan model *role playing* di kelas IV dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adini, N. A. S. (2021). Metode Bermain Peran Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS. Riau: DOTPLUS Publisher.
- Anwar Hairul, Syaribulan, & Muhammad Basri. (2018). Pengaruh Penerapan Model pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Murid Kelas V. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*. 3(2). 486-495.
- Firmansyah, E. K., Suhartono, & Roosyanti, A. (2020). Model Pembelajaran Role Playing pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penaksiran Pecahan Sederhana Kelas IV.

- Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, 1-9.
- Hidayat, M. A. (2021). Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(2), 144-149.
- Irmadurisa, A., Istiningsih, S., & Widodo, A. (2022). Menciptakan Pembelajaran yang Aktif , Kreatif , Efektif dan Menyenangkan Di Sekolah Dasar. *Elementary Journal*, 5(2), 55-63.
- Mardiana, M., Ganda, N., & Karmilah. (2021). Pengaruh Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS tentang Kegiatan Jual Beli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 72-76.
- Mutia, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V MIS Lamgugob Banda Aceh. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.
- Nasution, M. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V MIN 3 Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019 [Universitas Islam Negeri Sumatera Utara].
- Nasution, T., & Maulana, A. L. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Permatasari, R. T. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Role Playing terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Kreativitas Siswa di SD Negeri 66 Kota Bengkulu [Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu].
- Putri, A. R., Sugiyono, & Tahmid Sabri. (2019). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V di SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(6), 1-8.
- Putri, A. N. (2020). Penggunaan Model Bermain Peran dalam Pembelajaran IPS untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(3), 101-110.
- Rahma, L. N. (2022). Pengembangan Modul Materi Kegiatan Ekonomi di Sekitarku Berbasis Kearifan Lokal Kediri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Sari, D. R. (2022). Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(1), 60-67.
- Suarsana, I. B. P. Lasmawan, W. dan Marhaeni, A. A. I. N. 2013. Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Asesmen Kinerja Terhadap Hasil Belajar IPS Dan Motivasi Berprestasi Kelas V SDN Gugus II Laksamana Jembrana. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1).
- 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), 102-112.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Wulandari, R. (2023). Efektivitas Model Role Playing dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Akademik Siswa. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 15(1), 75-83.
- Yusuf, H., & Prasetya, T. (2024). Pembelajaran Aktif Melalui Role Playing: Studi pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 14(2), 33-42.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Pandawa*, 2(2), 278-288.
- Sipayung, R., dkk. (2023). Pengaruh Minat Baca Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 107967 Pelintahan. *JURNAL MUTIARA PENDIDIKAN INDONESIA*, 8(1), 1-11.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyono, H. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

-
- Suyono, H. (2015). *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Uno, Hamzah B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widayanti, F. D. (2013). Pentingnya Mengetahui Gaya Belajar Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas. *Erudio Journal of Educational Innovation*, .2(1), 8-18.