

PENERAPAN *ROLE PLAYING* PADA MATERI JUAL BELI IPS KELAS III UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DI SDN GEDANG II

Faridatu Zuhriyyah

158620600143/ Semester 6/ Kelas A3/S-1 PGSD Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

zfaridatu@gmail.com

Artikel ini dibuat untuk Memenuhi Tugas Ujian Tengah Semester (UTS) pada Matakuliah Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Dosen Pengampu Mohammad Faizal Amir, M.Pd

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman terhadap siswa terutama pada konsep kegiatan jual beli dan kualitas proses pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *Role Playing* atau bermain peran pada siswa kelas III SDN Gedang II, Porong. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Tiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III. Pada Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, observasi, wawancara, dan tes validitas data pada penelitian ini menggunakan triangulasi yaitu menggunakan metode yang dilakukan dengan cara membandingkan informasi atau data dengan cara yang berbeda. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi konsep kegiatan jual beli serta kualitas proses pembelajaran IPS tentang kegiatan jual beli pada siswa kelas III SDN Gedang II, Porong.

Kata kunci: *Role Playing*, siswa, IPS

PENDAHULUAN

Kualitas Pendidikan di Indonesia masih sangat rendah merupakan salah satu masalah yang sedang dihadapi dalam dunia Pendidikan di Indonesia yang disebabkan oleh lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Dalam proses pembelajaran siswa diarahkan kepada kemampuan untuk menghafal informasi atau pengetahuan. Siswa dipaksa mengingat berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang telah diingat dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran di kelas adalah salah satu tahap yang sangat menentukan keberhasilan belajar pada siswa. Belajar mengajar pada dasarnya adalah interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan. Oleh karena itu, guru dalam mengajar dan mendidik dituntut kesabaran, keuletan dan sikap yang terbuka di samping kemampuan dalam situasi belajar

mengajar. Belajar sebagai suatu aktivitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang nantinya akan menghasilkan perubahan dalam pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap. Belajar dapat membawa perubahan, dan perubahan itu diperoleh kecakapan baru melalui suatu usaha. Dalam pembelajaran siswa sebaiknya diarahkan kepada kegiatan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis serta belajar aktif baik secara fisik, sosial, maupun psikis dalam memahami konsep pembelajaran. Menurut Baker (dalam Amir 2015) berpikir kritis merupakan proses kegiatan mental yang dilakukan seseorang guna mengidentifikasi masalah dari berbagai asumsi dari sebuah argumen, membuat simpulan dari data atau informasi yang benar dan dapat dijamin sesuai data yang diberikan, serta dapat mengevaluasi bukti otentik. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran hendaknya guru menggunakan metode yang membuat siswanya banyak beraktifitas dan aktif. Dengan

banyaknya aktifitas yang dilakukan, diharapkan dapat menimbulkan rasa senang dan antusias siswa dalam belajar. Dengan demikian, pemahaman konsep semakin baik dan hasil belajarnya akan meningkat. Metode pembelajaran tidak ada yang paling sesuai dalam proses pembelajaran IPS, karena setiap metode memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing. Metode pembelajaran yang dapat memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk aktif terlibat antara lain adalah metode bermain peran atau *role playing*. *Role playing* adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik dengan cara memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup atau tokoh mati. (Prasetyo, 2001:72) pembelajaran dengan metode *role playing* merupakan metode dengan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati. Metode ini melibatkan banyak siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah, yaitu: a) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama, hingga berhasil, dan b) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.

Melalui metode *role playing* siswa mencoba dapat mencoba mengeksplorasi hubungan, perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya. Sugihartono (2007, hlm. 83) metode yang digunakan dalam pembelajaran *role playing* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan unsur bermain dan memberi kebebasan pada siswa untuk bergerak aktif. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa SD yang menunjukkan karakteristik pada siswa yang menonjol dari anak SD yaitu senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan merasakan atau

melakukan/memeragakan sesuatu secara langsung. Untuk mengenal lingkungan sosial siswa dibekali berbagai macam pelajaran dan juga ilmu atau pengetahuan, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Wahab (2009: 1.3), IPS merupakan suatu pembelajaran mengenai manusia yang dipelajari oleh peserta didik pada tahapan Sekolah Dasar,. Salah satu pokok materi mata pelajaran IPS yang dibahas pada kelas III SD adalah kegiatan jual beli. Jual beli adalah suatu perjanjian timbal-balik antara si penjual dan si pembeli, dimana pihak penjual mengikatkan diri untuk menyerahkan suatu benda, sedangkan pada pihak pembeli mengikatkan diri untuk membayar harga benda sebagai yang sudah diperjanjikan (Widijowati, 2012: 121). Pada materi ini memerlukan pengetahuan dan pemahaman yang cukup tinggi oleh siswa sehingga dibutuhkan metode pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi tersebut. Metode tersebut juga harus sesuai dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik siswa pada Sekolah Daar, yaitu siswa dapat aktif membangun sendiri pengetahuannya. Terkait pemahaman konsep, Sudjana (2009: 24) tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pengetahuan merupakan pemahaman konsep. misalnya pada saat menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuai yang dibaca tau yang didengar, memberi contoh yang lain yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Berdasarkan hasil observasi di kelas III SDN Gedang II, Porong, menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS tidak sesuai dengan yang diharapkan. Hal tersebut mengakibatkan belum tercapainya tujuan pembelajatujuan dalam pembelajaran secara optimal. Dalam pembelajaran, terlihat guru masih menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru yaitu (*teacher center*), siswa juga pasif karena tidak diimbangi dengan kegiatan yang membuatnya terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Hal itu didukung oleh hasil wawancara dengan guru kelas III Bu Ridya Wuri Nungraheni,S. Pd di SDN Gedang

II Porong. Data yang telah diperoleh peneliti saat pratindakan, yaitu rata-rata nilai pemahaman siswa terhadap konsep pada mata pelajaran IPS khususnya pada materi jual beli termasuk dalam kategori rendah. Di-ketahui bahwa kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran IPS adalah 70. Dengan dilakukannya metode *role playing* suasana kelas dan pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan, dan bermakna, sehingga siswa merasa kegiatan belajar merupakan sesuatu yang menarik dan selalu ditunggu-tunggu. Selain itu juga, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi membangun pemahamannya sendiri dengan bertindak langsung. Agar dapat membantu siswa secara maksimal dalam meningkatkan hasil belajar dan mengurangi peran guru sebagai *teacher center* yang terlalu dominan dalam proses pembelajaran, maka kesenangan dalam belajar itu sendiri perlu diperhatikan. Untuk dapat memenuhi kebutuhan tersebut solusinya adalah dengan menggunakan variasi strategi pembelajaran dan metode yang beragam, dengan melibatkan siswa dalam belajar dan harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa dalam pembelajaran yang akan dituju. Terkait belum optimalnya hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Gedang II, Porong, maka penulis berupaya menerapkan metode bermain peran (*role playing*) sebagai salah satu alat alternatif pembelajaran bermakna yang tertuju pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Berdasarkan kondisi tersebut maka peneliti mengangkat judul Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul: “Penerapan Metode Role Playing pada Materi Jual Beli IPS Kelas III Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa di SDN Gedang II”

METODE

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas III SDN Gedang II, Porong, Kabupaten Sidoarjo. Pada penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 6 April 2018. Subjek pada penelitian ini adalah guru (peneliti) dan siswa kelas III yang berjumlah 30 anak. Penelitian ini merupakan penelitian

tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus, (PTK memiliki berbagai macam model atau desain penelitian diantaranya model PTK menurut Kurt Lewin, Kemmis & McTanggart, John Elliott dan Dave Ebbut.) dalam (Amir, M.F. Sartika, S.S: 2017) model PTK Kemmis & McTanggart terdiri dari dari komponen perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*) dan refleksi (*reflection*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, observasi, wawancara dan tes. Validitas yang digunakan adalah triangulasi yaitu metode yang dilakukan dengan cara membandingkan informasi atau data dengan cara yang berbeda. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis interaktif. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah 80% siswa mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan KKM, yaitu 70. Selain itu juga dapat dikatakan keberhasilan tindakan dapat dilihat dari kualitas pada proses pembelajaran yang meliputi kinerja guru, proses pembelajaran, aktivitas siswa, dan ketuntasan siswa yang mencapai 80% dari setiap aspeknya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari observasi, wawancara, dan tes pada kondisi awal dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa tentang konsep kegiatan jual beli tergolong rendah. Terbukti dari sebagian besar siswa masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Secara rinci hasil evaluasi pratindakan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Ketuntasan Klasikal Siswa pada Kondisi Awal

Ketuntasan dengan KKM 70	Frekuensi	Presentase
Tuntas	11	36,66 %
Tidak Tuntas	19	63,33 %

Diketahui bahwa dari hasil tabel 1, siswa yang telah tuntas atau mendapat nilai diatas 70 sebanyak 11 siswa atau 36,66%,

sedangkan 19 siswa atau 63,33% belum mencapai KKM. Rata-rata kelas mencapai 53,55. Adapun persentase kualitas proses pembelajaran pada pratindakan adalah 49,54% Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I yaitu dengan menerapkan metode *role playing*, terjadi peningkatan baik dari pemahaman konsep maupun kualitas proses pembelajaran. Secara rinci peningkatan pemahaman konsep kegiatan jual beli siswa kelas III SDN Gedang II, Porong. siklus I disajikan dalam Tabel 2.

Hasil temuan pada siklus I, Pada saat proses kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran *role playing*, siswa memainkan peran yang telah ditentukan, tampil di depan kelas secara kelompok bergiliran dan dilanjutkan diskusi. Instrumen yang digunakan lembar penilaian proses, pengamatan, wawancara, dan catatan lapangan. Siswa masih canggung belum terbiasa. Siswa masih malu dalam memerankan tokoh yang diperankannya. Siswa juga belum optimal, pada siklus I ini siswa hanya memerankan tokoh tanpa disertai improvisasi peran dengan baik. Konsentrasi siswa masih kurang, hal ini terlihat ketika bermain peran maupun mengerjakan soal evaluasi, siswa masih ada yang menengok ke kiri, ke kanan maupun ke belakang. Siswa masih kurang keberanian dalam mengemukakan penilaian, pendapat dan komentarnya.

Tabel 2. Ketuntasan Klasikal Siswa Pada Siklus I.

Ketuntasan dengan KKM 70	Frekuensi	Presentase
Tuntas	17	56,66 %
Tidak Tuntas	13	43,33 %

Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa setelah tindakan siklus I, pemahaman konsep siswa mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan pratindakan. Sebanyak 17 siswa atau 56,66% yang mendapatkan nilai diatas 70, sedangkan 13 siswa atau 43,33% belum mencapai KKM. Rata-rata kelas meningkat menjadi 53,55. Namun masih belum

mencapai indikator ketercapaian yaitu 80%.

Pada persentase kualitas proses pembelajaran pada siklus I adalah 71,48%. Data ini menunjukkan bahwa kualitas proses pembelajaran IPS tentang materi kegiatan jual beli pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan pada pratindakan, namun belum mencapai indikator ketercapaian 80%. Selanjutnya, dengan perbaikan dari siklus I, pada siklus II. Pemahaman konsep maupun kualitas proses pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* dapat meningkat dan peningkatan nilai pemahaman konsep siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

Pada siklus II, siswa sudah tidak canggung dan tidak malu lagi dalam memerankan tokoh yang diperankannya. Siswa sudah mulai dapat aktif dan berimprovisasi, kondisi seperti ini karena mendapatkan tambahan alat-alat untuk bermain peran. Siswa sudah dapat berkonsentrasi karena sudah sebelumnya telah melakukan bermain peran namun masih ada siswa yang kurang konsentrasi pada saat mengerjakan soal evaluasi. Daya tangkap materi pembelajaran lebih baik dibuktikan dengan berkurangnya siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal evaluasi dari banyak orang menjadi beberapa orang. Siswa sudah berani dalam mengungkapkan pendapat dan berkomentar. Suasana senang dalam belajar sudah tampak, meski masih ada siswa yang terlihat kurang bersemangat.

Tabel 3. Ketuntasan Klasikal Siswa Pada Siklus II

Ketuntasan dengan KKM 70	Frekuensi	Presentase
Tuntas	23	76,66 %
Tidak Tuntas	6	20 %

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa nilai pemahaman konsep materi kegiatan jual beli siswa pada siklus II mengalami peningkatan jika dibandingkan siklus I yaitu 23 siswa atau 76,66 % mendapatkan nilai diatas 70, sedangkan 6 siswa atau 20% belum

mencapai KKM. Rata-rata kelas meningkat menjadi 74,10. Namun belum mencapai indikator ketercapaian 80%. Persentase kualitas proses pembelajaran pada siklus II meningkat menjadi 79,72%. Data-data tersebut menunjukkan bahwa kualitas proses pembelajaran dan pemahaman konsep kegiatan jual beli pada siklus II sudah meningkat, namun belum mencapai target indikator kinerja 80%. Sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus III. Pembelajaran pada siklus III adalah untuk menindaklanjuti permasalahan yang terjadi pada siklus II. Pada siklus III terjadi peningkatan ketuntasan yaitu sebanyak 26 siswa mendapat nilai ≥ 70 , dengan rata-rata kelas 76,71. Secara lebih rinci disajikan dalam Tabel 4.

Pada siklus III minat siswa dalam belajar sangat tinggi. Guru merasa mudah dalam mengatur kelompok siswa. Respon pada siswa yang positif memudahkan guru sebagai peneliti memberikan penerangan tentang peran yang harus dilakukan masing-masing siswa. Siswa tak canggung lagi bermain peran. Siswa lebih tertib dan tenang dalam mengerjakan lembaran evaluasi. Tidak ada lagi siswa yang merasa kesulitan dalam mengerjakan lembaran evaluasi. Siswa lebih cepat menyelesaikan lembaran evaluasi dibandingkan dengan mengerjakan lembaran yang sama seperti pada siklus tindakan sebelumnya. Perasaan guru lebih bahagia sebab hampir semua siswa mampu mengerjakan lembaran evaluasi dengan baik dan tepat waktu.

Tabel 4. Ketuntasan Klasikal Siswa Pada Siklus III

Ketuntasan dengan KKM 70	Frekuensi	Presentase
Tuntas	26	86,66 %
Tidak Tuntas	4	13,33 %

Adapun persentase kualitas proses pembelajaran pada siklus III adalah 92,82%. Data tersebut menunjukkan bahwa pemahaman konsep kegiatan jual beli maupun kualitas proses pembelajaran IPS tentang kegiatan jual

beli pada siklus III mengalami peningkatan dan telah mencapai target 80%. Dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan metode *role playing* telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep dan kualitas proses pembelajaran IPS tentang kegiatan jual beli sehingga penelitian ini dihentikan sampai siklus III.

PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III dikaji sesuai dengan rumusan masalah dan selanjutnya dikaitkan dengan teori yang telah dikemukakan. Berdasarkan hasil observasi, tes, dan analisis data, penelitian ini ditemukan adanya peningkatan nilai pemahaman konsep kegiatan jual beli dan kualitas proses pembelajaran IPS tentang kegiatan jual beli pada siswa kelas III SDN Gedang II, Porong tahun pelajaran 2017/2018 pada setiap siklus. Peningkatan pemahaman konsep dan kualitas proses pembelajaran pada penelitian ini terjadi secara bertahap. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Peningkatan Hasil Tes dan Kualitas Proses Pembelajaran pada Pratindakan Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Aspek	Pratind akan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Rata-Rata kelas	53,55 %	56,60 %	74,10 %	86,66 %
Siswa yang Tuntas	11	17	23	26
Siswa yang belum Tuntas	19	13	6	4
Kualitas Proses	49,54 %	71,48 %	79,72 %	92,82 %

Berdasarkan Tabel 5. Menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode *role playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Meningkatnya pemahaman konsep siswa dikarenakan dalam proses pembelajaran yang menerapkan metode *role playing* siswa

bertindak secara aktif dengan cara memerankan peran untuk membangun pemahamannya sendiri. Dengan menerapkan metode *role playing*, siswa tidak hanya menghafal materi, namun membangun pemahamannya sendiri selama kegiatan belajar yaitu dengan melihat pemeranan tokoh, mendengarkan penjelasan, mendiskusikan, dan memerankannya. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Silberman (2006: 23), apa yang kita dengar, kita akan lupa; yang kita dengar dan lihat maka sedikit ingat; yang kita dengar, lihat, dan pertanyakan atau diskusikan dengan orang lain, kita akan mulai pahami; dan dari apa yang kita dengar, lihat, bahas, dan terapkan, maka kita akan dapatkan pengetahuan dan ketrampilan. Selain menciptakan pembelajaran yang bermakna, *role playing* juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Adanya peningkatan pemahaman konsep ditunjukkan melalui proses pembelajaran dan juga pada tes evaluasi, dimana siswa dapat menjelaskan pengertian kegiatan jual beli, pelaku-pelaku ekonomi, bijak berbelanja, kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah dengan bahasa mereka sendiri. Selain itu juga dapat memecahkan masalah yang berhubungan dengan materi yang dipelajari. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa telah memahami konsep kegiatan jual beli. Hal tersebut sesuai dengan teori tentang pemahaman konsep yang menjelaskan bahwa seseorang dikatakan telah memahami suatu konsep apabila tidak hanya hafal secara verbal, melainkan bisa menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuai yang dibaca atau yang didengar, dapat memberi contoh lain yang telah dicontohkan. Ketuntasan hasil belajar siswa pada hasil akhir siklus III sebesar 86,66% atau 26 siswa. Dari hasil belajar dapat dikatakan berkualitas jika jumlah siswa yang dapat mencapai tujuan minimal 75 dari jumlah instruksional yang harus dicapai. Dengan kata lain pembelajaran dikatakan berkualitas jika jumlah siswa yang lulus KKM adalah 75% dari jumlah siswa seluruhnya. Selain dapat meningkatkan pemahaman konsep terhadap

siswa, penerapan metode *role playing* pada pembelajaran IPS materi kegiatan jual beli juga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, yang dalam penelitian ini peneliti menilai kualitas proses pembelajaran dari empat aspek yaitu kinerja guru, proses pembelajaran aktivitas siswa, dan ketuntasan siswa. Hal ini sejalan dengan teori Glaser dan Sudjana tentang kualitas proses pembelajaran. Pendapat ini juga didukung oleh pendapat dari Dwijastui (2008: 108) dalam kualitas proses pembelajaran terdapat keterkaitan antara guru, siswa, kurikulum, bahan ajar, media, fasilitas, dan sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikulum. Secara keseluruhan, dengan menerapkan metode *role playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dan kualitas proses pembelajaran IPS materi kegiatan jual beli. Dikatakan meningkat karena terdapat perubahan yang lebih baik dari sebelumnya, yaitu adanya peningkatan dari pratindakan ke siklus I, dari siklus I ke siklus II, siklus II ke siklus III. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari rata-rata kelas, ketuntasan klasikal serta persentase kualitas proses pembelajaran pada setiap siklusnya.

KESIMPULAN

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa merupakan salah satu tujuan dari pembelajaran, selain itu dengan menggunakan metode yang bervariasi, seperti pada media pembelajaran yang digunakan serta memberikan reward kepada siswa yang mendapat nilai terbaik, serta memberikan motivasi kepada siswa juga dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan metode bermain peran *role playing* digunakan dalam pembelajaran IPS agar siswa lebih berminat dan antusias dalam proses pembelajaran IPS terutama pada materi jual beli. Tingkat pemahaman siswa lebih baik serta kemampuan mengemukakan pendapat dan saran juga menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil data pada siklus I, siklus II, dan siklus III yang telah dilakukan,

maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran atau *role playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa pada konsep kegiatan jual beli pada mata pelajaran IPS kelas III SDN Gedang II, Porong. Selain itu, penerapan metode *role playing* juga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPS khususnya pada materi kegiatan jual beli. Meningkatnya pemahaman siswa pada konsep kegiatan jual beli di kelas III tersebut dapat dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata kelas dan ketuntasan yang dicapai siswa pada setiap siklusnya. Pada pratindakan, nilai rata-rata pemahaman konsep kegiatan siswa adalah 49,80; Siklus I 59,71; Siklus II 64,67; dan Siklus III 76,71. Ketuntasan siswa pada pratindakan sebanyak 11 siswa (36,66%); Siklus I sebanyak 17 siswa (56,66%); Siklus II sebanyak 23 siswa (76,66%), dan Siklus III sebanyak 26 siswa (86,66%). Dan untuk kualitas proses pembelajaran IPS materi kegiatan jual beli pada pratindakan mencapai 49,54%; Siklus I mencapai 71,48%; Siklus II mencapai 79,72%; dan Siklus III mencapai 92,82%.

Wahab, A.A. (2009). *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M.F (2015). Proses berpikir kritis siswa Sekolah Dasar dalam Memecahkan Masalah Berbentuk Soal Cerita Matematika Berdasarkan Gaya belajar. *Jurnal Math Educator Nusantara* 1(2). 159-170.
- Amir, M.F., & Sartika S.S. (2017). *Metodologi Penelitian Dasar Bidang Pendidikan*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Ruminiati. (2007). *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Nasional.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.