

Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Materi Kegiatan Ekonomi di Kelas IV SD

Nurchahaya A. Pane¹, Syarifuddin²

¹**Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Terbuka**

²**Universitas Muhammadiyah Bima**

***Corresponding Author e-mail:** 859877404@ecampus.ut.ac.id

Abstrak

Proses pembelajaran dilakukan agar siswa menyesuaikan dengan lingkungan belajarnya sehingga dapat berfikir logis, sistematis analitis, kreatif. Penelitian ini dilatar belakangi ketidak mampuan peserta didik mengidentifikasi kegiatan ekonomi serta hubungan ekonomi dalam peningkatan kebutuhan hidup sehari-hari sehingga hasil belajar rendah nilai rata-rata formatif hanya 58,83 dan tidak mencapai KKM 73. Siswa yang tuntas hanya 4 orang (33%). Berangkat dari permasalahan tersebut peneliti bermaksud melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada materi Kegiatan metode bermain peran (Role Playing) yang diyakini dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang kegiatan ekonomi. Penelitian ini dilakukan di kelas IV sebanyak 12 orang yang terdiri dari 7 laki-laki 5 perempuan berlokasi SDN.173530 Tanggabatu.. Hasil penelitian dengan penerapan metode bermain peran pada pembelajaran IPS materi Kegiatan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut diketahui dari persentase ketuntasan belajar yang pada setiap tahapan siklus perbaikan. Pada siklus I hasil belajar belum mencapai KKM namun setelah dilanjutkan pada tindakan perbaikan siklus II hasil belajar meningkat secara signifikan bahkan melampaui KKM yang telah ditetapkan sekolah. Kesimpulan yang diperoleh setelah menerapkan metode bermain peran aktivitas siswa dalam proses pembelajaran lebih aktif dan sangat antusias, kemudian siswa memperoleh pengalaman belajar yang menggembirakan yang berdampak pada peningkatan hasil belajar IPS materi Kegiatan Ekonomi.

Kata kunci: *Metode Bermain Peran, Hasil Belajar, Kegiatan Ekonomi*

PENDAHULUAN

Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan dan pengakuan demikian bunyi UUD 1945 pasal 31 ayat 1. Maksud dari undang-undang tersebut adalah pendidikan adalah hak azasi manusia dan setiap warga negara memiliki hak yang sama untuk mengembangkan potensi, kecerdasan, serta keterampilannya untuk menata kehidupan yang lebih baik tanpa adanya diskriminasi. Penyelenggaraan pendidikan disekolah melibatkan banyak pihak peserta didik, guru, orang tua, masyarakat, stakeholder pendidikan serta pemerintah, karena pendidikan tersebut sangat integral dengan kehidupan masyarakat yang memberikan tumbuk kembangnya intelektual sosial (Syahdan, 2022).

Pembelajaran yang inovatif diwujudkan dengan merencanakan kegiatan pembelajaran yang dikemas dengan sistematis, melalui aksi dan interaksi. Salah satu ilmu pengetahuan yang membutuhkan aksi dan interaksi tersebut dalam mata pelajaran IPAS, dimana peserta didik dituntut memiliki kemampuan berfikir kritis, logis, sistematis, analitis dan kreatif untuk dapat memahami dan mengkonstruksi pengetahuan yang dikilikinya. Sasaran inovasi Pendidikan di Sekolah dasar adalah (1) merepackan pembaharuan yang diarahkan secara khusus pada konteks pendidikan SD, (2) melibatkan lingkungan sekolah sebagai ekosistem pembelajaran, untuk menciptakan budaya sekolah yang mendukung kreatifitas, (3) Guru memiliki peran sentral dalam proses pembelajaran, pembentukan karakter, kebiasaan belajar, serta sikap sosial siswa, (4) mengembangkan kurikulum yang adaptif dan kontekstual, (5) inovasi pendidikan sekolah dasar harus bersifat komprehensif dan berorientasi pada pencapaian hasil belajar secara optimal (Marini et al., 2026),

Kenyataan dilapangan yang masih sering ditemukan khususnya ilmu pengetahuan sosialnya kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari. IPAS diajarkan hanya berceramah tentang masa lalu, kemudian menghafal tokoh, tempat serta latar belakang peristiwa tersebut tanpa adanya integrasi dengan kehidupan nyata sehingga peserta didik tidak tertarik dan menimbulkan kebosanan dalam kegiatan pembelajarannya (Ubudiyah et al., 2023). Kehidupan ekonomi adalah pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang kehidupan sosial, karena kegiatan sosial kontekstual dengan kehidupan sehari-hari, baik kegiatan

produksi, distribusi, dan maupun konsumsi, tanpa kegiatan ekonomi kebutuhan masyarakat tidak akan terpenuhi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada pembelajaran IPAS khususnya materi Kegiatan Ekonomi di kelas IV SD Negeri 173530 Tanggabatu nilai rata-rata formatif peserta didik sangat rendah tidak mencapai KKM 73 yang telah ditetapkan oleh sekolah. Nilai rata-rata formatif yang diperoleh hanya 58,83 sedangkan siswa yang tuntas hanya 4 dari 12 siswa (33%). Siswa tidak mampu memahami hubungan kegiatan ekonomi dengan kehidupan nyata, karena proses pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru dengan metode ceramah dan pemberian tugas, tanpa menggunakan media pembelajaran atau metode inovatif yang dapat memberdayakan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran masalah ini sesuai dengan temuan masalah dari penelitian (Nurhusnaina et al., 2024).

Dengan mengetahui kondisi tersebut perlu dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS khususnya materi Kegiatan Ekonomi dengan inovasi pembelajaran yang mampu menyebarluaskan alat, praktik intruksional, organisasi, maupun teknologi baru, yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah (Usman 2025). Upaya yang dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran interaktif agar siswa dapat mengeksperikan kegiatan ekonomi dengan kehidupan nyata. Salah satu metode yang tepat adalah metode bermain peran. Andini (2025) menjelaskan dalam bukunya Metode bermain peran atau role playing adalah suatu kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam berakting sebagai suatu karakter dalam situasi tertentu dan menunjukkan respon dengan mengekspresikan diri secara nyata dalam pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan untuk memahami situasi yang diperankan.

Tujuan metode bermain peran adalah : (1) menggambarkan bagaimana seseorang menghadapi situasi tertentu; (2) Menggambarkan bagaimana pemecahan masalah sosial dalam kehidupan sehari-hari; (3) menumbuhkan sikap kritis dalam situasi sosial tertentu; (4) memberikan pengalaman untuk menghayati situasi-situasi sosial; (5) Memberikan kesempatan untuk meninjau situasi sosial dari berbagai sudut pandang

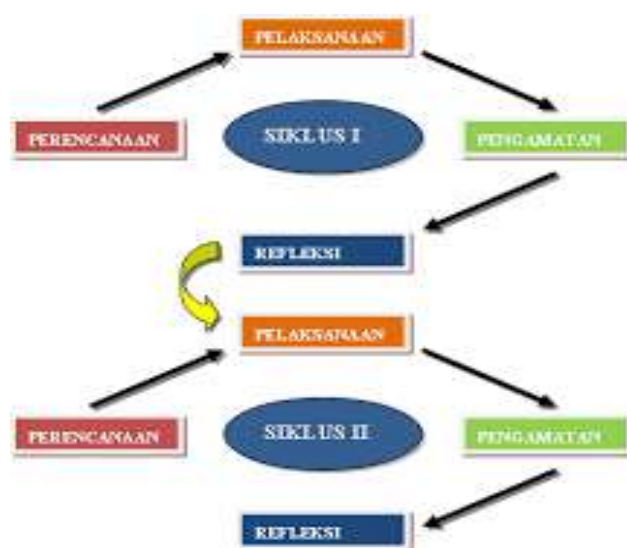
(Putera 2025). Dengan menggunakan metode bermain peran diyakini bahwa siswa akan senang dengan aktivitas simulasi, percaya diri berinteraksi langsung dalam memerankan tokoh sehingga mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung (Afriyanto et al., 2024).

Penelitian terdahulu yang menjadi referensi penelitian ini yang dilakukan (Nurhusnaina et al., 2024) bahwa bermain peran merupakan sarana efektif untuk meningkatkan kemampuan sosial siswa, serta mampu mengembangkan kemampuan berinteraksi, berbagi, empati, toleransi dalam menyelesaikan konflik. Dengan demikian siswa diharapkan tumbuh menjadi pribadi yang sosial, berempati dan berkompetensi. Selain itu penelitian (Saesari et al., 2023) juga menyimpulkan bermain peran dapat meningkatkan kerjasama, berinteraksi dengan bahasa yang benar, dan siswa menjadi terampil mengatir ekspresi verbal dan non verbal mereka. Penelitian (Afidah et al., 2023) juga menemukan dengan bermain peran sangat berpengaruh terhadap literasi finansial peserta terbukti dari perolehan rata-rata pretes 70,20 menjadi 84,87 pada rata-rata-rata posttes ada peningkatan 14,66 poin. Diperkuat dengan penelitian (Zakaria & Ma'rufatun, 2022) melalui aktivitas bermain sambi belajardapat meningkatkan kemampuan bereksplorasi, melalui karakter kreatif dan inovatif melalui aktivitas bermain peran. Dari temuan penelitian terdahulu peneliti berkayakinan untuk menggunakan metode bermain peran dalam penelitian ini.

Dalam konteks pembelajaran kegiatan ekonomi, peneliti mencoba untuk mensimulasikan jual beli dipasar untuk memerankan tokoh produsen, distributor, pedagang, dan masyarakat sebagai konsumen. Melalui kegiatan bermain peran jual beli dipasar terkait kegiatan ekonomi, siswa diharapkan lebih mudah memahami konsep kegiatan ekonomi. Berdasarkan pemaparan diatas peneliti akan melakukan tindakan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi Kegiatan ekonomi yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS pada Materi Kegiatan Ekonomi di Kelas IV SD.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA materi Kegiatan Ekonomi di kelas IV SD Negeri 173530 Tanggabatu.

METODE

Jenis penelitian yang dipilih adalah Classroom Action Research atau Penelitian Tindakan dengan analisis deskriptif kualitatif untuk memahami fenomena yang sebenarnya dari simulasi tau bermain peran secara langsung. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sigiyo 2021). Model penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah model spiral Kemmis dan Taggart yang mencakup perbaikan sejumlah siklus dengan tahapan secara berulang sampai memperoleh tujuannyang diharapkan tercapai. Model spiral Kemmis dan Taggart adalah seperti gambar dibawah ini:



Gambar 1: Model Spiral Kemmis dan Taggart (2015)

Kegiatan perbaikan dimulai dengan dengan merancang rencana pembelajaran, melalui langkah-langkah bermain peran, membuat lembar observasi aktivitas belajar mengajar guru dan siswa. melaksanakan tindakan perbaikan dengan bermain peran jual beli dipasar. Selama proses pembelajaran dilakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan yang dilakukan serta penilaian proses terhadap simulasi yang dilakukan siswa. Refleksi digunakan untuk menentukan kelebihan dan kurang tindakan sebagai dasar untuk perbaikan selanjutnya. Subjek Penelitian adalah siswa kelas IV sekolah dasar sebanyak 12 orang yaitu dari 7 laki-laki dan 5 perempuan. Tempat Penelitian. di Sekolah Dasar Negeri.173530 Tanggabatut Kabupaten Toba. Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun pemnelajaran 2025/2026 mulai dari bulan April sampai dengan bulan Mei 2026, sesuai dengan kalender akademik Universitas Terbuka. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan

penilaian proses melalui rubrik penilaian, dan dokumentasi. Instrumen penilaian dan pedoman penskoran untuk menilai peningkatan aktivitas siswa dalam bermain peran terkait jual beli dipasar. Data yang dikumpulkan melalui observasi dan penilaian proses dianalisis secara deskriptif. Teknik analisis data dengan menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Berikut ini adalah instrumen penilaian ketrampilan proses peran Jual Beli dalam proses pembelajaran bermain peran.

Tabel 1. Rubrik Penilaian Bermain Peran

Aspek Penilaian	Skor Penilaian			
	(Skor 4)	(Skor 3)	(Skor 2)	(Skor 1)
Pemahaman Materi	Sangat memahami materi kegiatan ekonomi	Memahami materi	Cukup memahami materi	Kurang memahami mater
Penghayatan Peran	Sangat percaya diri sesuai dengan karakter peran	Percaya diri cukup dengan karakter peran	Kurang percaya waktu memainkan peran	Tidak percaya diri dan tidak mampu bermain peran
Komunikasi	Berbicara dengan jelas, lancar dan mudah dipahami	Berbicara dengan cukup dipahami	Berbicara kurang jelas	Sulit memahami bicaranya
Kerja sama	Sangat aktif bekerjasama dengan kelompok	Bekerja sama dengan baik dengan kelompok	Kurang aktif bekerjasama dengan kelompok	Tidak aktif bekerjasama dengan kelompok
Kreativitas	Penampilan sangat menarik dan kreatif	Penampilan cukup dan kreatif	Penampilan kurang menarik dan kurang kreatif	Penampilan tidak menarik dan tidak kreatif

Tabel 2. Pedoman Penskoran

Skor	Rentang Nilai	Kriteria
4	86-100	Sangat Baik
3	71-85	Baik
2	56-70	Cukup
1	≤55	kurang

Tingkat keberhasilan belajar peserta didik dianalisis dengan skor ketuntasan belajar ≥ 72 peserta didik berhasil, yang telah memperoleh skor < 72 dianggap tidak berhasil.

Tabel 3. Kriteria Ketuntasan

Rentang Nilai	Predikat	Ketuntasan Belajar
86-100	Sangat Baik	Tuntas
71-85	Baik	tuntas
56-70	Cukup	Tidak Tuntas
≤ 55	kurang	Tidak tuntas

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Prasiklus

Observasi awal dilakukan untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa memahami konsep IPAS materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD Negeri 173530 Tanggabatu wawancara juga dilakukan juga kepada peserta didik untuk mengetahui apa saja kendala yang mereka hadapi pada pembelajaran IPAS. Dari observasi awal prasiklus diperoleh skor hasil belajar siswa seperti tabel yang disajikan

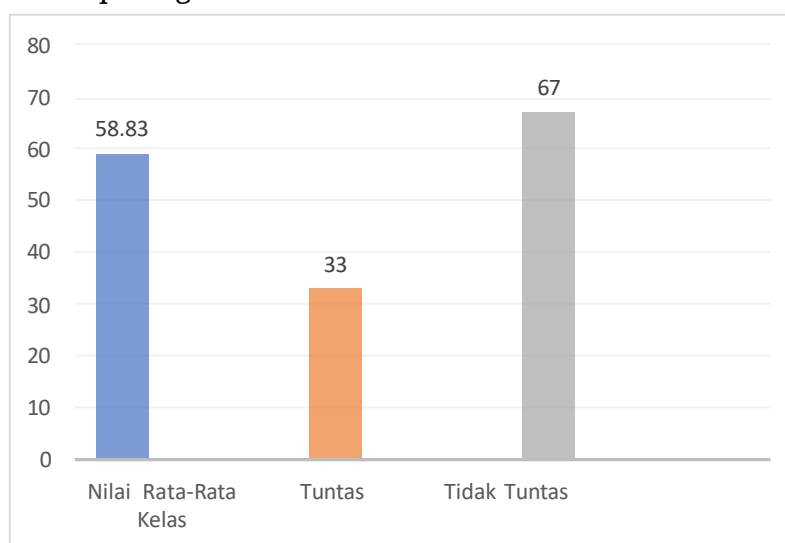
Tabel 4. Hasil Belajar IPAS Prasiklus

No.	Nama	Nilai	Ketuntasan
1	APP	73	Tuntas
2	AB	75	Tuntas
3	BP	55	Tidak Tuntas
4	BT	75	Tuntas
5	CHS	80	Tuntas
6	DS	50	Tidak Tuntas
7	FA	48	Tidak Tuntas
8	HD	45	Tidak Tuntas
9	HS	50	Tidak Tuntas
10	HT	45	Tidak Tuntas
11	JR	55	Tidak Tuntas
12	KS	55	Tidak Tuntas
Rata-rata klasikal		58,83	
KKM		73	

Dari analisis data pra siklus dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas

siswa tidak mencapai KKM 73. Nilai rata-rata kelas hanya 58,83 siswa yang tuntas hanya 4 orang (33%). Siswa yang tidak tuntas sangat mendominasi. Hal ini terjadi akibat pembelajaran yang berpusat pada guru melalui penjelasan materi secara ceramah kemudian pemberian tugas sehingga siswa terlihat sangat pasif dan hanya duduk diam mendengarkan penjelasan guru, sehingga siswa tidak punya kemampuan mengidentifikasi kegiatan ekonomi, serta tidak dapat memahami bahwa kegiatan ekonomi sangat erat hubungannya dengan kebutuhan masyarakat didalam kehidupan nya sehari-hari (Munirah et al., 2023).

Guru merupakan unsur yang sangat mempengaruhi proses maupun hasil belajar, guru berhubungan langsung dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kompetensi guru merupakan perilaku rasional untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dipersyaratkan sesuai dengan kondisi yang diharapkan. (Sutikno 2021). Guru yang memiliki kompetensi profesional, dituntut mempunyai kemampuan dalam mengelola kelas yakni menciptakan dan mempertahankan kondisi belajar yang optimal bagi tercapainya tujuan pengajaran. Pengelolaan kelas memiliki peran penting untuk menciptakan mengembangkan serta menumbuhkan motivasi belajar untuk mencapai pembelajaran (Munirah et al., 2023). Pemetaan ketuntasan belajar Prasiklus dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Pemetaan Hasil Belajar IPAS Prasiklus

Dari analisis pemetaan ketuntasan belajar pra siklus pada pembelajaran IPAS materi Kegiatan Ekonomi masih mendominasi dimana siswa yang mengalami ketuntasan belajar hanya 4 dari 12 orang (33%). Dengan demikian perlu dilakukan tindakan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS khususnya materi kegiatan ekonomi dengan merancang pembelajaran inovatif

yang dapat memberdayakan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga mampu memecahkan masalah sosial dalam kehidupan sehari-hari berfikir kritis dalam menghadapi situasi-situasi sosial dari berbagai sudut pandang (Sofiana et al., 2025).

Siklus I

Tindakan perbaikan yang akan dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar dengan merancang modul ajar sesuai dengan langkah-langkah metode bermain peran, menyusun lembar observasi dan lembar penilaian proses. Guru melaksanakan tindakan perbaikan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang dijelaskan Andini (2021). Guru telah menetapkan skenario dengan judul “Jual Beli Di Pasar” (a) persiapan bermain peran: guru menjelaskan aturan main kemudian membagi peran pada masing-masing kelompok. Skenario A, skenario B, (b) Adegan Kelompok A.bermain peran Penjual : “Silahkan dibeli buahnya ibu-ibu, masih segar-segar”. Penjual: Ayo ibu-ibu masak ikan basah haru ini ya masih segar-segar”. Penjual ‘ Silahkan pilih sayurannya ibu-inu baru dipetik dari ladang sawi, kangkung terong semuanya segar-segar” Adegan Kelompok B Pembeli : “ Berapa harga pisang sesisir?” Pembeli: “ Rp 15.000 sesisir kak,” Pembeli : “Saya mau beli 2 sisir dek!, boleh Rp 25.000,- dua sisir?” Penjual: “Harganya sudah pas kak!”. Pembeli : “Baiklah tolong diikat 2 sisir ya”, pilih yang matang-matang”. Penjual: “Baik kak terimakasih sudah berbelanja”. Pembeli: “Terimakasih kembali!”.

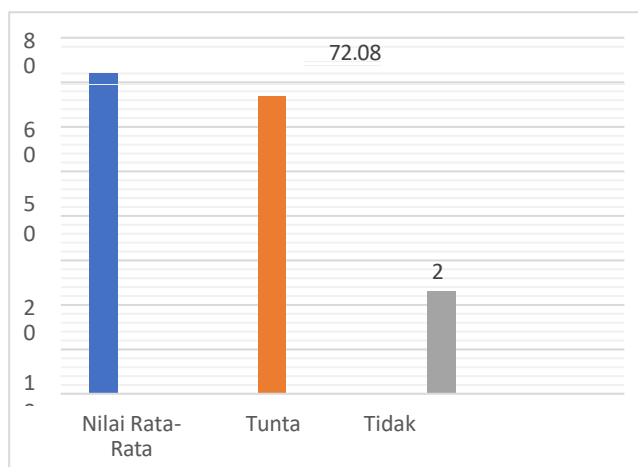
Adegan penutup guru menghentikan bermain peran mereka diberi apresiasi pada siswa yang telah bermain peran. Guru mengadakan diskusi kelas dengan memberikan pertanyaan (1) siapa saja yang terlibat dalam proses jual beli di pasar tadi? (2) apa tugas penjual? Dan apa pula tugas pembeli? (3) pekerjaan apa yang dilakukan mereka dipasar?. Siswa sangat antusias menjawab pertanyaan diskusi terlaksana dengan baik. Guru memberikan penguatan bahwa dalam bermain peran perlu dikuasai (1) Pemahaman tentang materi yang diperankan (2) penghayatan peran, (3) komunikasi yang baik dan sopan,(4) kerjasama yang solid dengan kelompok peran serta (5) kreatifitas.Dari Hasil observasi yang dilakukan oleh teman sejawat aktivitas siswa dalam memerankan skenario jual beli sangat mempengaruhi tase antusias siswa dalam mengihutu pembelajaran mereka merasakan bermain sambil belajar dalam hal yang sangat menyenangkan sesuai dengan pernyataan (Syahdan, 2022) bahwa penggunaan pembelajaran bermain peran siswa mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa sangsi timbulnya rasa percaya diri mendiskusikan isu personal manusiawi tanpa merasa cemasserta mampu

mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan gagasan lain. Peningkatan hasil belajar terlihat sangat signifikan dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar yang telah dicapai seperti tabel 5.

Tabel 5. Hasil Belajar IPAS Siklus I

Hasil Belajar IPA Siklus I																								
No	Nama	Indikator Penilaian																Jlh	Nilai	Ket				
		Memahami				Penghayatan				Komunikasi				Kerjasama							Kretatifitas			
		Materi				Peran																		
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1				4	3	2	1
1	APP		V				v				v				v				v			15	75	Tuntas
2	AB		v				v				v				v							15	75	Tuntas
3	BP	v					v				v				v				v			16	80	Tuntas
4	BT	v					v			v				v					v			16	80	Tuntas
5	CHS		v				v				v			v					v			14	70	Tidak Tuntas
6	DS	v				v				v				v					v			20	100	Tuntas
7	FA			v				v				v				v				v		10	50	Tidak Tuntas
8	HD		v				v				v				v				v			15	75	Tuntas
9	HS		v				v				v				v				v			15	75	Tuntas
10	HT			v				v				v			v					v		11	55	Tidak Tuntas
11	JR		v					v				v				v				v		11	55	Tidak Tuntas
12	KS		v				v				v				v				v			15	75	Tuntas
		Nilai Rata-Rata Kelas																				72,08		

Analisis data dari tindakan pembelajaran siklus I dapat dibuktikan bahwa hasil belajar telah meningkat setelah diterapkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat pada sajian tabel 5 diatas Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 72,08 siswa tuntas juga bertambah menjadi 8 siswa (67%) peserta didik yang tuntas pada tindakan perbaikan siklus I ini telah mendominasi sesuai dengan pendapat (Afidah et al., 2023) untuk mengenalkan literasi finansial dalam konteks jual beli kepada peserta didik bisa dilakukan dengan mengikutsertakan peserta didik melalui bermain peran jual beli yang menghasilkan uang untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Pemetaan hasil belajar tindakan perbaikan siklus I disajikan dalam bentuk gambar 3 di bawah.



Gambar 3. Pemetaan hasil belajar IPAS Siklus I

Siklus II

Setelah melaksanakan tindakan perbaikan siklus I siswa sudah memperoleh nilai yang baik, aktivitas serta peran serta dengan baik. Namun dari hasil observasi teman sejawat masih ada siswa yang malu-malu dan ragu karena belum terbiasa dalam bermain peran dalam prose belajar mengajar. Upaya peneliti untuk mencapai KKM yang ditetapkan serta ketuntasan klasikal sesuai dengan persentase yang telah ditetapkan sekah peneliti kembali merancang modul ajar dengan menerapkan langkah-langkah metode bermain peran serta mendasari hasil refleksi siklus I sehingga pencapaian hasil belajar dapat tercapai dengan baik.

Kegiatan perbaikan siklus II yang dilakukan peneliti sama dengan kegiatan pada perbaikan siklus I menyusun instrumen pembelajaran yang meliputi modul ajar, LKPD, lembar evaluasi serta skenario yang telah disusun untuk bermain peran, yang dilakukan untuk sebagai bentuk perbaikan dari modul namun ada beberapa revisi berdasarkan hasil refleksi pada perbaikan siklus I. Peneliti memulai tindakan perbaikan tahap II sesuai dengan langkah-langkah yang telah direvisi pada modul ajar siklus II. Perbedaan yang terlihat adalah peneliti mencoba untuk memutar video tentang kegiatan ekonomi. Siswa diinstruksikan untuk mengamati dengan seksama kegiatan ekonomi yang ada dalam video tersebut. Kemudian siswa diajak untuk menganalisis serta melakukan tanya jawab tentang kegiatan ekonomi yang ditunjukkan oleh video tersebut.

Pertanyaan HOTS diberikan untuk merangsang berfikir tingkat tinggi siswa. peneliti membagi siswa menjadi 3 kelompok kemudian

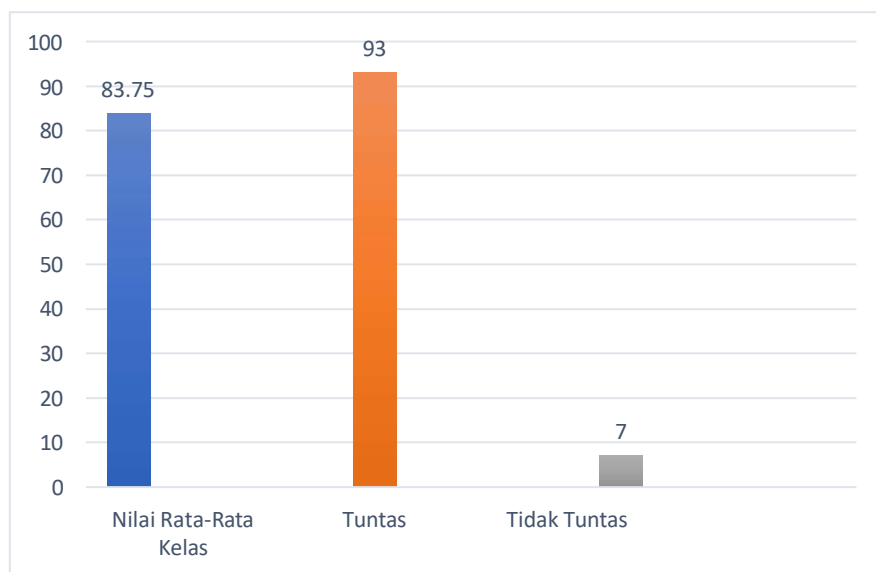
membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok . Setiap kelompok mendiskusikan serta menganalisis kegiatan ekonomi seperti peran produsen, distributor, dan konsumen. Peneliti berperan sebagai fasilitator dan pembimbing agar mereka mampu membuat laporan serta menyelesaikan masalah kegiatan ekonomi yang erat hubungannya dengan kebutuhan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Setelah selesai kegiatan diskusi peneliti menjelaskan akan bermain peran lagi yang memerankan tokoh produsen, distributor, dan konsumen. Setelah selesai bermain peran tokoh produsen, distributor, dan konsumen hasil belajar siswa mengalami peningkatan kembali yang disajikan pada tabel 6. di bawah.

Tabel 6. Hasil Belajar IPAS Siklus II

Hasil Belajar IPA Siklus II																								
No	Nama	Indikator Penilaian																Jlh	Nilai	Ket				
		Memahami				Penghayatan				Komunikasi				Kerjasama							Kretatifitas			
		Materi				Peran																		
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1				4	3	2	1
1	APP		V				v				v			v				v				20	100	Tuntas
2	AB		v				v				v			v								15	75	Tuntas
3	BP	v				v					v			v				v				19	95	Tuntas
4	BT	v					v			v				v					v			16	80	Tuntas
5	CHS		v				v				v			v				v				15	75	Tuntas
6	DS	v				v				v				v					v			20	100	Tuntas
7	FA		v				v				v			v				v				15	75	Tuntas
8	HD	v					v				v			v				v				17	85	Tuntas
9	HS		v				v				v			v				v				15	75	Tuntas
10	HT		v					v			v			v				v				16	80	Tuntas
11	JR		v				v					v		v					v			14	70	Tidak Tuntas
12	KS	v					v			v				v				v				19	95	Tuntas
	Nilai Rata-Rata Kelas																					83,75		

Berdasarkan tabel 6 analisis tindakan perbaikan siklus II diketahui adanya peningkatan nilai rata-rata kelas menjadi 83,75 ada kenaikan dari perolehan nilai rata-rata kelas siklus I sebesar 11,67 poin. Demikian juga siswa yang tuntas menjadi 11 orang (91,7%), ada kenaikan sebesar

24%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran dalam proses pembelajaran IPA materi kegiatan ekonomi berdampak sangat positif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS. Penggunaan metode Bermain peran (role playing) menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan, memberikan pengalaman langsung yang tersimpan dengan sangat lama dalam memori peserta didik. Pembelajaran yang telah disenagi siswa dan mereka merasa nyaman, maka mereka akan bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran (Ubudiyah et al., 2023). Peneliti memetakan hasil belajar siklus II yang disajikan dalam bentuk gambar untuk memudahkan pemahaman.

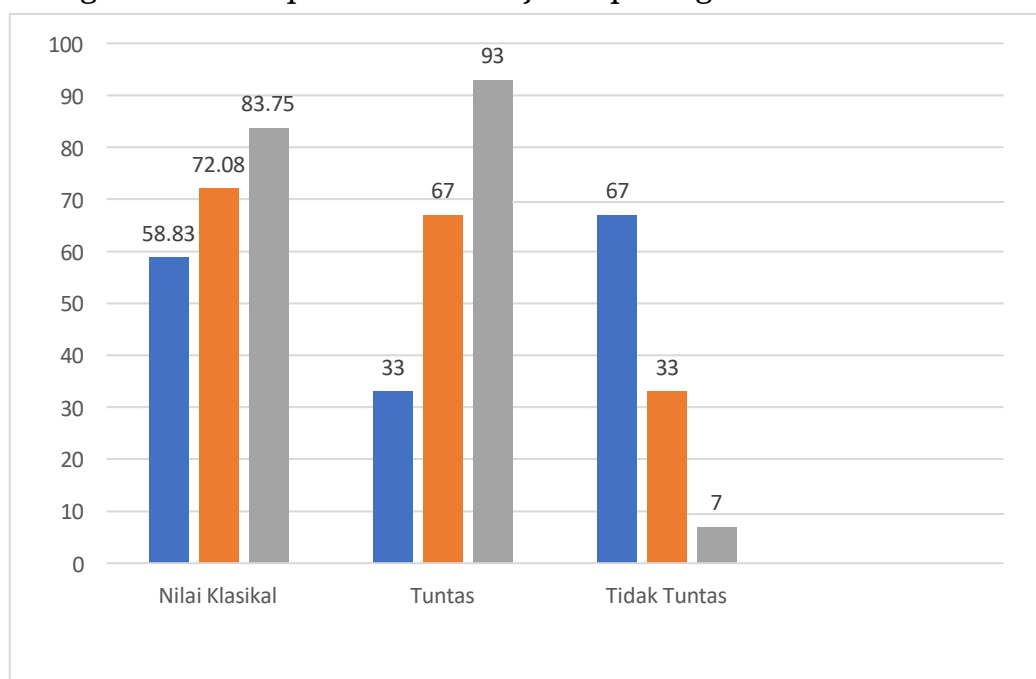


Gambar 4. Pemetaan hasil belajar IPAS siklus II

Analisis data pada siklus II ini menunjukkan perolehan hasil belajar yang sangat signifikan karena telah tercapai bahkan melebihi KKM 73. Persentase ketuntasan belajar yang ditargetkan 80% juga sudah tercapai bahkan melebihi persentase ketuntasan klasikal sesuai dengan yang ditetapkan. Menurut hasil observasi, siswa-siswa sangat antusias dan berperan aktif pada setiap aktivitas dalam proses pembelajaran. Kemampuan mereka untuk memahami konsep kegiatan ekonomi dengan kehidupan nyata dibuktikan dengan peran mereka yang disimulasikan sebagai penjual, pembeli, distributor, produsen maupun konsumen dapat diperankan sesuai dengan apa yang mereka lihat dalam kehidupan nyata dalam lingkungan mereka sehari-hari.

Sasaran inovasi pembelajaran untuk menerapkan pembaharuan pembelajaran sesuai dengan abad 21 khusus pada konteks pembelajaran IPAS di Sekolah dasar. Dengan metode yang guru dapat melibatkan sekolah dengan ekosistem pembelajaran, untuk menciptakan budaya sekolah yang mendukung kreatifitas, pembentukan karakter, kebiasaan belajar, serta sikap sosial siswa, (Marini 2026).

Paradigma pembelajaran IPAS berbasis berbasis simulasi berakar dari teori konstruktivisme bahwa pengetahuan sipeserta didik terbangun melalui interaksi dengan alat simulasi dan kolaborasi dengan orang lain. Pergeseran peran guru sebagai Sage on the stage (sumber otoritas tunggal) pada pembelajaran simulasi bertransformasi guide on the side (menjadi fasilitator dan desainer pengalaman belajar (Lufri 2020). Perbaikan pembelajaran pada penelitian ini secara bertahap terus meningkatkan hasil belajar peneliti dapat menyajikan hasil belajar persiklus agar mudah dipahami dan disajikan pada gambar 5 tersebut.



Gambar 5. Pemetaan hasil belajar IPAS Per Siklus

Tabel 5 diatas dapat dengan jelas memaparkan bahwa penelitian perbaikan pembelajaran IPAS materi Kegiatan Ekonomi melalui penerapan metode bermain peran.telah berhasil meningkay kan hasil belajar siswa mencapai KKM bahkan melebihi. Perolehan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut pada pembelajaran pratindakan perolehan nilai tara-rata klasikal masih 58, 83 siswa yang tuntas 4 orang (33%) yang

tidak tuntas 8 siswa (67%). Setelah penerapan metode bermain peran ada peningkatan hasil belajar nilai rata-rata klasikal menjadi 72,08 siswa tuntas menjadi 8 orang (33%) yang tidak tuntas tinggal 4 siswa (33%). Kemudian pada siklus II peningkat lagi dengan rata-rata kelas menjadi 83,75 siswa yang tuntas 11 orang (93%) yang tidak tuntas 1 siswa (7%). Perolehan hasil belajar tersebut diperoleh karena peneliti telah menguasai kelas dengan baik sehingga peran fasilitator dalam mempersiapkan simulasi dapat terlaksana dengan baik. Peran pembimbing berjalan ketika siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran akan lebih bermakna ketika guru dapat menyediakan kebutuhan siswa peran fasilitator akan bermanfaat untuk meningkatkan jalannya proses pembelajaran yang berkualitas. Pemilihan model, metode maupun strategi pembelajaran yang baik pasti akan memperoleh hasil belajar yang diharapkan. Pembelajaran yang inovatif akan berdampak pada peningkatan motivasi, partisipasi dan kreatifitas siswa. metode bermain peran adalah salah satu metode inovatif belajar sambil bermain yang sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik khususnya sekolah dasar (Afriyanto et al., 2024).

KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil refleksi pelaksanaan ulangan formatif di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 173530 Tanggabat pada pembelajaran IPAS Materi kegiatan ekonomi. Kesimpulan yang dapat diambil adalah dengan penerapan metode bermain peran dengan melakukan langkah-langkah yang benar peningkatan hasil belajar baru berhasil yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Sebelum tindakan perbaikan perolehan nilai pratindakan perolehan nilai rata-rata klasikal masih 58,83 tuntas 4 siswa (33%) yang tidak masih mendominasi yaitu 8 (67%). Tindakan perbaikan dengan metode bermain peran belajar nilai rata-rata klasikal 72,08 tuntas menjadi 8 (33%) tidak tuntas 4 (67%). Siklus II peningkat rata-rata kelas menjadi 83,75 tuntas 11 (93%) tidak tuntas 1 siswa (7%).

Saran yang dapat diberikan adalah penggunaan metode bermain peran menjadi salah satu alternatif metode untuk memberikan kesempatan pada siswa mengekspresikan diri, berani mengungkapkan langkah laku secara spontan, menumbuhkan sikap kritis

dan analitis, serta dapat mengembangkan imajinasi dalam memerankan sikap tokoh. Dengan bermain peran siswa memperoleh pengalaman langsung yang tersimpan lama dalam memori siswa serta memperoleh pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, S., Wardhani, intan, Susetyo, K., William, N., Pratiwi, Diyanti, J., & Puspasari, Y. (2023). Pengaruh Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Literasi Finansial Pada Siswa Kelas V SDN 1 Tawing. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 86–93.
- Adini, N. A. S. (2021). *Metode Bermain Peran; Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS*. Riau : CV. DOTPLUS Publisher.
- Afriyanto, R., Widoyoko, S., & Ngazizah, N. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Persiapan Kemerdekaan Melalui Metode Bermain Peran pada Kelas V SDN 1 Tempurejo. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3), 347–355.
- Lufri., Ardi., Yogica, R. (2020). *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran*. Malang : CV IRDH Book Publisher.
- Munirah, Mumtahanah, Sumiati, & Zulfa. (2023). Kemampuan Guru dalam Mengelola Kelas dan Pengaruhnya terhadap Peningkatan Belajar Siswa di SMA. *IQRA: Jurnal Magister Pendidikan Islam*, 3(2), 109–120.
- Marini, A., Maksum, A., Safitri, D., Dewiyani, L., Novalia, R. (2026). *Inovasi dalam Pendidikan Ke-SD-an*. Yogyakarta : K-Media.
- Putera, R. P. (2025). *Konsep Pembelajaran IPS*. Bandung : Rahmat Panca
- Putera. Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sutikno, S. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Indramayu : Penerbit Adab.
- Sofiana, L., Nasution, F., & Sitorus, A. S. (2025). Upaya Meningkatkan Karakter Wirausaha Anak Usia 5-6 Tahun melalui Bermain Peran Jual Beli di TK Al-Ikhlas Tembung. *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–9.
- Syahdan. (2022). Strategi Bermain Peran Pada Pembelajaran Ski Di Kelas Vii Mts. Baiturrahim Kabar Tahun Pelajaran 2021/2022 dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*,

5(2), 10–27.

Ubudiyah, I., Hosanah, R., & Budiono. (2023). Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Kegiatan Ekonomi Peserta Didik Kelas IV C UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan Bangkalan. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 4435–4444.

Usman U. (2025). *Kebijakan dan Inovasi Pendidikan*. Purbalingga : CV Eureka Media Aksara.

Zakaria, & Ma'rufatun. (2022). Penanaman Pendidikan Sosial Finansial Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain Peran. *FORDETAK: Seminar Nasional Pendidikan: Inovasi Pendidikan Di Era Society 5.0*, 1(1), 307–315.