

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 01 KLEGEN PADA MATA PELAJARAN
IPAS TOPIK PEMENUHAN KEBUTUHAN**

Agit Dwi Darmawan¹, Purwati², Dwi Nila Andriani³

¹Universitas PGRI Madiun, ²SDN 01 Klegen, ³Universitas PGRI Madiun

¹agitdwidarmawan@gmail.com

ABSTRACT

The research aims to improve the learning outcomes of fourth-grade students at SDN 01 Klegen, Madiun City, through the application of the Role Playing method. This study was conducted in the even semester of the 2023/2024 academic year with 29 students as research subjects. The type of research used is collaborative Classroom Action Research (CAR). Data collection was done using observation, interviews, documentation, and tests. Through the application of the Role Playing method, students were able to focus on demonstrating the fulfillment of needs before money was discovered. The initial condition of completeness percentage was 31.03%, then increased to 62.07% with 18 students in cycle I. In cycle I, learning outcomes increased but were not optimal, so the implementation phase of cycle II was carried out and achieved 100% completeness. With the application of the Role Playing method, teachers invite students to role-play by bringing real-world situations into the classroom, allowing students to directly experience situations and conditions in their surrounding environment to solve problems of fulfilling needs. Thus, the Role Playing method can improve student learning outcomes.

Keywords: learning outcomes, science education (IPAS), role playing method

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 01 Klegen Kota Madiun melalui penerapan metode Role Playing. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 dengan subjek penelitian berjumlah 29 siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaborasi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Melalui penerapan metode Role Playing, siswa mampu fokus dalam mendemonstrasikan pemenuhan kebutuhan masa sebelum uang ditemukan. Kondisi awal persentase ketuntasan yaitu 31,03%, lalu mengalami peningkatan pada siklus I sebanyak 62,07% dengan 18 siswa. Pada siklus I hasil belajar meningkat namun belum optimal, sehingga dilakukannya tahap pelaksanaan siklus II dan mencapai ketuntasan 100%. Dengan penerapan metode Role Playing, guru mengajak siswa bermain peran dengan menghadirkan situasi dunia nyata kedalam kelas, sehingga siswa dapat merasakan secara langsung situasi dan keadaan pada lingkungan sekitarnya untuk dapat menyelesaikan masalah pemenuhan kebutuhan. Jadi, metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: hasil belajar, IPAS, metode role playing

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aktivitas yang dilakukan secara sadar melalui perencanaan yang tersusun dan bertujuan untuk mengembangkan berbagai macam potensi yang ada pada individu. Dalam artian luas, pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan seumur hidup bermakna bahwa pendidikan bagian dari kehidupan sendiri, pengalaman belajar dapat berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hayat (Soyomukti, 2017). Adanya pendidikan guna mendorong siswa untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar yang berdampak perubahan terhadap setiap individu sehingga dapat beradaptasi dengan lingkungan sosial (Oemar Hamalik, 2014). Sekolah sebagai salah satu tempat berlangsungnya pendidikan formal yang telah menciptakan lingkungan nyaman dan terorganisir untuk proses belajar siswa.

Kurikulum Merdeka telah memberikan kebebasan guru dalam memilih bahan ajar, strategi dan metode yang cocok sehingga siswa dapat menyesuaikan kebutuhan

belajar, bakat dan minat dari siswa (Jannah et al., 2022). Pembelajaran dalam kurikulum Merdeka didasarkan pada pengalaman nyata dan penilaiannya diukur secara menyeluruh pada setiap siswa (Anggelia et al., 2022). Dari sudut pandang guru, Kurikulum Merdeka diterima dengan baik dan mendapat apresiasi karena memberikan kesempatan siswa untuk bereksplorasi dan mengurangi beban belajar yang harus dipenuhi siswa (Marwa et al., 2023). Perubahan paradigma kurikulum merdeka tertuju sebagai penguat kemerdekaan guru yang menjadi kendali dalam pembelajaran, melepaskan kontrol standar yang menuntut serta mengikat proses pembelajaran yang sejenis dalam satuan pendidikan Indonesia (Fitriyah & Wardani, 2022). Kurikulum merdeka sangat diperlukan pada kebutuhan siswa sekolah dasar dalam kemampuan meningkatkan adaptasi proses pembelajaran dengan profil pelajar Pancasila (Jusuf & Sobari, 2022). Pendidik, peserta didik, serta tujuan pendidikan merupakan jalinan utama dalam pendidikan (Sukmadinata & Mukhlis, 2006). Sesuai dengan prinsip Ki Hadjar Dewantara bahwa menumbuh

kembangkan kodrat anak dengan menciptakan suatu pendidikan yang dapat memerdekakan anak sesuai kodrat alam dan kodrat zamannya. Dengan demikian peran guru profesional sangat penting karena guru sebagai pelaku utama untuk menunjang peningkatan mutu kualitas pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan nasional.

Dalam buku saku kurikulum Merdeka, (Kemdikbud, 2022) menyatakan bahwa mata pelajaran IPA dan IPS akan digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut (Qolbu et al., 2022) pembelajaran IPAS baru diterapkan pada kurikulum Merdeka adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang benda mati dan makhluk hidup di alam semesta serta bagaimana mereka berinteraksi dan mempelajari terkait kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang dapat berinteraksi dengan lingkungannya. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis, sistematis, analitis, kreatif, maupun kritis. IPAS spesifikasinya berperan dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai ideal yang mencerminkan

profil pelajar Indonesia. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan penyederhanaan dari mata pelajaran IPA dan IPS. Sehingga IPAS memiliki dua elemen yaitu (sains dan sosial) yakni ilmu yang mencakup interaksi makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta interaksi kehidupan manusia sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial dengan lingkungannya. IPA adalah rumpun ilmu yang mempunyai karakteristik dalam mempelajari tentang fenomena alam yang faktual yakni berupa kejadian atau kenyataan serta hubungan sebab akibatnya (Asih Widi Wisudawati, 2022).

Hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 01 Klegen, diperoleh informasi bahwa ketuntasan hasil belajar siswa masih rendah. Guru mengajar hanya menggunakan buku pembelajaran dengan metode ceramah (*teacher oriented*) sehingga motivasi belajar siswa dikelas menjadi tidak optimal. Siswa cenderung hanya duduk, mendengar, dan mencatat penjelasan guru. Selebihnya siswa menghafal materi-materi yang telah didapat tanpa adanya kegiatan yang membuat pembelajaran itu menjadi lebih hidup. Berdasarkan data nilai

siklus mandiri bahwa ketuntasan hasil belajar IPAS kelas IV masih tergolong rendah yaitu dari 29 siswa, hanya 9 siswa yang dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 20 siswa masih belum mencapai KKM yang ditetapkan. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) bagi setiap siswa yang berlaku di SDN 01 Klegen untuk mata pelajaran IPAS adalah 75.

Salah satu metode yang cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah metode *role playing* terutama pada mata pelajaran IPAS, karena dalam pembelajaran IPAS peneliti melihat bahwa siswa hanya diberikan catatan-catatan materi yang banyak sampai habis waktunya untuk mencatat, setelah itu siswa merasa bosan dan lelah karena banyak catatan yang diberikan. Kemudian guru menjelaskan/ ceramah di depan kelas dimana siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Peneliti merasa bahwa siswa sangat bosan dengan metode yang seperti itu terus setiap hari, tanpa ada peran dari siswa tersebut.

Munculnya masalah-masalah tersebut karena guru kurang variatif dalam penerapan metode pembelajaran. Guru dominan

menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan, tidak merangsang minat dan motivasi siswa, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa perlu diadakan suatu tindakan pembelajaran inovatif. Salah satu metode pembelajaran inovatif yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*).

Metode *role playing* ini diharapkan akan meningkatkan motivasi belajar siswa karena melalui metode ini dapat membawakan dunia nyata kedalam kelas. Dengan melihat, mendengar, menyentuh dan mengeksplor diri, maka pemahaman siswa akan lebih baik. Meningkatnya hasil belajar siswa pun akan dapat tercapai. Maka tujuan dari kegiatan pembelajaran secara keseluruhan akan tercapai. Melalui *role playing*, siswa dapat memerankan cara memenuhi kebutuhan dalam suatu wilayah. *Role playing* adalah suatu metode untuk menguasai bahan-bahan pelajaran dengan pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode ini

memungkinkan anak untuk mengungkapkan perasaannya tanpa batasan gerak atau kata-kata. Metode ini membuat siswa senang belajar karena banyak melibatkan siswa dalam kegiatan drama dan berbicara (Junaidah, 2022).

Tujuan metode *role playing* untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Junaidah, 2022). Manfaat penerapan metode ini pada pembelajaran IPAS materi bagaimana aku memenuhi kebutuhanku memungkinkan siswa mengeksplorasi cara pemenuhan kebutuhan di setiap wilayah. Cara penerapan metode ini adalah dengan memainkan peran dalam situasi di beberapa wilayah pada zaman sebelum ditemukannya uang. Penggunaan metode pembelajaran *role playing* diharapkan akan mampu membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk giat belajar.

B. Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas menggunakan kelas sebagai sarana pelaksanaan tindakan pembelajaran dimana kelas dibuat menjadi suasana

zaman dulu sebelum ditemukannya uang. Penelitian akan dilaksanakan pada mata pelajaran IPAS yang diikuti siswa kelas IV SDN 01 Klegen. Penelitian dilaksanakan dalam satu semester dan direncanakan dalam dua siklus. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2024. Penelitian menggunakan pendekatan *Action Research* yaitu pendekatan secara sistematis guna pemeriksaan dalam menemukan solusi efektif untuk masalah yang dihadapi pada kehidupan.

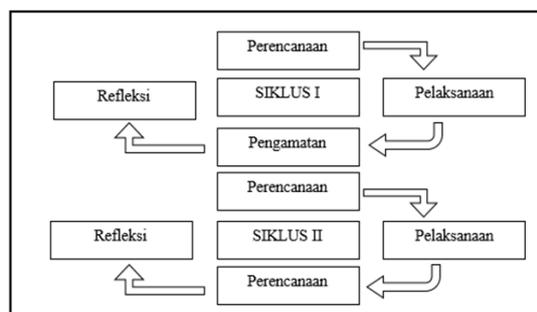
Jenis penelitian tindakan kelas yang digunakan peneliti yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jenis penelitian ini pada dasarnya suatu kegiatan nyata yang diimplementasikan dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Menurut (Daryanto, 2018) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru untuk memecahkan solusi masalah pembelajaran yang ada dikelasnya. PTK adalah suatu penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil yang dilakukan di kelas untuk meningkatkan pembelajaran (Arikunto et al., 2015). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan

metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Adapun tujuan yang lain untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan metode *role playing*.

Penelitian ini mengumpulkan data kualitatif berupa data observasi pelaksanaan pembelajaran, respon siswa dan soal tes. Sedangkan data kuantitatif berupa skor hasil tes. Proses pengambilan data dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran. Instrument pengambilan data menggunakan pedoman observasi pelaksanaan pembelajaran, pedoman wawancara, dokumentasi, dan tes.

Prosedur penelitian diawali dengan peneliti melakukan observasi terhadap proses dan hasil belajar yang telah berjalan selama ini. Observasi diperlukan untuk menemukan permasalahan yang ada pada metode pembelajaran yang terjadi pada proses pembelajaran IPAS di kelas IV. Hasil dari observasi akan dilanjutkan untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya. Prosedur penelitian yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan metode siklus, di setiap siklus terdapat 1 kali pertemuan pembelajaran dan akan terjadi dalam 2 siklus. Pada dasarnya

penelitian ini terdiri dari empat tahapan, yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi. Berikut adalah metode tahapan siklus.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Tahap rencana tindakan yang dilakukan meliputi empat tahapan yaitu: 1) tahap perencanaan yakni pengamatan kegiatan pembelajaran dengan mengevaluasi kekurangan serta permasalahan untuk referensi dalam penerapan perencanaan yang sesuai dengan kebutuhan siswa, 2) tahap pelaksanaan yakni pengimplementasian tindakan penelitian yang berfokus terhadap perkembangan hasil belajar siswa materi transformasi energi yang meningkat, 3) tahap pengamatan yakni dengan mengamati kegiatan pembelajaran menggunakan lembar observasi yang telah disusun serta dokumentasi kegiatan pembelajaran, 4) tahap refleksi yaitu mengidentifikasi apabila adanya tahap untuk perbaikan

pada pembelajaran selanjutnya. Tahapan dalam siklus penelitian ini akan dipantau untuk memperoleh informasi yang akan disajikan secara deskriptif. Uraian masing-masing tahapan siklus bermanfaat untuk menggambarkan usaha yang dapat dilakukan, hasil yang dapat dicapai serta permasalahan yang dijumpai.

Dilakukannya penelitian tindakan kelas guna memperbaiki proses pembelajaran. Peneliti harus melakukan refleksi pembelajarannya melalui data yang diperoleh. Jika analisis data dilakukan akan bermakna. Proses analisis dilakukan untuk menjabarkan dan memilah data sesuai tujuan penelitian. Data penelitian yang terkumpul akan dianalisis berdasarkan jenis data sehingga akan diperoleh tentang proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik yang akan dianalisis lebih lanjut.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah, tidak

menggunakan media pembelajaran yang menarik dan proses pembelajaran hanya dikelas saja, sehingga penyampaian materi pelajaran tidak terkonsep dan siswa merasa bosan terutama pada mata pelajaran IPAS yang harusnya membutuhkan pembelajaran yang menarik. Menindak lanjuti permasalahan yang ada, peneliti akan merancang pembelajaran dengan penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penerapan penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 01 Klegen. Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan hasil belajar siswa kelas IV dengan jumlah 29 siswa, sebelum mendapatkan perlakuan tindakan kelas memperoleh rata-rata nilai 64,10 yakni belum mencapai KKM. Setelah mendapatkan perlakuan tindakan kelas dengan penerapan metode *role playing*, pemahaman siswa tentang materi pemenuhan kebutuhan terdapat peningkatan yaitu hasil belajar siklus pertama 74,86 dan hasil belajar siklus kedua 86,00. Hasil belajar dapat dibuktikan berdasarkan dengan data hasil perolehan nilai

siswa yang semakin meningkat dari siklus pertama sampai siklus kedua. Berikut penjelasan pra siklus hasil belajar siswa dan dua siklus hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan tindakan kelas.

Tabel 1. Hasil Belajar Pra Siklus

Nilai (N)	Frekuensi (F)	N × F	Persentase (100%)
90	2	180	6,90%
87	1	87	3,45%
80	2	160	6,90%
76	1	76	3,45%
75	3	225	10,34%
69	4	276	13,79%
63	6	378	20,69%
57	5	285	17,24%
43	4	172	13,79%
20	1	20	3,45%
Jumlah	29	1.859	100%
Nilai Rata-rata		64,10	

Pada pra siklus, hasil belajar kelas IV yang berjumlah 29 siswa terdapat dua siswa yang mendapatkan nilai 90 dengan hasil persentase 6,90%, ada satu siswa yang mendapatkan nilai 87 dengan hasil persentase 3,45%, dua siswa yang mendapatkan nilai 80 dengan hasil persentase 6,90%, satu siswa yang mendapatkan nilai 76 dengan hasil persentase 3,45%, tiga siswa yang mendapatkan nilai 75 dengan hasil persentase 10,34%, empat siswa yang mendapatkan nilai 69 dengan hasil persentase 13,79%,

enam siswa yang mendapatkan nilai 63 dengan hasil persentase 20,69%, lima siswa yang mendapatkan nilai 57 dengan hasil persentase 17,24%, empat siswa yang mendapatkan nilai 43 dengan hasil persentase 13,79%, dan satu siswa yang mendapatkan nilai 20 dengan hasil persentase 3,45%. Dari data diatas banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal. Sehingga dapat diketahui pembelajaran sebelumnya yang hanya menggunakan metode ceramah, nilai rata-rata siswa kelas IV adalah 64,10 dengan hasil belajar dibawah standart KKM atau belum tuntas.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I

Nilai (N)	Frekuensi (F)	N × F	Persentase (100%)
95	2	190	6,90%
90	1	90	3,45%
86	3	258	10,34%
82	2	164	6,90%
79	4	316	13,79%
75	6	450	20,69%
69	4	276	13,79%
64	5	320	17,24%
50	1	50	3,45%
57	1	57	3,45%
Jumlah	29	2.171	100%
Nilai Rata-rata		74,86	

Dari lembar kerja individu dapat dilihat hasil belajar siklus I dengan jumlah 29 siswa terdapat dua siswa yang

mendapatkan nilai 95 dengan hasil persentase 6,90%, satu siswa yang mendapatkan nilai 90 dengan hasil persentase 3,45%, tiga siswa yang mendapatkan nilai 86 dengan hasil persentase 10,34%, dua siswa yang mendapatkan nilai 82 dengan hasil persentase 6,90%, empat siswa yang mendapatkan nilai 79 dengan hasil persentase 13,79%, enam siswa yang mendapatkan nilai 75 dengan hasil persentase 20,69%, empat siswa yang mendapatkan nilai 69 dengan hasil persentase 13,79%, lima siswa yang mendapatkan nilai 64 dengan hasil persentase 17,24%, satu siswa yang mendapatkan nilai 50 dengan hasil persentase 3,45 %, dan satu siswa yang mendapatkan nilai 57 dengan hasil persentase 3,45 %. Berdasarkan hasil belajar siklus I terdapat 18 siswa yang nilai diatas KKM atau tuntas dan 11 siswa yang nilainya masih dibawah KKM atau belum tuntas. Dengan data tersebut nilai rata-rata kelas yaitu 74,86 dengan hasil belajar belum memenuhi KKM.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

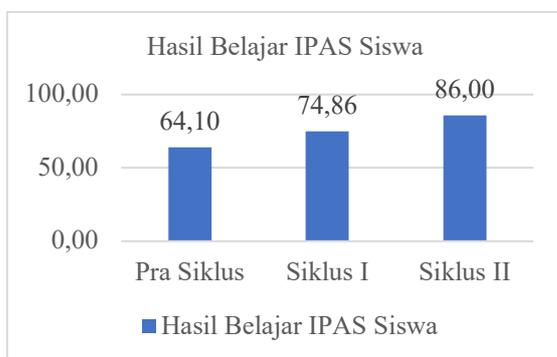
Nilai (N)	Frekuensi (F)	N × F	Persentase (100%)
100	4	400	13,79%
98	2	196	6,90%

92	3	276	10,34%
89	2	178	6,90%
84	6	504	20,69%
80	5	400	17,24%
78	5	390	17,24%
75	2	150	6,90%
Jumlah	29	2.494	100%
Nilai Rata-rata		86,00	

Pada siklus kedua dari jumlah siswa 29 terdapat empat siswa yang mendapatkan nilai 100 dengan hasil persentase 13,79%, dua siswa yang mendapatkan nilai 98 dengan hasil persentase 6,90%, tiga siswa yang mendapatkan nilai 92 dengan hasil persentase 10,34%, dua siswa yang mendapatkan nilai 89 dengan hasil persentase 6,90%, enam siswa yang mendapatkan nilai 84 dengan hasil persentase 20,69%, lima siswa yang mendapatkan nilai 80 dengan hasil persentase 17,24%, lima siswa yang mendapatkan nilai 78 dengan hasil persentase 17,24%, dan dua siswa yang mendapatkan nilai 75 dengan hasil persentase 6,90%. Berdasarkan data nilai hasil belajar pada siklus II nilai semua siswa berada diatas KKM atau tuntas. Jadi, nilai rata-rata kelas IV memperoleh 86,00 dengan hasil belajar sudah diatas KKM.

2. Penerapan Metode Role Playing

Penerapan metode *role playing* membuktikan bahwa dapat meningkatkan pemahaman, keaktifan, kekreatifan, konsentrasi, berfikir kritis, dan kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga siswa dapat mengeksplorasi bersama lingkungan sekitarnya. Hasil penerapan metode *role playing* pada kelas IV dapat terlaksana dengan optimal sehingga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut hasil analisis data peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan siklus pada mata pelajaran IPAS materi pemenuhan kebutuhan.



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa

Hasil dari diagram batang diatas menunjukkan setiap siklusnya mengalami peningkatan, mulai dari pra siklus, siklus I sampai siklus II. Hasil belajar siswa pada pra siklus memperoleh nilai 64,10 dengan keterangan masih di bawah KKM. Kemudian dilaksanakannya siklus I

dengan hasil belajar mengalami peningkatan lebih baik dibandingkan dengan pra siklus. Siklus I memperoleh nilai 74,86 yang masih di bawah KKM. Peningkatan yang signifikan terjadi pada siklus II dengan ketuntasan hasil belajar diatas KKM yaitu 86,00. Dengan demikian hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang lebih baik di setiap siklusnya.

Metode *role playing* merupakan satu dari banyak metode pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode *role playing* ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan metode *role playing* menurut (Uno, 2007):

a. Kelebihan

- 1) Siswa akan terlatih untuk berkreaitif dan berinisiatif.
- 2) Bakat yang ada pada siswa dapat dikembangkan sehingga dirinya mendapatkan pengetahuan yang lebih luas.
- 3) Kerjasama antar siswa dapat ditumbuhkan dan dibimbing sebaik-baiknya.
- 4) Siswa mendapatkan kebiasaan menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama.

- 5) Tutar kata siswa dapat terbangun dengan baik agar mudah dipahami orang.
 - 6) Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat bahan yang harus diperankan.
- b. Kekurangan
- 1) Memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
 - 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari guru maupun siswa.
 - 3) Banyak siswa yang ditunjuk merasa malu untuk memeragakan adegan tertentu.
 - 4) Jika pelaksanaan bermain mengalami kegagalan, akan memberi kesan kurang baik sekaligus tujuan pengajaran tidak tercapai.
 - 5) Tidak semua mata pelajaran dapat dikemas melalui metode ini.
 - 6) Siswa yang tidak mengikuti kegiatan akan menjadi kurang efektif.
 - 7) Kelas lain dapat terganggu oleh suara kelas yang memainkan metode ini.

D. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mulai dari pra

siklus, siklus I sampai siklus II dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan pemenuhan kebutuhan. Motivasi siswa dapat meningkat karena penerapan metode *role playing* dengan bermain peran, siswa dapat memerankan apapun secara langsung. Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran akan lebih menarik, menyenangkan dan tidak monoton.

2. Kelebihan dan kekurangan penerapan metode *role playing* adalah sebagai berikut:

- a. Kelebihan penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa, keaktifan, kekreatifan, konsentrasi, berfikir kritis, dan kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga siswa dapat mengeksplorasi bersama lingkungan sekitarnya.

- b. Kekurangan penerapan metode *role playing* adalah

kondisi kelas tidak kondusif sehingga perhatian guru pada anak yang diamati terganggu.

Junaidah. (2022). Penerapan Metode Role Playing Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam*, 19. No.2, 94–104.
<https://doi.org/10.58645/jurnalazkia.v17i1.172>

DAFTAR PUSTAKA

Anggelia, D., Puspitasari, I., & Arifin, S. (2022). Penerapan Model Project-based Learning ditinjau dari Kurikulum Merdeka dalam Mengembangkan Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam. 7 No.2. <https://doi.org/https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7%282%29.11377>

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara.

Asih Widi Wisudawati, E. S. (2022). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Bumi Aksara.

Daryanto. (2018). *Penelitian tindakan kelas dan penelitian tindakan sekolah beserta contoh-contohnya* (Edisi pert). Gava Media.

Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 236–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p236-243>

Jannah, F., Fathuddin, T. I., & Zahra, P. F. A. (2022). Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar. *Social Science Academic*, 4, 55–65.

Jusuf, H., & Sobari, A. (2022). Pembelajaran Paradigma Baru Kurikulum Merdeka Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(2), 185–194. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i2.1360>

Kemdikbud. (2022). Buku Saku Kurikulum Merdeka; Tanya Jawab. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–50.

Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 18(2), 54–65. <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/view/53304>

Oemar Hamalik. (2014). *Kurikulum dan pembelajaran* (1st, cet.ke-ed.). Bumi Aksara.

Qolbu, N. S., Sutisnawati, A., & Amalia, A. R. (2022). Pengembangan Media Animus dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6, 10341–10350. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/4999>

Soyomukti, N. (2017). *Teori-teori Pendidikan: Tradisional, (Neo)liberal, Marxis-sosialis, Postmodern* (M. Sandra (ed.)). Ar-Ruzz Media.

Sukmadinata, N. S., & Mukhlis.
(2006). *Pengembangan
Kurikulum Teori dan Praktek*.
Remaja Rosdakarya.

Uno, H. B. (2007). *Model
Pembelajaran* (Fatna Yustianti
(ed.)). Bumi Aksara.