

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN IPS  
PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI SDA KELAS V**

**Annisa Maghfira Pramawati<sup>1</sup>, Chairunnisa Ussabrina<sup>2</sup>, Dinda Ayu Putri<sup>3</sup>,  
Arita Marini<sup>4</sup>, Mahmud Yunus<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta

<sup>1</sup>[annisa\\_1107622131@mhs.unj.ac.id](mailto:annisa_1107622131@mhs.unj.ac.id), <sup>2</sup>[dinda\\_1107622112@mhs.unj.ac.id](mailto:dinda_1107622112@mhs.unj.ac.id),

<sup>3</sup>[chairunnisa\\_1107622075@mhs.unj.ac.id](mailto:chairunnisa_1107622075@mhs.unj.ac.id), <sup>4</sup>[aritamarini@unj.ac.id](mailto:aritamarini@unj.ac.id), <sup>5</sup>[mahmud.yunus@unj.ac.id](mailto:mahmud.yunus@unj.ac.id)

**Abstrak**

Pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah salah satu disiplin ilmu yang penting dikuasai oleh peserta didik, karena IPS mempelajari berbagai hal yang berkaitan dengan fenomena sosial. Salah satu materi dalam IPS adalah kegiatan ekonomi pemanfaatan sumber daya alam setempat yang terdapat pada jenjang kelas V. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji seberapa efektif penggunaan model *role playing* dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik saat pembelajaran. Metode pada penelitian ini adalah metode kepustakaan, dengan cara peneliti mencari berbagai referensi beserta teori mengenai topik penelitian. Hasil penelitian ini pembelajaran dengan model *role playing* memberikan banyak pengaruh baik terhadap peserta didik, diantaranya adalah dapat mengaktifkan peserta didik untuk turut berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik untuk diikuti namun tetap kontekstual. Penggunaan model *role playing* ini dapat menjadi jalan tengah dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan harapan peserta didik mendapati pengalaman nyata yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari khususnya pada kegiatan ekonomi.

**Kata kunci:** Metode *Role playing*; Pembelajaran IPS; Kegiatan Ekonomi

**Abstract**

*Social Studies (IPS) in elementary schools is one of the essential disciplines that students need to master, as it explores various aspects of social phenomena. One of the topics covered in Social Studies is economic activities involving the utilization of local natural resources, which is taught in the fifth grade. The purpose of this study is to examine the effectiveness of the role-playing model in enhancing students' active participation during learning sessions. This study employs a library research method, where the researchers collected various references and theories related to the research topic. The findings indicate that learning through the role-playing model has a positive impact on students. It actively engages students to participate directly in the learning process, making the lessons more interesting while remaining contextual. The use of the role-playing model serves as a middle ground for creating a fun*

**Article History**

Received: November 2024

Reviewed: December 2024

Published: December 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI: Prefix DOI:

10.8734/SINDORO.v1i2.365

**Copyright: Author**

**Publish by: SINDORO**



This work is licensed under

a [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

[Attribution-NonCommercial 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

[International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

<p><i>learning environment, with the expectation that students will gain real-life experiences applicable to their daily lives, especially in economic activities.</i></p> <p><b>Keywords</b> : <i>Role playing Method; Social Studies Learning; Economic Activities</i></p>	
--	--

## PENDAHULUAN

Landasan untuk membentuk kepribadian dan kemampuan dasar siswa adalah pendidikan dasar (Sahira et al., 2022). Sebagaimana menurut Pertiwi (2022), pada tahap ini penting bagi guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif dari siswa, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Partisipasi aktif siswa diacu dari bagaimana seorang guru melibatkan siswa dalam berbagai kegiatan akademik saat pembelajaran (Tuerah et al., 2023).

Mempertahankan perhatian dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu kesulitan dalam pendidikan di SD guna mencapai pembelajaran yang bermakna (Atmoko, 2024). Kesulitan untuk mempertahankan perhatian dan partisipasi aktif siswa selama berjalannya pembelajaran kerap kali terjadi pada pembelajaran materi yang bersifat abstrak seperti konsep ekonomi dasar dalam materi kegiatan ekonomi (Rahmawati & Lutfi, 2024). Sebagaimana penelitian oleh (Rorimpandey, 2022), yang menunjukkan bahwa siswa tidak memperhatikan guru dan pembelajaran dengan baik saat pembelajaran materi kegiatan ekonomi. Banyak dari siswa yang tidak memiliki motivasi untuk belajar, karena menganggap materi sulit dan pembelajaran tidak menyenangkan. Akibatnya, hasil belajar siswa cenderung rendah.

Teori konstruktivisme menyatakan bahwa pembentukan kebermaknaan pembelajaran didapatkan dari partisipasi aktif siswa (Nerita et al., 2023). Dalam teori ini, siswa dituntut untuk bertanggung jawab sendiri akan makna dan hasil pembelajarannya (Suparlan, 2019). Sejalan dengan hal tersebut, penelitian oleh Nadilla et al. (2024) juga menyatakan bahwa siswa yang mampu terlibat aktif selama proses pembelajaran merasa lebih mudah untuk memahami materi. Hal tersebut disebabkan karena siswa tidak menerima informasi secara pasif, tetapi memiliki pengalaman nyata dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks materi kegiatan ekonomi, pembelajaran yang mengusung teori konstruktivisme dapat dilakukan dengan model pembelajaran *role playing*. Sebagaimana penelitian oleh Ubudiyah & Hosanah (2023) membuktikan bahwasanya model pembelajaran *role playing* dapat memaksimalkan capaian belajar siswa karena proses belajar banyak memancing siswa untuk lebih aktif selama pembelajaran. Dengan memanfaatkan penggunaan model pembelajaran *role playing*, siswa dapat secara langsung berpartisipasi aktif melalui mempraktikkan peran menyerupai situasi nyata kegiatan ekonomi (Maulana, 2023). Menurut Sopandi et al, (2024) model pembelajaran *role playing* ini akan memfasilitasi siswa untuk mampu menginternalisasikan konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih menyenangkan sehingga dapat memicu partisipasi aktif siswa.

Dengan demikian, penelitian ini berfokus untuk menggali seperti apa penerapan model pembelajaran *role playing* pada materi kegiatan ekonomi di kelas V, serta mengetahui apa dampaknya terhadap pemahaman siswa SD.

## 1. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian studi kepustakaan (*library research*), yaitu metode yang dilakukan dengan cara memahami dan mempelajari banyak teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian terkait. Menurut (P. Indra & Cahya Ningrum, 2019) dalam (Angel et al, 2024) studi literatur merupakan studi deskriptif yang menggabungkan informasi relevan dengan berbagai topik penelitian yang diteliti untuk dikumpulkan dan dimanfaatkan.

Berbagai informasi tersebut dapat diperoleh dari banyak sumber, diantaranya yaitu buku ilmiah, ensiklopedi, laporan hasil penelitian baru maupun terdahulu, artikel dan jurnal, serta skripsi. Sehubungan dengan itu, studi literatur pada penelitian ini dijadikan sebagai fondasi dasar dan utama dalam penelitian ini serta membutuhkan analisis yang tepat dan mendalam agar dapat menjawab semua rumusan masalah penelitian.

Menurut pendapat Sugiyono (2018 : 291) dalam (Angel et al, 2024), studi kepustakaan memiliki keterkaitan dengan kajian secara teori melalui berbagai referensi yang berhubungan dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Hasil dari penelitian dengan metode studi kepustakaan yaitu terkumpulnya referensi berupa buku dan artikel yang memiliki keterkaitan dengan penerapan model pembelajaran *role playing* pada materi kegiatan aktivitas ekonomi di kelas V Sekolah Dasar.

## 2. HASIL DAN PEMBAHASAN

*National Council for Social Studies* (NCSS) mengatakan bahwa pembelajaran IPS adalah studi yang berfokus pada kajian ilmu sosial humaniora untuk membentuk masyarakat yang baik. IPS berisi penyederhanaan ilmu sosial seperti politik serta kesosialan, yang dikemas dalam satu keterpaduan dengan sajian ilmiah untuk kepentingan pendidikan.

Pusat Kurikulum (2006:5) menyatakan bahwa IPS adalah bentuk pengintegrasian banyak cabang keilmuan, seperti sosiologi, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Seperti yang dikatakan Soemantri, bahwa IPS adalah suatu program pendidikan yang mengkaji tentang ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pendidikan (membentuk warga negara berkompentensi sosial baik secara individu, masyarakat, warga negara, dan masyarakat global).

Pendidikan IPS memberikan peserta didik kemudahan dalam mempelajarinya karena cakupan bidang keilmuan yang banyak, membuat peserta didik lebih mudah mengeksplorasi pengetahuan baru dalam satu lingkup mata pelajaran. Selain itu, melalui pendidikan IPS peserta didik dapat mengembangkan dirinya menjadi makhluk sosial yang siap untuk bermasyarakat. Pembelajaran IPS di sekolah saat ini dilakukan secara bertahap, seperti yang kita ketahui pada kurikulum saat ini pendidikan IPS SD diintegrasikan dengan pembelajaran IPA atau kerap disebut IPAS. Dengan begitu peserta didik akan lebih jauh memahami bahwa IPS berkaitan dengan banyak hal.

Tujuan pembelajaran IPS di sekolah tentu tidak terlepas dari kajian kesosialan yang berkaitan dengan kehidupan peserta didik di masyarakat. Seperti yang dikatakan Fraenkel, pendidikan IPS memiliki tujuan yang mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. Pendidikan IPS mengkombinasikan keempat aspek tersebut dalam mengembangkan potensi peserta didik pada saat belajar di kelas dan hidup di masyarakat.

Menurut Nurhadi dalam (Sulistio & Haryanti, 2022), model merupakan suatu bentuk pola yang dijadikan sebagai acuan pelaksanaan. Sedangkan Miils berpendapat bahwa model merupakan gambaran dari suatu proses yang nyata, sehingga memungkinkan individu atau kelompok untuk berperilaku sesuai dengan model tersebut.

Pembelajaran menurut Ubabuddin (2019) merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa serta sumber daya pendidikan yang membantu siswa belajar secara efektif. Secara kebahasaan, pembelajaran berasal dari kata “belajar” dengan awalan “pe” dan akhiran “an” yang mengacu pada proses makhluk hidup mendapatkan pengetahuan (Nurzannah, 2022).

Sedangkan menurut Hanafy (2014) pembelajaran merupakan suatu usaha pendidik untuk memfasilitasi peserta didiknya mencapai penguasaan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dengan siswa serta sumber daya pendidikan yang bertujuan untuk membantu peserta didik belajar guna mencapai penguasaan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya.

Dengan demikian, model pembelajaran merupakan sebuah rancangan proses nyata yang menjadi acuan untuk pelaksanaan interaksi antara guru dengan siswa serta sumber daya pendidikan yang bertujuan guna membantu peserta didik untuk mencapai penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Menurut Imas dan Berlin dalam (Wulandari et al., 2021), *role playing* adalah teknik penguasaan materi melalui pembangunan daya imajinasi serta pemahaman mendalam oleh peserta didik yang dilakukan dengan memerankannya. Selain itu, Frogg dalam (Huda et al., 2022) berpendapat bahwa model *role playing* adalah konsep pembelajaran berbasis permainan gerak yang memuat ujuan, aturan, dan kemampuan emosional siswa. Sehingga dengan kata lain, *role playing* adalah cara penguasaan materi berbasis permainan gerak yang dilakukan dengan memerankannya.

Berdasarkan kesimpulan dari uraian di atas, maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *role playing* adalah rancangan proses yang digunakan sebagai acuan pembelajaran berbasis permainan gerak yang dilakukan dengan memerankannya.

Penggunaan metode yang tepat dalam pembelajaran tentu akan meningkatkan efektivitas dalam pencapaian peserta didik ketika memahami materi. Salah satu metode tersebut adalah *role playing*. Pada pembelajaran IPS, metode ini kerap digunakan oleh guru dalam membimbing peserta didik melakukan aktivitas dalam konteks sosial. Seperti pada kegiatan ekonomi yang terdapat di kelas V.

Dalam penerapannya, *role playing* membuat peserta didik untuk dapat membuka ruangan interaksi antar manusia dengan memperagakan, mempraktikkan, lalu mendiskusikannya, dengan begitu penerapan *role playing* ini dapat menuangkan perasaan, sikap, dan nilai melalui berbagai pemecahan masalah. *Role playing* adalah kegiatan pembelajaran yang direncanakan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang spesifik (Hakim, 2023).

Penerapan *role playing* mesti memperhatikan tiga aspek utama, yaitu mengambil peran, membuat peran, dan tawar menawar peran. Mengambil peran (*role talking*) adalah tekanan terhadap pemegang peran dalam memerankan ekspektasi sosial, misalnya berdasarkan hubungan kekeluargaan (hal apakah yang wajib dikerjakan oleh anak perempuan) dalam tindakannya diberbagai keadaan sosial. Membuat peran (*role making*) adalah keterampilan pemegang peran dalam beradaptasi secara dramatis terhadap satu peran ke peran yang lainnya, dan tawar menawar peran (*role negotiation*) adalah situasi dimana peran dapat dinegosiasikan pemegang peran dalam menyikapi hambatan interaksi sosial (Hamdani, 2020).

Penerapan model pembelajaran *role playing* terbagi menjadi beberapa langkah yaitu, (1) tahap pertama pembacaan naskah percakapan secara lantang yang ditandai dengan jeda, lafal, dan volume suara yang disesuaikan, (2) penentuan berbagai karakter yang turut serta pada setiap babak cerita, (3) berlatih secara berulang, dan (4) berkostum sesuai peran yang dimainkan (Purwatiningsih, 2019).

Adapun langkah penerapan pembelajaran menurut Wicaksono dkk yang dapat dilakukan oleh seorang guru dikelas (1) guru menyiapkan skenario, (2) guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok (3) guru menjelaskan capaian atau tujuan pembelajaran (4) guru memanggil perwakilan peserta didik sesuai dengan skenario, (5) di dalam kelompok, peserta didik mengamati perwakilan yang maju ke depan kelas, (6) peserta didik diminta untuk menyimpulkan berdasarkan skenario yang baru saja dimainkan, (7) guru dapat menyampaikan kesimpulan dari kegiatan *role playing* yang telah dimainkan secara keseluruhan (Suciati, 2021).

Adapun Roestiyah N.K berpendapat lain bahwa penerapan langkah pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru, yaitu (1) guru memberikan penjelasan mengenai model *role playing*, (2) guru menetapkan satu permasalahan yang dianggap menarik, (3) guru memanggil sukarelawan dari peserta didik untuk bermain peran, (4) peserta didik lainnya diminta untuk mengamati dengan menjadi penonton yang interaktif, (5) guru dapat membimbing peserta didik dalam berdialog, (6) guru melakukan tanya jawab sebagai bentuk pengakhiran dari kegiatan *role playing* (Rofiq dan Mashuri, 2021).

Dalam materi kegiatan ekonomi pemanfaatan sumber daya alam, guru dapat melakukan langkah-langkah sebagai berikut pada kegiatan inti pembelajaran (1) guru membacakan sekilas skenario yang akan dimainkan peserta didik, (2) peserta didik yang akan bermain peran diberikan bimbingan terlebih dahulu oleh guru sebagai bentuk persiapan diri (3) guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok (kelompok nelayan, kelompok pemilik restoran dan pengunjung pantai), (4) peserta didik memainkan adegan sesuai dengan peran yang didapati, (5) guru memantau jalannya *role playing* dengan memberikan pengarahan serta motivasi kepada peserta didik yang sedang berperan, (6) peserta didik pada tiap kelompok lainnya diminta untuk mendiskusikan mengenai jalannya *role playing* berdasarkan materi yang dipelajari, (7) pada akhir kegiatan *role playing*, guru akan menyampaikan pembahasan materi mengenai kegiatan ekonomi pemanfaatan sumber daya alam, (8) kegiatan *role playing* dilanjutkan dengan evaluasi berupa tes. dari hasil evaluasi tersebut, guru dapat menggeneralisasi atau menyimpulkan materi yang dipelajari, dan hasil tes dapat dijadikan rujukan dalam menilai kemampuan peserta didik dalam memahami materi dan menilai sejauh mana efektifnya penggunaan model *role playing*.

Penerapan model pembelajaran *role playing* pada materi kegiatan ekonomi memberikan dampak positif bagi siswa yaitu berupa peningkatan hasil belajar (Yusnarti & Suryaningih, 2021). Penerapan model pembelajaran *role playing* ini sejatinya tidak hanya mengaktifkan peserta didik saja, melainkan juga dapat menjadikan peserta didik lebih memahami isi materi pembelajaran. Karena dengan bermain peran, peserta didik mampu merasakan apa yang sebenarnya terjadi di kehidupan nyata (Amadi, 2020). Penerapan model ini dalam pembelajaran juga dapat memberikan pengalaman peserta didik sebagaimana skenario yang diatur oleh guru, melalui hal tersebut peserta didik mampu berperan dengan bergerak secara bebas dalam mengeksplorasi perannya.

Faktor yang menyebabkan meningkatnya hasil belajar siswa karena pembelajaran *role playing* adalah karena adanya peningkatan pemahaman materi oleh siswa. Dalam penelitian oleh (Fauziyah & Attalina, 2024), model pembelajaran *role playing* terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi IPS kegiatan ekonomi. Hasil menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar mereka sesudah penerapan model ini, dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Hal ini dapat terjadi karena siswa dapat mengaplikasikan serta terlibat secara langsung dalam pembelajaran, sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan demikian.

Faktor selanjutnya adalah karena pembelajaran menjadi lebih bermakna. Ubudiyah & Hosanah (2023) menyatakan bahwa model *role playing* menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa. Hal ini disebabkan pembelajaran akan berjalan dengan menyenangkan sehingga lebih disukai oleh siswa. Dengan menyukai pembelajaran, materi yang disajikan akan lebih lama diingat oleh siswa karena siswa menikmati proses belajarnya.

Selanjutnya, peningkatan antusiasme siswa juga menjadi salah satu faktor yang menjadikan hasil belajar siswa mengalami peningkatan karena penerapan model *role playing*. Hasil penelitian oleh Sopandi et al. (2024) menyatakan bahwa penerapan model *role playing* pada mata pelajaran IPS dalam materi kegiatan ekonomi terbukti dapat meningkatkan antusiasme siswa. Siswa menjadi lebih bersemangat dan aktif dalam pembelajaran. Hal ini menjadikan hasil belajar siswa meningkat.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa juga turut menjadi faktor meningkatnya hasil belajar siswa karena penerapan model *role playing*. Dalam penelitian oleh Ubudiyah & Hosanah (2023), model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana siswa aktif melakukan analisis dan tanya jawab berdasarkan pertanyaan-pertanyaan HOTS yang disajikan oleh peneliti sebagai pemantik kegiatan *role playing*. Dengan ini kemampuan berpikir kritis siswa akan terasah sehingga hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan.

Adapun beberapa kelebihan dari penerapan model pembelajaran *role playing* menurut pendapat (Djamarah, 2020), dalam (Arieni Tarigan, 2016) yaitu: (1) Siswa melatih dirinya untuk dapat memahami dan mengingat isi dari bahan yang akan dijadikan drama; (2) siswa akan terlatih untuk lebih berinisiatif dan ber kreatif; (3) bakat yang telah ada pada siswa dapat dipupuk sehingga memungkinkan akan muncul citra seni drama dari sekolah; (4) kerja sama tiap pemain dapat diciptakan dan dibina dengan sebaik-baiknya; (5) siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima tanggung jawab dan berbagi rasa tanggung jawabnya sesama; (6) bahasa lisan tiap siswa dapat dikembangkan menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami oleh orang lain.

Selain kelebihan diatas, model pembelajaran *role playing* juga mempunyai beberapa kelemahan menurut pendapat (Djamarah, 2020) dalam (Arieni Tarigan, 2016) yaitu: (1) dengan bermain peran maka siswa menjadi lebih kreatif, oleh karena itu kelemahannya adalah sebagian besar siswa yang tidak ikut bermain drama menjadi kurang kreatif; (2) cukup memakan waktu, baik dari segi persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun dari segi pelaksanaan pertunjukan; (3) memerlukan tempat yang cukup luas, karena jika tempat bermain peran itu sempit maka permainan pun menjadi kurang bebas; (4) terkadang kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan penonton yang bertepuk tangan, bersorak, dan sebagainya.

Untuk mengatasi kelemahan tersebut, terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan yaitu (1) peserta didik yang tidak ikut bermain peran dapat diaktifkan dengan diikutsertakan dalam mengamati dan mengevaluasi temannya yang sedang berperan, (2) guru melakukan pembagian dan menjelaskan naskah yang dapat dipelajari peserta didik di rumah sebelum kegiatan *role playing* dilakukan (3) guru dan peserta didik secara bergotong royong melakukan penataan ruang kelas yang sedemikian rupa agar lebih leluasa, dan (4) guru dapat memilih opsi lain selain ruang kelas yang notabeneanya saling berdamping, seperti aula atau ruangan lainnya yang memungkinkan.

**Penerapan Kegiatan Aktivitas Ekonomi dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* di Kelas V SD.**

**Skenario Pembelajaran**

Jenjang Sekolah : Sekolah Dasar  
Tahun Pelajaran : 2021  
Kelas : V  
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)  
Topik Bahasan : Kondisi Perekonomian di Daerahku  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
Jumlah Pertemuan : 1 Pertemuan

**Tujuan Pembelajaran :**

1. Setelah mendengarkan materi yang telah dipaparkan oleh guru, peserta didik dapat mendefinisikan dan mengidentifikasi aktivitas ekonomi dalam kehidupan sehari-hari.
2. Melalui pembagian kelompok, peserta didik dapat berdiskusi dan memainkan peran aktivitas ekonomi menggunakan teks skenario yang telah disempurnakan oleh guru.
3. Setelah bermain peran, peserta didik dapat mengetahui tujuan dari aktivitas ekonomi serta memahami konsep aktivitas ekonomi dengan lebih tepat.
4. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab, peserta didik dapat menentukan aktivitas ekonomi andalan di daerah tempat tinggalnya serta mengidentifikasi upaya untuk meningkatkan kondisi perekonomiannya.

Model Pembelajaran : *Role playing* (Bermain Peran)

Kegiatan Pembelajaran :

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberikan salam dan menunjuk salah satu peserta didik untuk memimpin doa.</li><li>• Guru mengecek kehadiran semua peserta didik dengan mengisi lembar absen.</li><li>• Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada hari itu mengenai “aktivitas ekonomi” dan menyampaikan tujuan pembelajaran.</li><li>• Sebelum memulai pembelajaran, guru mengajak peserta didik untuk tepuk semangat untuk mengecek kesiapan diri.</li><li>• Semua peserta didik diajak untuk menyanyikan lagu “<i>Jenis Usaha Masyarakat – Nada Kring-kring Ada Sepeda</i>” sebagai kegiatan awal pengenalan konsep aktivitas ekonomi.</li></ul>	10 menit

<p><b>Kegiatan Inti</b></p>	<p><b>Eksplorasi :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai aktivitas ekonomi.</li><li>• Guru bertanya kepada peserta didik mengenai kegiatan aktivitas ekonomi yang ada di daerah tempat tinggalnya untuk mengetahui pengetahuan peserta didik sebelumnya.</li><li>• Guru memperlihatkan sebuah video aktivitas ekonomi yang ada di lingkungan masyarakat, lalu guru menjelaskan peran nelayan sebagai penjual dan pengunjung sebagai pembeli dalam kegiatan tersebut.</li><li>• Guru menuliskan rangkuman materi mengenai aktivitas ekonomi serta cara meningkatkan kondisi perekonomian daerah, lalu memberikan intruksi kepada peserta didik untuk mencatat materi.</li></ul> <p><b>Elaborasi :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menganalisis peran dan mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok.</li><li>• Peserta didik mengerjakan LKPD yang diberikan guru secara berkelompok dengan materi aktivitas ekonomi, peran pembeli dan penjual, serta kondisi perekonomiannya masing - masing.</li><li>• Perwakilan kelompok dapat membacakan hasil diskusi kelompoknya secara bergantian.</li><li>• Setelah itu, peserta didik mengumpulkan LKPD kepada guru dan menyimpulkan hasil diskusi kelas.</li></ul>	<p>50 menit</p>
-----------------------------	--	-----------------

	<p><b>Persiapan <i>role playing</i> :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyiapkan teks skenario yang akan diperankan oleh peserta didik, lalu membantunya untuk berbagi peran sesuai skenario.</li> <li>• Guru mengatur sesi peran dan menegaskan kembali tentang perannya masing - masing.</li> <li>• Peserta didik mempersiapkan bermain peran sesuai dengan arahan dan bimbingan guru.</li> <li>• Tiap kelompok secara bergantian bermain peran di depan kelas dengan guru sebagai pengamat.</li> </ul> <p><b>Diskusi dan Evaluasi :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru dan peserta didik menyimpulkan pemeranan (akting peserta didik, kejadian berdasarkan teks skenario dan pembelajaran yang bisa didapat)</li> <li>• Guru dan peserta didik mendiskusikan fokus-fokus utama (aktivitas ekonomi, kondisi perekonomian, transaksi jual beli serta peran pembeli dan penjual)</li> </ul> <p><b>Sharing dan Generalisasi Pengalaman :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengarahkan peserta didik untuk menghubungkan situasi yang tadi diperankan dengan kehidupan nyata.</li> <li>• Guru dan peserta didik saling bertukar pendapat mengenai kondisi perekonomian dan proses transaksi jual beli sebagai upaya meningkatkan kondisi perekonomian di daerah tempat tinggalnya.</li> </ul> <p><b>Konfirmasi :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penguatan dari materi yang telah diajarkan.</li> <li>• Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.</li> </ul>	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan jawaban dan meluruskan konsep materi pembelajaran.</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Semua kelompok menuliskan kesimpulan dan rangkuman hasil belajar.</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan hasil kesimpulan dari pembelajaran yang telah diikuti.</li> <li>• Guru menunjuk salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebagai tanda berakhirnya kegiatan pembelajaran.</li> </ul>	10 menit

**Rubrik Penilaian**

Kriteria/Skor	86-100 Baik Sekali 4	71-85 Baik 3	61-70 Cukup 2	≤ 60 Kurang 1
Penampilan	Sesuai dengan peranan, dialog, pelafalan, pengucapan, dan intonasi tepat.	Peserta didik memenuhi 3 kriteria.	Peserta didik memenuhi 2 kriteria.	Peserta didik memenuhi 1 kriteria.
Ekspresi	Percaya diri, suara, gaya tubuh, dan mimik sesuai dengan alur cerita.	Peserta didik memenuhi tiga kriteria.	Peserta didik memenuhi dua kriteria.	Peserta didik memenuhi satu kriteria.

**3. SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwasanya model pembelajaran *role playing* sangat disarankan untuk diterapkan pada mata pelajaran IPS dengan kegiatan jual beli di kelas V Sekolah Dasar. Hal ini dapat dilihat pada: Model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS memiliki banyak kelebihan, yang mana hal tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran ini memang tepat untuk menjadi salah satu model pembelajaran yang digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Peserta didik telah banyak mengalami peningkatan dari segi pemahaman, cara berpikir kritis, motivasi belajar, serta antusiasmenya pada penerapan model pembelajaran *role playing* dalam kegiatan proses

pembelajaran IPS dengan materi jual beli di Sekolah Dasar, yang dibuktikan pada penelitian (Fauziah & Attalina, 2024), (Bera, 2022), dan (Nadilla et al., 2024).

Dengan ini, guru disarankan dapat menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran, khususnya dalam materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas V SD. Dengan menerapkan model *role playing* ini diharapkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih mendalam sehingga siswa tidak hanya sekadar menerima pembelajaran secara pasif tetapi juga mendapatkan pengalaman konkret dari pembelajaran materi kegiatan ekonomi, sejalan dengan penelitian oleh (Fauziah & Attalina, 2024), (Bera, 2022), dan (Nadilla et al., 2024).

Penerapan model *role playing* yang tepat dapat dilakukan dengan menyiapkan skenario yang relevan (Karnia et al., 2023). Dengan skenario yang relevan, siswa akan lebih mudah untuk memerankan perannya sehingga mereka akan menikmati jalannya pembelajaran. Selain itu, pemberian bahan diskusi yang tepat sebelum melakukan *role playing* juga sangat penting. Pemilihan topik diskusi yang tepat akan memantik dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran (Ubudiyah & Hosanah, 2023). Topik yang relevan dan realistis akan meningkatkan antusiasme siswa karena mereka merasa *familiar* dengan bahasan diskusi (Bangsawan, 2023). Selanjutnya persiapan aturan dan arahan yang jelas juga terstruktur saat melakukan kegiatan *role playing* juga penting dilakukan oleh guru. Dengan membuat aturan yang jelas, kelas menjadi lebih kondusif dan terarah karena guru dapat mengondisikan kelas dengan baik sehingga pembelajaran akan berjalan dengan maksimal sebagaimana yang dinyatakan oleh Fauzi & Mustika (2022).

## DAFTAR RUJUKAN

- Amalia Fitri Ghaniem, dkk. (2021). Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, Kemendikbudristek: Jakarta.
- Aprilia, Z., Suryati, S., & Fitri, H. U. (2023). Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Role Play Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Didik Pemasarakatan. *Journal of Society Counseling*, 1(1), 93-99. <https://doi.org/10.59388/josc.v1i1.120>
- Atmoko, M. F., Santi, A. U. P., & Taznim, T. (2024). Implementasi Papan Pintar Pohon Aturan untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran PPKn Kelas I MI Muhammadiyah Semanu. SEMNASFIP.
- Aulia, R. (2022). Penerapan *Role playing* dengan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 242-245. <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65495>
- Bangsawan, I. P. R. (2023). Mengembangkan Minat Baca. PT Pustaka Adhikara Mediatama.
- Bera, L. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model *Role playing* pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres Waioti. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10476–10483. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/4088%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/4088/3430>
- Cahyani, A. R., Kumalasan, M. P., & Wasitah, R. (2023). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS POWERPOINT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI MASYARAKAT KELAS 5 SDN SAWOJAJAR 1 KOTA MALANG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8315>
- Fadhilah, A., Daulay, M. I., & Nurmalina, N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Menerapkan Metode *Role playing*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3392-3399. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5731>

- Fauzi, S. A., & Mustika, D. (2022). Peran Guru Sebagai Fasilitator dalam Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 2492-2500.
- Fauziyah, I., & Attalina, S. N. C. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran *Role playing* dalam Meningkatkan Pemahaman Materi IPS Kegiatan Ekonomi Kelas IV SD Negeri 2 Sukosono. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 2091–2097. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2547>
- Huda, D. S., Maura, S., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Model *Role playing* dalam Merancang Kegiatan Pembelajaran Materi Konsep Jual Beli di SD Kelas II. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9080. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3838%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/3838/3212>
- Karnia, N., Lestari, J. R. D., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode *Role playing* Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(2), 121-136.
- Mardiana, M., Ganda, N., & Karlimah, K. (2021). Pengaruh metode *role playing* dalam pembelajaran IPS tentang kegiatan jual beli untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 72-76. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32739>
- Maulana, A. (2023). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab. Bumi Aksara.
- Maulidiyah, Y., Mubarak, K., & Rahmawati, E. (2022). Pengaruh Metode *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1). <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v8i1.2754>
- Mutaâ, D., & Akhwani, A. (2021). Studi Komparasi Metode Pembelajaran *Role playing* dan Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3352-3363. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1359>
- Nadilla, K. N., Nurmasiyah, & Yamin, M. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Konsep Jual Beli Kelas IV SD Negeri 2 Mata IE. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(3), 454–474.
- Nastiti, D. P. P., Cholifah, P. S., & Umayaroh, S. (2022). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Powerpoint Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN pada Materi Kegiatan Ekonomi. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(10), 961-973. <https://doi.org/10.17977/um065v2i102022p961-973>
- Nerita, S., Ananda, A., & Mukhaiyar, M. (2023). Pemikiran Konstruktivisme Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Education and Development*, 11(2), 292–297. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634>
- Nurhayanti, H., Hendar, H., & Kusmawati, R. (2022). Model Realistic Mathematic Education Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Pecahan. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 156-166.
- Nurjanah, S., Rustini, T., & Nurjaman, A. R. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Bermuatan Nilai Karakter untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *FASHLUNA*, 2(2), 92-102. <https://doi.org/10.47625/fashluna.v2i2.328>
- Nurzannah, S. (2022). Peran Guru Dalam Pembelajaran. *ALACRITY: Journal of Education*, 2(3), 26–34. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v2i3.108>
- Pertiwi, AD, Nurfatimah, SA, & Hasna, S. (2022). Menerapkan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa menuju masa transisi kurikulum mandiri. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6 (2), 8839-8848.

- Rorimpandey, W. H. dkk (2022). (2022). Pengaruh Kreativitas Guru dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri di Kecamatan Wanea. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 15-24. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1)(12), 15–24.
- Sahira, S., Rejeki, R., Jannah, M., Gustari, R., Nasution, Y. A., Windari, S., & Reski, S. M. (2022). Implementasi Pembelajaran Ips Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 54-62.
- Setyorini, O. P., Imron, I. F., & Permana, E. P. (2023). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA KABER (KARTU BERPASANGAN) BERBASIS MACROMEDIA FLASH PADA MATERI JENIS DAN KEGIATAN EKONOMI KELAS 5 DI SDN BAYE* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri). <http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/11123>
- Sopandi, M. N., Arga, H. S. P., & Nurfurqon, F. F. (2024). Penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(4), 749-758.
- Sopandi, M. N., Hana Sakura Putu Arga, & Faridillah Fahmi Nurfurqon. (2024). Penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(4), 749–758. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i4.24779>
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model). In *Eureka Media Aksara* (Vol. 16, Issue 1). Eureka Media Aksara. [http://www.joi.isoss.net/PDFs/Vol-7-no-2-2021/03\\_J\\_ISOSS\\_7\\_2.pdf](http://www.joi.isoss.net/PDFs/Vol-7-no-2-2021/03_J_ISOSS_7_2.pdf)
- Suparlan, S. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79-88.
- Tarigan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran *Role playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. 5 (3).
- Tuerah, P. R., Mokoagow, R. R., Ansyu, S., & Mesra, R. (2023). Faktor-Faktor yang Menghambat Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Timbukar Tahun Ajaran 2022/2023. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 412–417. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5260>
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *IAIS Sambas*, 1(1), 18–27.
- Ubudiyah, I., & Hosanah, R. (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. *INNOVATIF : Journal of Social Science Research*, 3(2), 4435–4444.
- Ulomo, C. (2021). Upaya peningkatan minat dan hasil belajar mata pelajaran PKN siswa kelas V SD I Kuwukan menggunakan metode *role playing*. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(1), 161-â.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). Belajar dengan pendekatan PAILKEM: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik. Bumi Aksara.
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sd. *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 7(2), 283. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i2.5173>
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>