

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTU MEDIA GAMBAR
PADA SISWA KELAS 4 SDN KUALA SEKAMPUNG**

Melania Rahayu¹, Wayan Satria Jaya², Ridho Agung Juwantara³

^{1,2,3}STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: melaniarahayu@gmail.com¹, wayan.satria@stkippgribl.ac.id², ridhoaj57@gmail.com³

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah 1) banyak siswa kurang termotivasi dalam belajar IPS, 2) proses pembelajaran tidak berpusat pada siswa dan kurang variatif, 3) sebagian besar siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS, 4) jarang penggunaan media gambar dalam penyajian materi IPS dan 5) hasil belajar IPS masih rendah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dilakukan upaya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media gambar. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media gambar pada siswa kelas 4 SDN Kuala Sekampung. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang dilakukan secara berulang-ulang dan berkesinambungan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4A SDN Kuala Sekampung yang berjumlah 26 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan tes hasil belajar. Ketuntasan hasil belajar dalam penelitian ini mencapai 80% dari jumlah siswa keseluruhan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan presentase sebesar 69,23% yang termasuk dalam kategori cukup dan pada siklus II terjadi peningkatan dengan presentase sebesar 85,18% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar IPS siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan nilai ketuntasan hasil belajar siswa. Pada siklus I ketuntasan belajar tercapai sebesar 65,38% atau 17 siswa telah mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 70, dan pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan dengan memperoleh ketuntasan sebesar 88,46% dengan 23 siswa telah mencapai nilai KKM yang diharapkan. Berdasarkan hasil penelitian ini disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas 4 di SDN Kuala Sekampung.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Role Playing*, Media Gambar, Hasil Belajar IPS

Abstract: The problems in this research are 1) many students are less motivated to learn social studies, 2) the learning process is not student-centered and lacks variety, 3) most students also experience difficulties in understanding social studies material, 4) the use of image media in presenting the material is rare. social studies and 5) social studies learning outcomes are still low. To overcome this problem, an effort was made to apply a *role playing* type cooperative learning model assisted by image media. The aim of this research is to improve social studies learning outcomes through a *role playing* type cooperative learning model assisted by image media for grade 4 students at SDN Kuala Sekampung. This type of research is Classroom Action Research (PTK) with a cycle model that is carried out repeatedly and continuously consisting of planning, implementation, observation and reflection carried out collaboratively between researchers and teachers. The subjects in this research were 26 students in class 4A at SDN Kuala Sekampung. Data collection techniques use observation sheets and learning outcomes tests. Completeness of learning outcomes in this research reached 80% of the total number of students. Based on the results of research conducted on student activities in cycle I, it showed that the percentage was 69.23% which was included in the sufficient category and in cycle II there was an increase with a percentage

of 85.18% in the very good category. This research also shows an increase in students' social studies learning outcomes. The increase in student learning outcomes can be seen from the increase in the completeness value of student learning outcomes. In cycle I, learning completeness was achieved at 65.38% or 17 students had reached the predetermined KKM of 70, and in cycle II there was a significant increase in student learning outcomes by obtaining completeness at 88.46% with 23 students having achieved expected KKM value. Based on the results of this research, it was concluded that learning using the role playing learning model assisted by image media can improve student learning outcomes in class 4 Social Sciences (IPS) subjects at SDN Kuala Sekampung.

Keyword: *Role Playing Learning Model, Image Media, Social Sciences Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Demi mewujudkan pendidikan yang ideal maka lembaga formal menjadi sebuah tempat untuk melakukan proses menumbuhkan kembangkan sistem nilai dan budaya menuju ke arah yang lebih baik, antara lain dalam pembentukan kepribadian, keterampilan dan perkembangan intelektual siswa. Salah satu cara dalam proses menumbuhkan serta mengembangkan sistem nilai dan budaya yaitu dengan dilakukan mediasi proses belajar mengajar sejumlah mata pelajaran di kelas. Salah satu mata pelajaran yang turut berperan penting dalam pengembangan wawasan, keterampilan dan sikap sejak dini bagi siswa adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran karena ketika pembelajaran itu dilakukan dengan cara yang menyenangkan, maka materi-materi yang dipelajari akan mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh siswa. Agar dalam pembelajaran IPS tidak monoton dan lebih bervariasi, maka dapat diterapkan berbagai model, metode atau cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru. Tujuan dari penggunaan metode atau model pembelajaran yang bervariasi tersebut bermanfaat untuk memperjelas penyampaian materi dan untuk mengatasi guru dalam mengajar, disamping itu juga dapat mengarahkan perhatian siswa agar

lebih fokus pada materi pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi yang peneliti lakukan bersama guru kelas 4 SDN Kuala Sekampung Lampung Selatan yakni Ibu Imas Widyaningrum P, S.Pd, dimana saat ini banyak siswa yang kurang termotivasi untuk belajar IPS. Hal tersebut dapat dilihat dari sikap siswa yang acuh terhadap proses pembelajaran, tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi serta siswa yang selalu telat mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga pembelajaran yang tadinya menyenangkan justru berubah menjadi pembelajaran yang membuat banyak siswa merasa kurang menyukai pelajaran IPS.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dilakukan upaya untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media gambar sebagai alternatif pembelajaran yang dapat menumbuhkan aktivitas belajar siswa dalam bermain peran. Model pembelajaran kooperatif mempunyai tujuan didalam proses pembelajaran untuk membuat siswa di dalam kelompok untuk bersama-sama belajar menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif dapat bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang berupa prestasi belajar secara akademik dan dapat menumbuhkan sikap toleransi serta pengembangan keterampilan sosial siswa. Susanto (2019:8) menjelaskan hasil belajar siswa

adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Sementara Susilawati (2020:65) untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa. Daya serap yaitu tingkat penguasaan bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru dan dikuasai oleh siswa baik secara individual atau kelompok. Perubahan dan pencapaian tingkah laku sesuai yang digariskan dalam kompetensi dasar atau indikator belajar mengajar dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa dari tidak kompeten menjadi kompeten.

Menurut Susanto (2019:149) ilmu pengetahuan sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini. Segala sesuatu yang berhubungan dengan aspek sosial yang meliputi proses, faktor, perkembangan, permasalahan, semuanya dipelajari dan dikaji dalam sosiologi. Aspek ekonomi yang meliputi perkembangan, faktor, dan permasalahannya dipelajari dalam ilmu ekonomi. Aspek budaya dengan segala perkembangan dan permasalahannya

dipelajari dalam antropologi. Aspek sejarah yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia dipelajari dalam ilmu sejarah. Begitu juga aspek geografi yang memberikan karakter ruang terhadap kehidupan di masyarakat dipelajari dalam ilmu geografi. Sementara Trianto (2014:171) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.

Menurut Ngalimun (2017:37–38) menyatakan model pembelajaran merupakan model belajar. Dengan model tersebut guru dapat membantu siswa mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide diri sendiri. Selain itu, model belajar juga mengajarkan bagaimana mereka belajar. Sementara Daryanto (2017:63) model pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan penyelenggaraan proses belajar mengajar dari awal sampai akhir. Dalam model pembelajaran sudah mencerminkan penerapan suatu pendekatan, metode, teknik atau taktik pembelajaran sekaligus.

Menurut Huda (2019:208) menyatakan model pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan

memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Pada model pembelajaran *role playing*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Strategi pembelajaran *role playing* juga diorganisasi berdasarkan kelompok-kelompok siswa yang heterogen. Masing-masing kelompok memperagakan / menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi, namun masih dalam batas-batas skenario dari guru. Pendapat lain dikemukakan Shoimin (2018:161) menyatakan model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain.

Sementara Septiani (2015:10-11) menjelaskan gambar atau foto adalah media pembelajaran yang sering digunakan. Media ini merupakan bahasa yang umum, dapat dimengerti, dan dinikmati oleh semua orang di mana-mana. Gambar atau foto berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. Media gambar dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, dengan media gambar guru dapat menumbuhkan minat peserta didik terhadap pelajaran, dan dapat menghubungkan isi materi dengan dunia nyata. Saat siswa memperhatikan suatu gambar, mereka akan terdorong untuk berbicara lebih banyak; berinteraksi baik dengan gambargambar tersebut, maupun dengan sesamanya; membuat hubungan di

antara paradoks dan membangun gagasan-gagasan baru. Pendapat sama disampaikan Dahlia (2018:16-17) menjelaskan media gambar merupakan media yang paling umum dipakai karena dapat dimengerti dan dapat dinikmati siapa saja. Media gambar adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, dan tulisan atau simbol visual untuk mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum ide data atau kejadian. Di antara media pendidikan, gambar/foto adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Oleh karena itu ada pepatah cina yang mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak dari pada seribu kata.

Menurut Mutia Sari (2020) berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui aktivitas guru, aktivitas siswa dan termasuk hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan yang baik sekali. Sehingga diharapkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS akan meningkat. Kemudian M. Jailani (2020) berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui keaktifan belajar dan hasil belajar IPS peserta didik kelas IV-C meningkat dengan kriteria baik dan termasuk hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan. Sehingga diharapkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS akan meningkat. Dan Wulan Ayu Winanti (2021) berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui hasil belajar IPS siswa meningkat yang terlihat dari rata-rata dan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II. Sehingga diharapkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS akan meningkat.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Sari (2020:37) menjelaskan PTK didefinisikan sebagai suatu penelitian

tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti dikelasnya dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran dikelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus. PTK berfokus pada proses belajar mengajar yang terjadi di kelas dan dilakukan pada situasi yang sebenarnya (alami). Hal ini berarti bahwa tindakan tersebut merupakan suatu kegiatan yang sengaja dirancang untuk dilakukan oleh siswa dengan tujuan tertentu. Secara garis besar terdapat empat tahapan lazim dilalui, yaitu (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi siswa pada siklus I dan II menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantu media gambar mengalami peningkatan. Untuk hasil aktivitas siswa dalam 3 kali pertemuan setiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut ini:

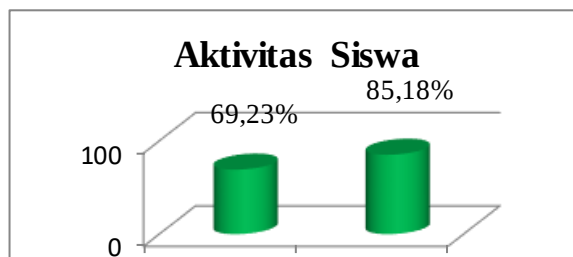
Tabel 1
Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I & Siklus II

Pertemuan	Siklus I			Siklus II		
	Jumlah Skor	Persentase	Rata-Rata Persentase	Jumlah Skor	Persentase	Rata-Rata Persentase
Pertama	314	60,40%	69,23%	402	77,30%	85,18%
Kedua	362	69,60%		441	84,80%	
Ketiga	404	77,70%		486	93,45%	

Sumber : Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel 1 di atas diperoleh data peningkatan aktivitas siswa, dimana diketahui bahwa persentase aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran sudah sangat baik. Pada siklus I hasil aktivitas siswa selama pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantu media gambar, pada pertemuan pertama diperoleh skor yakni 314 dengan menunjukkan persentase sebesar 60,40% kemudian pada pertemuan kedua meningkatkan dengan memperoleh skor yakni 362 dengan menunjukkan persentase sebesar 69,60% dan kembali meningkat pada pertemuan ketiga dengan memperoleh skor yakni 404 dengan menunjukkan persentase sebesar 77,70%. Dari ketiga pertemuan tersebut diperoleh rata-rata persentase aktivitas siswa sebesar 69,23% dengan kategori cukup.

Sementara setelah dilakukan perbaikan pada siklus II hasil aktivitas siswa selama pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantu media gambar, pada pertemuan pertama diperoleh skor yakni 402 dengan menunjukkan persentase sebesar 77,30% kemudian pada pertemuan kedua meningkatkan dengan memperoleh skor yakni 441 dengan menunjukkan persentase sebesar 84,80% dan kembali meningkat pada pertemuan ketiga dengan memperoleh skor yakni 486 dengan menunjukkan persentase sebesar 93,45%. Dari ketiga pertemuan tersebut diperoleh rata-rata persentase aktivitas siswa sebesar 85,18% dengan kategori sangat baik. Peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II setelah menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantu media gambar yang digambarkan dalam bentuk diagram seperti gambar dibawah ini :



Tabel 2
Perbandingan Hasil Belajar IPS Siswa

Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-Rata	65	73,08	79,04
Ketuntasan (%)	46,15%	65,38%	88,46%

Sumber : Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel 2 di atas pada data hasil belajar siswa dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan hasil belajar siswa setelah mengikuti pelajaran IPS sudah sangat baik. Tes yang diberikan yaitu sebanyak tiga kali diantaranya tes pada pra siklus, siklus I dan tes pada siklus II. Pemberian tes pada tahap pra siklus dilakukan sebelum diberikannya tindakan. Pada tahap ini setelah melakukan pengamatan peneliti memberikan tes untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Dari 26 siswa yang tuntas hanya 12 siswa sementara 14 siswa lainnya belum tuntas dengan memperoleh skor rata-rata 65 dengan ketuntasan sebesar 46,15%. Melihat hasil tersebut maka disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa belum seperti yang diharapkan sehingga dibutuhkan penelitian lanjutan pada siklus berikutnya dengan menerapkan model pembelajaran yang dipilih oleh peneliti yakni menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantu media gambar.

Pada siklus I peneliti selama menjelaskan materi IPS sudah menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantu media gambar. Dan setelah diberikan tes kemudian diperoleh pencapaian hasil belajar siswa pada siklus I dimana terdapat peningkatan dari siklus sebelumnya. Dari 26 siswa yang tuntas kini sudah menjadi 17 siswa sementara 9 siswa lainnya belum tuntas dengan memperoleh skor rata-rata 73,08 dengan ketuntasan sebesar 65,38%. Pada siklus II hasil yang dicapai jauh lebih baik lagi. Setelah diberikan tes kemudian diperoleh pencapaian hasil belajar IPS siswa pada

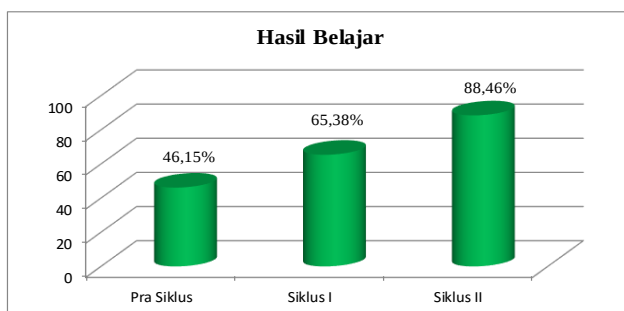
Gambar 1

Diagram Peningkatan Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar diagram 1 di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantu media gambar. Pada kegiatan *role playing* (bermain peran), siswa dalam proses pembelajaran menjadi aktif dan siswa mempunyai rasa tanggung jawab terhadap peran yang dilakoni misalnya siswa berani tampil tanpa membawa naskah pada kegiatan *role playing* (bermain peran). Siswa juga aktif untuk berbicara didepan teman-teman dan guru. Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menerapkan model *role playing* (bermain peran) dapat memupuk rasa tanggung jawab terhadap peran yang dilakoni dan aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan dari penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantu media gambar telah mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas 4A SDN Kuala Sekampung Lampung Selatan tahun pelajaran 2023/2024.

Selain aktivitas belajar diketahui juga hasil belajar siswa meningkat dengan sangat baik. Berdasarkan hasil belajar IPS siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantu media gambar mengalami peningkatan. Hasil proses pembelajaran siswa dalam proses pembelajaran setiap siklus dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

siklus II dimana terdapat peningkatan yang signifikan dari siklus sebelumnya. Dari 26 siswa yang tuntas kini sudah menjadi 23 siswa sementara 3 siswa lainnya belum tuntas dengan memperoleh skor rata-rata 79,04 dengan ketuntasan sebesar 88,46%. Melihat hasil tersebut maka disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa sudah mengalami peningkatan serta sudah memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan sebesar $\geq 80\%$ sehingga penelitian diberhentikan pada siklus ini. Peningkatan hasil belajar IPS siswa dari pra siklus, siklus I dan siklus II digambarkan dalam bentuk diagram seperti gambar dibawah ini :



Gambar 2
Diagram Peningkatan Hasil Belajar
Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar diagram 4.2 di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa mengalami peningkatan selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantu media gambar. Suasana menyenangkan yang tercipta dalam pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa baik ekstrinsik maupun intrinsik. Motivasi ekstrinsik diperoleh siswa dari interaksi dengan guru maupun siswa yang lain seperti bermain peran, tanya jawab, dan berpendapat. Motivasi instrinsik siswa yang tinggi dapat memperbaiki sikap dan minat siswa negatif menjadi positif. Hal ini membuat siswa menjadi lebih giat dan fokus dalam belajar, sehingga hasil belajar

yang diperoleh dapat maksimal. Berdasarkan penjelasan dari penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantu media gambar telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas 4A SDN Kuala Sekampung Lampung Selatan tahun pelajaran 2023/2024.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* berbantu media gambar dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS pada siswa kelas 4A SDN Kuala Sekampung, hal ini dapat dilihat dari hasil aktivitas siswa pada siklus I memperoleh persentase sebesar 69,23% dan pada siklus II memperoleh persentase sebesar 85,18%. Disamping itu penerapan model pembelajaran *role playing* berbantu media gambar juga dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS pada siswa kelas 4A SDN Kuala Sekampung, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada pra siklus diperoleh sebesar 46,15% dan meningkat pada siklus I diperoleh sebesar 65,38% dan pada siklus II meningkatkan kembali sebesar 88,46%.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahlia. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penggunaan Media Gambar Pada Siswa Kelas III SDN 50 Bulu' Datu Palopo*. Makassar : IAIN Palopo.
- Daryanto & Syaiful Karim. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta : Gava Media.
- Huda, Miftahul. (2019). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTU MEDIA GAMBAR PADA SISWA KELAS 4 SDN KUALA SEKAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2023/2024

- M. Jailani. (2020). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Menerapkan Model Role Playing Berbantuan Media Papan Flanel Pada Peserta Didik Kelas IV-C SDN-1 Sabaru Palangkaraya*. Pedagogik Jurnal Pendidikan, Maret 2020, Volume 13 Nomor 1, (24 – 30). Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 2 Tahun ke-8.
- Ngalimun. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta : Parama Ilmu.
- Sari, Mutia. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V MIS Lamgugob Banda Aceh*. Banda Aceh : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam.
- Septiani. (2015). *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa (Penelitian Tindakan Pada Kelas V SDN Pamulang Permai)*. Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah.
- Shoimin, Aris. (2018). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Susanto, Ahmad. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Susilawati, Silvia. (2017). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran True Or False Di Kelas VIII (PTK di MTs Al-Khairiyah Pabuaran)*. Banten : UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasi Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winanti, Wulan Ayu. (2021). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Siswa Kelas IV*.