

**KAJIAN LITERATUR TENTANG METODE BERMAIN
PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPS SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh :

**RANGGA WIJAYA
NIM. 1786206105**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
BANGKINANG
2021**

ABSTRAK

Rangga Wijaya, (2021) : Kajian Literatur Tentang Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar

Metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD. Partisipasi aktif siswa SD meningkat, keberanian dan percaya diri siswa untuk bertanya dan menyampaikan pendapat juga meningkat. Banyaknya artikel-artikel dan temuan-temuan lapangan di SD yang menggunakan metode bermain peran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kajian literatur tentang metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya artikel-artikel dan temuan-temuan lapangan di SD yang menggunakan metode bermain peran, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan kajian literatur tentang metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan metode kajian literatur. Sumber data menggunakan peneliti-peneliti yang sudah berpengalaman di bidang pembelajaran metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) yang tersebar dari seluruh wilayah Indonesia. Teknik pengumpulan data dengan mencari dan mengunduh artikel-artikel yang sesuai dengan variabel-variabel yang terdapat pada judul proposal pada kolom pencarian *google scholar* kemudian peneliti mengunduhnya dan menyimpannya secara sistematis pada laptop peneliti. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan teknik meta analisis. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa dari 20 jurnal yang *direview* menggunakan dua desain penelitian yaitu PTK dan eksperimen, keseluruhan jurnal menerapkan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS dengan subjek penelitian siswa kelas III, IV, V dan VI.

Kata Kunci : Kajian Literatur, Metode Bermain, Hasil Belajar

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR SKEMA	vii
DAFTAR LAMPIRAN... ..	viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Rumusan Masalah... ..	4
D. Tujuan Penelitian... ..	4
E. Manfaat Penelitian	5

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori Metode Bermain Peran	8
1. Pengertian Metode Bermain Peran	8
2. Tujuan Metode Bermain Peran	9
3. Langkah - langkah Metode Bermain Peran.....	10
4. Kelebihan - kelebihan Metode Bermain Peran	16
5. Kelemahan - kelemahan Metode Bermain Peran.....	19
B. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	19
C. Penelitian Relevan.....	22

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	26
B. Setting Penelitian	26
C. Data, Sumber, dan Narasumber	27
D. Teknik Pengumpulan Data... ..	27
E. Teknik Analisa data	28
F. Rubrik Penilaian Analisa Artikel yang Akan Dianalisa.....	28
G. Tehknik Keabsahan Data	32

BAB IV HASIL PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	33
B. Pembahasan.....	39

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	44
B. Saran.....	44

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN

DAFTAR SKEMA

Tabel 3.1 :	Rencana Penelitian.....	27
Tabel 3.2 :	Tabel Meta Analisis tentang Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD	29
Tabel 4.1 :	Karakteristik Umum Jurnal.....	33
Tabel 4.2 :	Karakteristik Peringkat Jurnal.....	34
Tabel 4.3 :	Karakteristik Tujuan Penelitian Metode Bermain Peran	34
Tabel 4.4 :	Karakteristik Isi Dalam Jurnal	35
Tabel 4.5 :	Hasil Penelitian Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jurnal Bermain Peran

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Penerapan proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Kurikulum merupakan salah satu alat penentu keberhasilan suatu proses pendidikan. Suatu pembelajaran dilaksanakan harus berpedoman pada kurikulum. Kurikulum yang saat ini digunakan adalah kurikulum 2013. Keberhasilan proses pembelajaran dilihat dari kemampuan setiap siswa. Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 Pasal 2 Ayat 1 mengungkapkan bahwa, "Kompetensi inti pada kurikulum 2013 merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki seorang peserta didik pada setiap tingkat kelas.

Kemampuan tersebut dapat dikategorikan menjadi tiga bidang yaitu bidang pengetahuan, sikap (spiritual dan sosial), dan keterampilan. Ketiga hal tersebut merupakan tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, rumusan tujuan pembelajaran berisikan hasil belajar yang diharapkan dikuasai oleh setiap siswa yang mencakup ketiga aspek tersebut. Hal tersebut dapat disajikan dalam penerapan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD.

IPS merupakan perpaduan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang didalamnya mencakup antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmupolitik, sosiologi, agama, dan psikologi. Tujuan utamanya adalah membantu mengembangkan kemampuan dan wawasan siswa yang menyeluruh (komprehensif) tentang berbagai aspek ilmu-ilmu social dan

kemanusiaan (*humaniora*). Guru hendaknya dapat membantu siswa untuk memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, dan cara berpikir melalui pembelajaran IPS.

Guru harus mengoptimalkan hal tersebut, dibutuhkan kepiawaian guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hasil analisa peneliti tentang beberapa artikel mengenai pentingnya metode pembelajaran, nampak bahwa guru banyak menggunakan metode pembelajaran bermain peran untuk kegiatan pembelajaran IPS di kelas. Hal ini didasarkan pada metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD.

Hasil analisa artikel juga menunjukkan bahwa metode bermain peran merupakan metode yang dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa SD. Partisipasi aktif siswa SD meningkat, keberanian dan percaya diri siswa untuk bertanya dan menyampaikan pendapat juga meningkat. Data hasil penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa persentase aktivitas belajar siswa meningkat dengan kriteria sangat aktif sebesar 12%, meningkat dengan kriteria aktif sebesar 16%, dan meningkat dengan kriteria cukup aktif sebesar 56%.

Banyaknya artikel-artikel dan temuan-temuan lapangan di SD yang menggunakan metode bermain peran, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan kajian literatur tentang metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD dengan tujuan sebagai berikut: Pertama, peneliti akan mengetahui kajian-kajian lain yang pernah dilakukan

orang lain berkenaan dengan topik penelitian yang peneliti lakukan saat ini. Peneliti akan akrab dan memahami satu khazanah pengetahuan tentang topik penelitian yang dilakukan. Peneliti sedang membangun kredibilitas diri dalam khazanah pengetahuan yang menjadi topik penelitian. Satu kajian literatur memperlihatkan kepada pembaca tentang penguasaan peneliti tentang topik kajian yang peneliti lakukan. Makin baik dan makin lengkap penulisan kajian literatur, makin baik pula penghargaan orang terhadap peneliti sebagai penulis kajian tersebut.

Kajian literatur akan menghubungkan kajian yang akan peneliti lakukan dengan wacana luas dalam literatur tentang topik tersebut. Peneliti akan menutupi kekurangan yang ada antara proyek penelitian yang sedang peneliti kerjakan dengan dunia literatur secara umum, bahkan peneliti bisa memperluas kajian-kajian yang ada sebelumnya. Peneliti memahami alur perjalanan penelitian-penelitian sebelumnya tentang topik tersebut. Dengan pengetahuan tersebut, maka peneliti akan merancang bagaimana proyek penelitian baru yang akan peneliti lakukan selanjutnya. Kajian literatur yang baik dapat menempatkan proyek penelitian yang sedang dirancang kedalam konteks bidang kajian yang terkait dengan kajian umum, topik penelitian, dan daerah atau masyarakat penelitian.

Ketiga, menunjukkan kemampuan peneliti dalam mengintegrasikan dan meringkaskan apa yang sudah diketahui orang lain tentang bidang kajian yang sedang diteliti. Satu *review* merangkum dan mensintesis keseluruhan hasil penelitian, mana hal yang sudah disepakati, mana yang masih dalam

perdebatan, dan mana masih dalam pengurangan, dan kira-kira ke arah mana topik penelitian ini akan berkembang pada masa yang akan datang. Keempat, dengan belajar dari orang lain, peneliti dapat melahirkan pemikiran-pemikiran baru. Kajian literatur yang baik adalah mengenali aspek-aspek yang masih gelap dan memberi *insight* dan *hipotesis* baru bagi penelitian lanjutan.

Analisa-analisa yang telah dilakukan peneliti sebelumnya, maka sangat penting kiranya peneliti untuk membuat “Kajian Literatur tentang Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar”.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah membuat analisis dari artikel-artikel jurnal nasional tentang metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalahnya adalah “Bagaimana Kajian Literatur tentang Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar?”.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk membuat kajian literatur tentang metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD.

E. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengetahuan dalam hal pendidikan sekaligus memberi gambaran mengenai kajian literatur tentang metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

- a) Mendapat pengalaman langsung.
- b) Mendapat ilmu atau informasi tentang metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD.
- c) Tambahan dokumen ilmiah agar bisa ditindak lanjuti secara langsung oleh peneliti selanjutnya.

2) Bagi Guru

- a) Memberikan sumbangan pemikiran tentang metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD.
- b) Bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih pendekatan yang tepat untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran IPS.
- c) Meningkatkan kinerja guru sebagai guru profesional.

3) Bagi Sekolah

- a) Menambah wawasan pengetahuan serta pengalaman mengenai metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD.

- b) Menambah dokumen yang tepat saat sekolah menyarankan suatu metode pembelajaran IPS.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori Metode Bermain Peran

1. Pengertian Metode Bermain Peran

Pengertian metode bermain peran adalah berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis (Djaila dkk, 2011). Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berpikir orang lain. Metode bermain peran mengajak siswa untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Dengan kata lain metode bermain peran ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial.

Metode bermain peran mengajarkan para siswa mencoba mengeksplorasi masalah-masalah yang berhubungan dengan manusia melalui cara memperagakannya. Hasilnya didiskusikan dalam kelas. Proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan siswa mampu menghayati tokoh yang dikehendaki. Keberhasilan siswa dalam menghayati peran tersebut itulah yang akan menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan, dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang atau tidak.

Sejalan dengan pengertian metode bermain peran yang diungkapkan oleh Hastati (2019), bahwa dengan menggunakan metode

bermain peran maka siswa dapat lebih mudah memahami suatu konsep dengan asumsi bahwa siswa akan lebih mudah memahami konsep tersebut karena siswa melakukan sendiri dibanding siswa yang hanya duduk diam dan mendengarkan saja penjelasan guru. Bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya terdapat tujuan, aturan, dan sekaligus melibatkan unsur yang dapat menyenangkan siswa. Metode bermain peran adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani.

Metode bermain peran pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Metode bermain peran adalah salah satu metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian - kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Wahyuni dan Slameto, 2018). Metode bermain peran ini seringkali digunakan dalam mata pelajaran IPS di SD karena dianggap sebagai salah satu metode yang cukup efektif dalam penggunaannya bagi siswa.

Kesimpulannya berdasarkan pendapatbeberapa ahli yang telah diungkapkan sebelumnya, maka model pembelajaran bermain peran ini adalah cara yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan suatu topik/masalah yang dipecahkan oleh siswa dengan memainkan peran dalam hal ini tentu saja terkait dengan pembelajaran.

2. Tujuan Metode Bermain Peran

Metode pembelajaran bermain peran digunakan bertujuan untuk menjelaskan sikap, konsep, rencana, menguji penyelesaian masalah, serta membantu siswa menyiapkan situasi nyata, dan memahami situasi sosial secara lebih mendalam (Anwar dkk, 2018). Bermain peran tidak dapat dilakukan secara spontan di kelas dengan persiapan yang terbatas. Bermain peran sangat potensial digunakan mengapresiasi perasaan, mengembangkan pemahaman siswa terhadap perasaan dan perspektif siswa lain, serta mendemonstrasikan kreatifitas dan imajinasi dengan memerankan tokoh hidup.

Sejalan dengan tujuan metode bermain peran yang telah diungkapkan sebelumnya, Wilujeng (2015) mengungkapkan bahwa tujuan metode bermain peran adalah dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari. Dengan metode bermain peran, siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain serta saling membantu sehingga tidak ada lagi siswa yang tertinggal dan keberhasilan belajar dapat merata. Siswa juga dapat mengeksplorasi hubungan antara manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Tujuan metode bermain peran lainnya diungkapkan oleh Saputra (2015) yang mengungkapkan bahwa tujuan pembelajaran bermain peran

adalah sebagai alternatif metode yang dapat mengaktifkan siswa dan merangsang siswa agar berani mengemukakan pendapat, menganalisis, memecahkan masalah dan merangsang aktivitas, dan kreativitas belajar siswa. Dengan demikian, dalam metode pembelajaran bermain peran siswa akan lebih aktif selama dan setelah memeragakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika siswa belajar secara individu. Metode bermain peran juga bertujuan agar siswa dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan, karena melalui kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya.

Berdasarkan beberapa ahli yang sudah mengungkapkan akan pentingnya metode bermain peran, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan sesungguhnya dari metode bermain peran ini adalah untuk motivasi siswa, untuk menarik minat dan perhatian siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial siswa, menarik siswa untuk bertanya, mengembangkan kemampuan komunikasi siswa, dan melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.

3. Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Dalam rangka menyiapkan suatu situasi bermain peran di dalam kelas, guru baiknya mengikuti langkah-langkah metode bermain peran yang dikemukakan oleh Yanto (2015) sebagai berikut:

a. Persiapan dan Instruksi

Pada langkah persiapan dan instruksi ini dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Guru memiliki situasi atau masalah bermain peran. Situasi-situasi yang dipilih harus menjadi “sosio drama” yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah, dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus. Para pemeran khusus tidak didasarkan pada individu nyata di dalam kelas, hindari tipe yang sama pada waktu merancang pemeran supaya tidak terjadi gangguan hak pribadi secara psikologis dan merasa aman.
- 2) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka mengembangkan imajinasinya, dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi.
- 3) Guru memberikan instruksi khusus kepada siswa yang bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para

siswa (pemeran) dipilih secara sukarela. Siswa diberi kebebasan untuk menggariskan suatu peran. Dalam persiapan awal, kepada siswa pemeran diberikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari para karakter. Dengan demikian dapat dirancang ruangan dan peralatan yang perlu digunakan dalam bermain peran tersebut.

- 4) Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para *audience*. Para *audience* diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran itu. Untuk itu kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok 1 bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati hal-hal: perasaan individu karakter, karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi, dan mengapa karakter merespons cara yang mereka lakukan. Kelompok 2 bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh siswa pemeran.

b. Tindakan Dramatik dan Diskusi

Pada langkah tindakan dramatik dan diskusi ini dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Para aktor/siswa pemeran terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran. Para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- 2) Bermian peran harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- 3) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemain juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

c. Evaluasi Bermain Peran

Pada langkah evaluasi bermain peran, siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluatif tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama

bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya.

Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran yang dilakukan siswa. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluasi dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran. Guru dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademik para siswanya. Daftar centang ini berguna untuk menentukan prinsip-prinsip yang mendasari strategi bermain peran serta langkah-langkah yang perlu dilakukan agar pelaksanaannya dapat berhasil dan sesuai dengan apa yang diharapkan

Sejalan dengan langkah-langkah pembelajaran metode bermain peran yang diungkapkan Yanto (2015), Fahreza dan Rahmi (2018) menyatakan bahwa sintak dari model pembelajaran bermain peran ini sebagai berikut: guru menyiapkan skenario pembelajaran, menunjuk beberapa siswa untuk memelajari skenario tersebut, pembentukan kelompok siswa, penyampaian kompetensi, menunjuk siswa untuk melakonkan skenario yang telah dipelajari, kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon, presentasi hasil kelompok, bimbingan penyimpulan, dan refleksi. Secara lebih lengkap, langkah-langkah sistematisnya sebagai berikut:

- 1) Guru menyuruh menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.

- 2) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario yang sudah dipersiapkan dalam beberapa hari sebelum kegiatan pembelajaran.
 - 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lima orang.
 - 4) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
 - 5) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokkan skenario yang sudah dipersiapkan.
 - 6) Setiap siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
 - 7) Setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan kelompok masing-masing.
 - 8) Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
 - 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- d. Evaluasi

Adapun langkah-langkah dalam melaksanakan metode bermain peran menurut Budiansyah (2017) diungkapkan sebagai berikut:

- 1) Pencairan suasana belajar dan pemberitahuan bahwa kelas akan melakukan kegiatan belajar bermain peran, kemudian meminta calon pemain (kalau membutuhkan pemain) secara sukarela atau menunjuk siswa lalu yang bersangkutan suruh menunjuk lagi, demikian seterusnya sejumlah yang diperlukan.

- 2) Menciptakan suasana kelas yang kondusif melalui penerapan metode bermain peran.
- 3) Jelaskan aturan main kepada para pemeran utama dan kelas.
- 4) Proses bermain peran berlangsung ditandai dengan adanya reaksi spontan pelaku pemain dan kelas. Apabila bermain peran ini kurang lancar, maka guru campur tangan dengan menuntunnya melalui pertanyaan-pertanyaan berupa: permainan dialog kelas, mempertanyakan penilaian umum bermain peran yang sudah dilakukan serta segala hal yang dipersoalkan dalam bermain peran. Guru melakukan penyimpulan, pengarahannya kembali, dan tindak lanjut, guru memberitahukan kegiatan belajar lanjutan.

Berdasarkan kutipan-kutipan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dalam proses menerapkan metode bermain peran sangat diperlukan langkah-langkah yang tepat dan harus dilakukan persiapan yang matang sebelum melakukan proses pembelajaran.

4. Kelebihan-kelebihan Metode Bermain Peran

Kelebihan-kelebihan metode bermain peran diungkapkan Yanto (2015) sebagai berikut:

- a. Siswa melatih dirinya untuk melatih memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan atau diperankan. Siswa pemeran harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingat dan keterampilan siswa akan terlatih.

- b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain siswa dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan materi dan waktu yang tersedia.
- c. Bakat yang terpendam pada diri siswa dapat dibina sehingga dimungkinkan akan muncul generasi seniman dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemeran seni yang baik suatu saat.
- d. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya untuk mendidik siswa dalam menghargai karya atau hasil belajar siswa lain.
- e. Siswa akan memperoleh pengalaman untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami siswalain.

Sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Yanto (2015), Nurhamami (2020) juga mengungkapkan kelebihan-kelebihan metode pembelajaran bermain dengan cara siswa berperan serta melibatkan unsur bahagia khususnya bagi siswa SD yang masih dalam masa permainan dan operasional konkrit. Keseruan disini berarti bangkitnya minat siswa sehingga ada keterlibatan penuh dan terciptanya materi yang dipelajari. Melalui pembelajaran dengan metode memainkan peran, materi yang dipelajari akan efektif dan tahan lama dalam ingatan karena siswa bermain secara langsung, menggali materi pelajaran berdasarkan peran

yang dimainkan. Dengan metode pembelajaran bermain peran, siswa dapat mendeskripsikan pemahaman (konsep) dalam bentuk praktek dan contoh yang menyenangkan.

Pendapat lain tentang kelebihan metode bermain peran juga diungkapkan oleh Budiansyah (2017) yang mengungkapkan bahwa kelebihan-kelebihan metode bermain peran sebagai berikut:

- a. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankan. Dengan demikian daya ingat siswa menjadi tajam dan tahan lama.
- b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi pada waktu bermain peran. Saat bermain peran, para siswa dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- c. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni peran.
- d. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- e. Bahasa lisan siswa dalam berkomunikasi dapat dibina dengan baik sehingga mudah dipahami siswa lain.

5. Kelemahan-Kelamahan Metode Bermain Peran

Kelemahan-kelemahan metode bermain peran diungkapkan Yanto (2015) sebagai berikut:

- a. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif.
- b. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak pemain kurang bebas.
- d. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.

B. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pengertian lebih ringkasnya adalah mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti kemampuan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Kegiatan yang dilakukan oleh siswa akan mengakibatkan perubahan-perubahan baik berupa pengetahuan maupun sikap dan keterampilan. Perubahan itu adalah hasil yang telah dicapai siswa dari proses belajar.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan (Wijayanti dkk, 2019). Siswa memperoleh informasi dan adanya perubahan dan peningkatan dari segi afektif, kognitif, dan psikomotor dari sebuah pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru. Pengertian hasil belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku akibat dari proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur melalui kegiatan penilaian. Penilaian dapat diartikan sebagai suatu tindakan atau kegiatan untuk menilai sejauh mana tujuan-tujuan pembelajaran tercapai atau sejauh mana materi yang diberikan dapat dikuasai oleh siswa. Hasil belajar dapat dilaporkan dalam bentuk nilai atau angka.

Proses pembelajaran pada hakekatnya merupakan gabungan antara dua konsep yaitu belajar yang dilakukan oleh siswa dan mengajar yang dilakukan oleh guru, dimana dalam proses pembelajaran tersebut terjadinya interaksi antara guru dengan siswa. Budiansyah (2017) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotor yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Pendapat Indrawati (2013) mengemukakan bahwa perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil kegiatan belajar. Kedua pendapat tersebut pada dasarnya mempunyai konsep yang sama yaitu adanya perubahan dan kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotor yang

dicapai sebagai hasil belajar. Gurusenantiasa ingin mengetahui keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan, apakah proses pembelajaran yang dilakukan telah mencapai tujuan atau belum tercapai.

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari suatu perubahan perilaku siswa. Perubahan perilaku atau tingkah laku siswa setelah mengikuti suatu proses pembelajaran disebut hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa merupakan tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti satu kegiatan pembelajaran yang ditampilkan dalam beberapa bentuk hasil belajar yaitu adanya perubahan perilaku dalam bentuk pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor). Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran yang ditampilkan dalam beberapa bentuk hasil belajar.

Untuk mengumpulkan informasi belajar siswa dapat dilakukan beragam teknik baik berhubungan dengan proses pembelajaran maupun hasil belajar. Cara penilaian kemajuan belajar siswa terhadap pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Terdapat tujuh teknik penilaian yang dapat digunakan yaitu penilaian unjuk kerja, penilaian sikap, penilaian tertulis, penilaian proyek, penilaian produk, penggunaan portofolio dan penilaian diri (Dewi dkk, 2017).

C. Penelitian Relevan

Penelitian-penelitian relevan dideskripsikan sebagai berikut:

1. Nama Peneliti : Zulfa dan Zahroul

Tahun Peneliti : 2016

Judul Peneliti : Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS pokok bahasan jenis-jenis usaha ekonomi di SDN Ngadiluwih 02 Kediri.

Penelitian yang dilakukan oleh Zulfa dan Zahroul (2016) dengan latar belakang bahwa kegiatan pembelajaran IPS di SDN Ngadiluwih 02 Kediri belum menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Hasil observasi prasiklus diketahui bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa belum termasuk dalam kriteria baik. Subjek penelitian yang diambil adalah siswa kelas V. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa melalui penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Rata-rata aktivitas belajar siswa pada prasiklus adalah 56,4% (kriteria cukup aktif). Pada siklus I meningkat menjadi 70,8% (kriteria aktif).

2. Nama Peneliti : Djaila, Jamaludin, dan Hanis

Tahun Penelitian : 2011

Judul Penelitian : Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada pokok bahasan kegiatan jual beli di kelas III SDN Sindo.

Penelitian yang dilakukan oleh Djaila, Jamaludin, dan Hanis (2011) dengan latar belakang bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas III SD Negeri Sindo khususnya pada materi kegiatan jual beli. Rendahnya hasil belajar disebabkan karena sebagian besar siswa terlihat pasif, beberapa siswa cenderung lebih bersifat acuh atau bermain, berbicara dengan siswa lain dalam mengikuti mata pelajaran IPS yang terkesan berisi materi yang cukup banyak. Subjek penelitian yang diambil adalah siswa kelas III. Metode penelitian yang digunakan adalah PTK yang dilaksanakan dalam dua siklus. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru dan siswa di kelas dan hasil belajar siswa. Data aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran diperoleh dengan lembar observasi dan data hasil belajar diperoleh dengan tes individu. Data-data tersebut dianalisis dengan teknik prosentase. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan yang cukup berarti dari siklus I ke siklus II dan untuk analisis tes akhir tindakan dari siklus I ke siklus II terjadi juga peningkatan belajar klasikal sebesar 38% yaitu dari 54% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut dapat

disimpulkan bahwa dengan menerapkan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS di kelas III SD Negeri Simdo khususnya pada materi kegiatan jual beli.

3. Nama Peneliti : Hastati

Tahun Penelitian : 2019

Judul Penelitian : Penggunaan metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Hastati (2019) dengan latar belakang rendahnya hasil belajar siswa tentang kemampuan siswa dalam memecahkan masalah sosial berdasarkan tes awal yang dilakukan sebelumnya. Subjek penelitian yang diambil adalah siswa kelas V. Metode penelitian yang digunakan adalah PTK yang dilaksanakan dalam dua siklus. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pada siklus I baik pada data hasil maupun data proses peneliti belum menuai keberhasilan dimana tingkat pencapaian hasil tes pada siklus I tidak mencapai standar minimal keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti sehingga ini yang melatarbelakangi peneliti untuk melanjutkan ke siklus II. Di siklus II hasil tes yang didapat telah memenuhi standar keberhasilan penelitian bahkan melebihinya.

Ketiga penelitian relevan yang telah diungkapkan sebelumnya, maka yang menjadi fokus penelitian ini adalah membuat analisis dari artikel-artikel

jurnal nasional tentang metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD. Fokus penelitian ini sudah peneliti ungkapkan pada bagian pendahuluan di halaman 4. Analisis yang dilakukan berupa analisis persamaan, perbedaan, serta isi dari setiap persamaan dan perbedaan dari setiap artikel yang didapatkan. Artikel-artikel yang dianalisis kemudian dikaitkan satu dengan lainnya untuk melihat persamaan dan perbedaan sesuai dengan fokus penelitian. Hal inilah yang membedakan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian-penelitian yang orang lain lakukan sebelumnya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian teknik dengan metode kajian literatur. Kajian literatur merupakan langkah pertama dan penting dalam penyusunan sebuah rencana penelitian. Kajian literatur adalah satu penelusuran dan penelitian kepustakaan dengan membaca berbagai buku, artikel, jurnal, dan terbitan-terbitan lain yang berkaitan dengan topik penelitian, untuk menghasilkan satu tulisan berkenaan dengan satu topik atau isu tertentu. Dalam kajian literatur untuk kepentingan menghasilkan sebuah tulisan ilmiah, seperti skripsi, peneliti menjelajahi literatur-literatur yang berkaitan dengan topik dan masalah penelitiannya, tentang variabel-variabel penelitian, tentang teori-teori yang pernah digunakan, dan dihasilkan oleh peneliti lain yang berkaitan dengan topik penelitian yang akan peneliti teliti, tentang metode penelitian yang digunakan dalam kajian tersebut, dan seterusnya.

B. *Setting* Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret – Juni 2021. Penelitian ini dilakukan di rumah, di perpustakaan daerah, dan perpustakaan kampus Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Rencana jadwal penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1 : Rencana Penelitian

No.	Kegiatan Penelitian	Waktu Pelaksanaan																			
		April				Mei				Juni				Juli				Agt			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan judul	√	√	√	√																
2	Bimbingan proposal			√	√	√	√														
3	Seminar proposal							√	√												
4	Perbaikan proposal									√	√	√	√								
5	Penelitian													√	√	√	√				
6	Bimbingan Bab IV-V															√	√	√	√		
7	Ujian sidang																			√	√

C. Data, Sumber Data, dan Narasumber

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data sekunder berupa artikel-artikel yang terbit pada jurnal Nasional dalam 10 tahun terakhir yang berkaitan dengan variabel-variabel yang terdapat pada judul proposal. Artikel-artikel yang dijadikan sumber data dalam penelitian ini adalah artikel-artikel yang terbit pada jurnal Nasional yang telah terakreditasi oleh Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Kemenristekdikti). Narasumber–narasumber dalam penelitian ini adalah peneliti-peneliti yang sudah berpengalaman di bidang pembelajaran metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD). Peneliti-peneliti ini tersebar dari seluruh wilayah Indonesia.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan mencari dan mengunduh artikel-artikel yang sesuai dengan variabel-variabel yang terdapat pada judul skripsi. Cara mencari dan mengumpulkan data dilakukan dengan

mengetikkan kata-kata kunci pada kolom pencarian *google scholar*. Kata-kata kunci tersebut adalah metode bermain peran, hasil belajar IPS, dan SD.

Pada saat peneliti mengenter kata kunci yang dimaksud, maka munculnya *google scholar* dan artikel-artikel yang berkaitan dengan kata kunci yang dimaksud, kemudian peneliti membaca dan menelaah satu per satu artikel yang ada. Saat peneliti sudah menemukan artikel-artikel yang dimaksud, kemudian peneliti mengunduhnya dan menyimpannya secara sistematis pada laptop peneliti.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menggunakan teknik meta analisis. Teknik meta analisis ini dilakukan dengan cara memetakan setiap artikel yang sudah didapatkan oleh peneliti. Teknik meta analisis ini digunakan untuk mereduksi atau mengurangi artikel-artikel yang tidak berkaitan dengan variabel-variabel pada judul skripsi. Mereduksi atau mengurangi data merupakan salah satu tahapan penting dalam jenis penelitian kualitatif.

F. Rubrik Penilaian Analisis Artikel Jurnal yang Akan Dianalisis

Rubrik penilaian analisis artikel jurnal yang akan dianalisis ditunjukkan pada Tabel meta analisis sebagai berikut:

Tabel 3.2 : Tabel Meta Analisis tentang Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD

No.	Judul Artikel	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Nama Jurnal, Nama Penerbit	Peringkat Jurnal	Vol Nomor	Jlh Hlm
1	Penerapan Metode Bermain Peran untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jenis Usaha Ekonomi di SDN Ngadiluwih 02 Kediri	Zulfa dan Zahroul	2016	Jurnal Pedagogi	Sinta 4	Vol. 2 No. 3	12
2	Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Pokok Bahasan Kegiatan Jual Beli di Kelas III SDN Simdo	Djaila, Jamaludin, Hanis	2011	Jurnal Kreatif Tadulako Online	Sinta 3	Vol. 5 No. 1	16
3	Penggunaan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	Hastati	2019	DIKDAS MATAPP A: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar	Sinta 5	Vol. 2, No. 1.	11
4	Penerapan Model PBL Berbantuan <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS	Wahyun, Slameto, Eunice Setyaningtyas	2018	Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar	Sinta 4	Vol. 2, No. 4	8
5	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Murid Kelas V	Anwar, Syahribulan, Basri	2018	(JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar	Sinta 3	Vol.3. No. 2.	10

6	Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IIIb SDN Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember	Wilujeng	2015	Pancaran	Sinta 3	Vol. 4, No. 4.	12
7	Penerapan Metode <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V	Saputra	2015	Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Sinta 3	Vol. 10 No.4	10
8	Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS	Yanto	2015	Jurnal Cakrawala Pendas	Sinta 3	Vol. I, No. 1	5
9	Pendekatan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS	Tioruli Sitingjak	2018	Jurnal Global Edukasi	Sinta 3	Vol. I, No. 4,	9
10	Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Kelas IV melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Role Playing</i> Berbantuan Boneka Wayang	Wijayanti, Kristin, Anugraheni	2019	Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa	Sinta 3	Vol. 5 No.1	16
11	Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri Palembang	Budiansyah	2017	Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Sinta 3	Vol. 1 No. 2	17
12	Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Peristiwa sekitar Proklamasi melalui Bermain Peran	Rini Meita Indrawati	2013	Journal of Elementary Education	Sinta 3	Vol.2 No.1	8

13	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Role Playing</i> terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Gugus III Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2016/2017	Tria, I Made Tegeh, I Made Suarjna	2017	e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD	Sinta 3	Vol: 5 No: 2	10
14	Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Metode <i>Role Playing</i> pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat	Fahrez, Rabiat, Rahmi	2018	Bina Gogik	Sinta 3	Vol. 5 No. 1	12
15	Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar	Nurhamami	2020	Journal on Education	Sinta 3	Vol. 3, No. 1	8
16.	Meta analisis pengaruh model pembelajaran <i>role playing</i> terhadap hasil belajar IPS	Kristin firosalia	2018	Jurnal refleksi edukatika	Sinta 3	Vol.8, no.2	6
17	Penerapan pembelajaran <i>role playing</i> untuk meningkatkan hasil belajar ips siswa kelas III SD Negeri 013 lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui	Tarigan arleni	2016	Jurnal primary program studi pendidikan sekolah dasar	Sinta 4	Vol.5 No.3	11
18	Pengaruh metode <i>role playing</i> pada mata pelajaran ips terhadap keterampilan sosial siswa kelas V SD	Santoso	2016	Jurnal ilmiah mitra swara ganesha	Sinta 5	Vol.3 No.2	11
19	Pengaruh penerapan <i>role playing</i> terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS	Aqliyah,sa'd iyah,marasa bersy	2015	Jurnal fakultas islam UIKA bogor	Sinta 2	Vol.1 No3	20

20	Implementasi metode belajar <i>role playing</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran IPS di MTSN Batu	Dina	2019	Jurnal komunikasi dan pendidikan islam	Sinta 5	Vol.8 No.2	15
----	---	------	------	--	---------	------------	----

G. Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data yang dilakukan peneliti adalah dengan cara melakukan validasi terhadap artikel-artikel yang sudah direduksi. Validasi artikel-artikel terpilih ini menggunakan lembar validasi keabsahan data yang akan divalidasi .dalam hal ini dosen-dosen atau peneliti yang berkaitan dengan metode pembelajaran pada bidang IPS. Menghitung presentase setiap kategori digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

f : Jumlah perolehan kategori jurnal

n : Jumlah keseluruhan jurnal

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini mengkaji metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD berdasarkan analisis pada 20 jurnal yang terkait mengenai penerapan metode bermain meningkatkan hasil belajar. Pada penelitian ini terdapat *literature* yang keasliannya dapat dipertanggung jawabkan dengan tujuan penelitian. Tampilan hasil kajian *literature* setiap artikel dalam bentuk tabel, kemudian dibawah bagian tabel dijabarkan berupa makna dan trend dalam bentuk paragraf sebagai berikut :

Tabel 4.1 : Karakteristik Umum Jurnal

No	Kategori	F	%
A. Tahun Publikasi			
1.	2011	1	5,0
2.	2012	1	5,0
3.	2013	1	5,0
4.	2015	3	15,0
5.	2016	2	10,0
6.	2017	2	10,0
7.	2018	5	25,0
8.	2019	3	15,0
9.	2020	2	10,0
B. Nama Jurnal			
1.	Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar	2	10,0
2.	Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar	2	10,0
3.	(JKPD) : Jurnal Kajian Pendidikan Dasar	1	5,0
4.	Pancaran	1	5,0
5.	Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar	2	10,0
6.	Jurnal Cakrawala Pendas	1	5,0
7.	Jurnal Global Edukasi	2	10,0
8.	Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa	1	5,0
9.	Journal of Elementary Education	1	5,0
10.	e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha	2	10,0
11.	Journal on Education	1	5,0
12.	Jurnal Pedagogi	1	5,0
13.	Jurnal Kreatif Tadulako Online	1	5,0
14.	Jurnal fakultas islam UIKA bogor	1	5,0
15.	Jurnal primary program studi pendidikan sd	1	5,0
16.	Jurnal pendidikan dan konseling	1	5,0

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat *literature review* didapatkan sebagian besar jurnal sebesar 25% dipublikasikan pada tahun 2018, sebagian kecil sebesar 10% dari masing – masing jurnal ilmu pendidikan dasar, jurnal ilmiah sekolah dasar, jurnal ilmu pendidikan guru sekolah dasar, jurnal global edukasi, Jurnal PGSD universitas pendidikan ganesha.

Tabel 4.2 : Karakteristik Peringkat Jurnal

No	Kategori	F	%
A. Peringkat Jurnal			
1.	Sinta 2	2	10,0
2.	Sinta 3	12	60,0
3.	Sinta 4	3	15,0
4.	Sinta 5	3	15,0
B. Jumlah Halaman			
1.	5 halaman	1	5,0
2.	6 halaman	2	10,0
3.	7 halaman	1	5,0
4.	8 halaman	3	15,0
5.	9 halaman	2	10,0
6.	10 halama	4	20,0
7.	11 halaman	3	15,0
8.	12 halaman	3	15,0
9.	16 halaman	2	10,0
10.	17 halaman	1	10,0
11.	20 halaman	1	5,0

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat literatur review mayoritas sebesar 60% merupakan jurnal peringkat sinta 3, sebagian kecil sebesar 20% terdiri dari 10 halaman.

Tabel 4.3 : Karakteristik Tujuan Penelitian Metode Bermain Peran

No	Kategori	F	%
1.	Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS	8	40,0
2.	Meningkatan Motivasi dan Hasil Belajar	1	5,0
3.	Menguji hipotesis pengaruh	3	15,0
4.	Medeskripsikan	1	5,0
5.	Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar	2	10,0
6.	Meningkatkan Keterampilan Sosial	1	5,0
7.	Meningkatkan Pemahaman Konsep Palajaran	1	5,0
8.	Meningkatkan Keterampilan Bicara dan Hasil Belajar	2	10,0
9.	Menguji hipotesis efektifitas	1	5,0

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat *literatur review* hampir separuh yaitu 40% menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS.

Tabel 4.4 : Karakteristik Isi Dalam Jurnal

No	Kategori	F	%
A. Metode Penelitian			
1.	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	14	70,0
2.	Eksperimen (Pre Test post Tes Design)	1	5,0
3.	Quasy Eksperimen (Post-Test Only Control Group Design)	1	5,0
	Action Research	1	5,0
	Deskriptif Kualitatif	3	15,0
B. Instrumen Penelitian			
1.	Lembar Observasi	9	45,0
2.	Lembar observasi, wawancara dan dokumentasi	4	20,0
3.	Angket	1	5,0
4.	Tes, Observasi, dan Wawancara	3	15,0
5.	Tes	1	5,0
6.	Jurnal Online	2	10,0
C. Analisis Statistik			
1.	Teknik Persentase	7	35,0
2.	Teknik Deskriptif Komparatif	2	10,0
3.	Analisis Statistik Deskriptif dan inferensisl	2	10,0
4.	Analisis Deskriptif Kuantitatif	3	15,0
5.	Analisis Kualitatif dan Kuantitatif	2	10,0
6.	Analisis nilai akhir, persentase, mean,performansi	1	5,0
7.	Analisis Mata-Analisis	1	5,0
8.	Analisis data	2	10,0

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat literatur review mayoritas yaitu 70% menggunakan metode penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sebagian besar yaitu 46% menggunakan intrumen penelitian lembar observasi dan hampir separuh yaitu 35% menggunakan analisis persentase.

Tabel 4.5 : Hasil Penelitian Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar

No	Judul	Analisis Literatur	Daftar pustaka
1.	Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jenis-jenis Usaha Ekonomi di SDN Ngadiluwih 02 Kediri	Hasil penelitian menunjukkan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Rata-rata aktivitas belajar siswa prasiklus 56,4% (kriteria cukup aktif). Pada siklus I meningkat 70,8% (kriteria aktif)	Silberman, Mel, <i>active learning 101 strategi pembelajaran Aktif</i> ,Yogyakarta:Pustaka Insan Madani,1996.
2.	Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Pokok Bahasan Kegiatan Jual Beli di Kelas III SDN Simdo	Hasil penelitian menunjukkan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS sebesar 38%	Sumiati, Dan Asra, Metode pembelajaran, Bandung: CV. Wacana Prima,2011
3.	Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD	Hasil penelitian menunjukkan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar sekolah dasar	Arikunto, Suharsini. 2010.prosedur penelitian suatu pendekatan praktek.Jakarta: Rineka Cipta.
4.	Penerapan Model PBL Berbantuan <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS	Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran PBL berbantu role playing dapat meningkatkan motivasi 35% dan hasil belajar siswa 1,2%	Supratiknya, <i>Merancang program dan modul Psikoedukasi</i> , Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma, 2008.
5.	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Murid Kelas V	Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS denan nilai $t_{hitung} > t_{tabel} (42,70 > 2,14)$	Hidayanti.(2009). Pengembangan IPS di SD.Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
6.	Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IIIb SDN Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember	Hasil penelitian menunjukkan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS dengan peningkatan jumlah siswa tuntas secara klasikal 34,8%	Syah, Muhibbin, Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya,2008.
7.	Penerapan Metode <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V	Hasil penelitian menunjukkan metode <i>role playing</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 15,4%	Taniredja,Tukiran, dkk, Model-model pembelajaran inovatif dan efektif,Bandung: Alfabeta,2013.
8.	Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS	Metode bermain peran (Role Playing) dapat meningkatkan hasil belajar siswa	Yamin, Martinis, strategi pembelajaran berbasis kompetensi,Jakarta:Gaung Persada Preea,2004
9.	Pendekatan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS	Hasil penelitian menunjukkan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS sebesar 30%	Arikunto, Suharsini. 2010. Prosedur Penelitian suatu pendekatan

			praktek.Jakarta: Rineka Cipta.
10.	Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Kelas IV melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Role Playing</i> Berbantuan Boneka Wayang	Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>role playing</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I 5,4%, dari siklus I ke siklus II 8,5%	Ahmad Abu,Joko prasetya,Strategi belajar mengajar, Bandung:Pustaka setia.
11.	Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar Negeri Palembang	Hasil penelitian menunjukkan metode <i>role playing</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS sebesar 34,3% dari siklus I sampai siklus III	Roestiyah.2011. <i>Strategi belajar mengajar</i> . Jakarta: PT Rineka Cipta
12.	Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Peristiwa sekitar Proklamasi melalui Bermain Peran	Hasil penelitian menunjukkan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas siswa sebesar 9,3%, hasil belajar siswa sebesar 7,2% serta performansi guru 6,6%	Hasbullah, Dasar ilmu pendidikan, Jakarta: PT.RajaGrafindo persada,1999
13.	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Role Playing</i> terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Gugus III Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2016/2017	Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>role playing</i> terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS denan nilai $t_{Hitung} > t_{tabel}$ ($2,764 > 2,021$)	Huda, Miftahul , Model model pengajaran dan pembelajaran dan pembelajaran isu-isu metodis dan pradigmatis. Yogyakarta:Pustak Pelajar, 2014.
14.	Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Metode Role Playing pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat	Hasil penelitian menunjukkan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa sebesar 30,3% dan telah mencapai persentase indikator keberhasilan 80%	Hamalik,Oemar, proses belajar mengajar,Jakarta: Bumi Aksara
15.	Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar	Hasil penelitian menunjukkan metode pembelajaran <i>role playing</i> dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan peningkatan nilai rata-rata 14,06 dan peningkatan persentase klasikal 59,4%	Priyatno, Dwi , Belajar cepat olah data statistic dengan SPSS, Yogyakarta:Andi offset,2012
16.	Meta-Analysis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS	Model role playing mampu meningkatkan hasil belajar siswa mulai dari yang terendah 1,65% sampai yang tertinggi 64,32% denngan rata-rata 23,32%	Wahyudi,A.B.E dan Suardiman, S.P.2013.meningkatka n karakter dan hasil belajar IPS menggunakan metode bermain peran pada siswa SD,jurnal primaedukasia, 1(2),113-123

17.	Penerapan pembelajaran roleplaying untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III sd negeri 013 lubuk kembang sari kecamatan ukui	Hasil analisis data diperoleh persentase aktivitas guru pada pertemuan I siklus I sebesar 75% dengan kategori baik, pertemuan II siklus I mengalami kenaikan sebesar 77,8% dengan kategori baik dan pada pertemuan I siklus II sebesar 86,1% dengan kategori sangat baik	Arikunto,Suharsimi, dkk.2010. penelitian tindakan kelas.jakarta.bumi aksara.
18.	Pengaruh metode roleplaying pada mata pelajaran IPS terhadap keterampilan sosial siswa kelas v sd	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen atau kelompok yang mendapat perlakuan dengan metode role playing memiliki keterampilan yang lebih baik daripada kelompok kontrol	Sudjana Nana.2009. Penilaian hasil proses belajar mengajar. Bandung: remaja rosdakarya.
19.	Pengaruh penerapan roleplaying terhadap hasil belajar siswa kelas v mi pada pembelajaran ips	Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa nilai rata rata posttest kelas eksperimen 74,78 dan nilai nilairata rata posttest kontrol 65.56,seandainya hasil belajar analisis data yang telah dilakukan bahwa t dihitung berada diluar daerah penerimaan Ho atau dengan kata lain Ho ditolak.	Ahmad Abu dan tri prasetya,strategi belajar , bandung pustaka setia.
20.	Implementasi metode belajar role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa	Rerata nilai prasiklus yang diambil dari data ulangan harian sebesar 76,2 edangkan aktifitas siklus II memperoleh nilai rata rata meningkat diangka 89,4	Djamarah, Syaiful bahrir.2005.psikologi belajar.jakarta : PT,Rineka cipta

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dilihat dari hasil *literatur review* didapatkan 2 jurnal yang dinyatakan H_a atau hipotesis alternatifnya diterima sehingga dibuktikan bahwa ada pengaruh metode bermain peran (role playing) pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar dan persentase peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari 18 *literature review* jurnal yang terbukti metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Sekolah Dasar sebesar 15,4% - 38% dan juga dapat meningkatkan motivasi, keterampilan sosial, pemahaman konsep dan aktivitas siswa, serta juga dapat meningkatkan performansi guru sebesar 6,6%.

B. Pembahasan

Berdasarkan 20 jurnal yang telah peneliti *review* didapatkan 3 jurnal yang dinyatakan H_a atau hipotesis alternatifnya diterima sehingga dibuktikan bahwa ada pengaruh metode bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS SD dan persentase peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari 17 *literature* jurnal yang peneliti *review* didapatkan metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS SD sebesar 15,4% - 38%.

Hasil jurnal yang ditulis Zulfa dan Zahroul (2016), menjabarkan rata-rata aktivitas belajar siswa pada prasiklus adalah 56,4% (kriteria cukup aktif) pada mata pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar. Pada siklus I meningkat menjadi 70,8% (kriteria aktif) sehingga dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Apabila dikaitkan dengan teori tujuan metode bermain peran menurut Saputra (2015) tujuan pembelajaran bermain peran adalah sebagai alternatif metode yang dapat mengaktifkan siswa dan merangsang siswa agar berani mengemukakan pendapat, menganalisis, memecahkan masalah dan merangsang aktivitas siswa, dan kreativitas belajar siswa. Metode pembelajaran bermain peran, siswa akan lebih aktif selama dan setelah memeragakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika siswa belajar secara individu.

Hasil jurnal yang ditulis Saputra (2015) dan Budiansyah (2017) tidak menjabarkan aktivitas siswa akan tetapi hanya menjabarkan hasil belajar siswa setelah dilakukan penerapan metode pembelajaran bermain peran pada

mata pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dimana pada penelitian Saputra (2015) dilaksanakan sampai siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 15,4% sedangkan pada penelitian Budiansyah (2017) dilaksanakan sampai siklus III terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 34,3%. Penelitian tersebut sangat berhubungan dengan penelitian penulis karena dalam jurnal tersebut telah dijelaskan mengenai gambaran analisis pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS.

Penelitian yang dilakukan oleh Djaila dkk (2011) dan Wilujeng (2015), juga menjabarkan penerapan metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS akan tetapi perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu subjek penelitiannya yaitu siswa kelas III Sekolah Dasar. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Kristin dkk (2019) dan Fahreza dkk (2018) subjek penelitiannya siswa kelas IV Sekolah Dasar. Apabila dikaitkan dengan teori kelebihan metode bermain peran menurut Nurhamami (2020) mengungkapkan melalui pembelajaran dengan metode memainkan peran, materi yang dipelajari akan efektif dan tahan lama dalam ingatan karena siswa bermain secara langsung, menggali materi pelajaran berdasarkan peran yang dimainkan. Dengan metode pembelajaran bermain peran, siswa dapat mendeskripsikan pemahaman (konsep) dalam bentuk praktek dan contoh yang menyenangkan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurhasanah dkk (2016), Hartati (2012)

menerapkan pada mata pelajaran IPS. Sedangkan hasil penelitian Said (2019) menerapkan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS serta juga dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD kelas VI. Berdasarkan penelitian yang ditulis Sri (2020) hasil analisis model pembelajaran *role playing* mampu membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara mulai dari 15% sampai yang tertinggi 105%, dengan rata-rata – rata 37%. Hasil jurnal yang ditulis oleh Kristin (2020) menunjukkan bahwa model *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa mulai dari yang terendah 1,65% sampai yang tertinggi 64,32% dengan rata-rata 23,32%.

Hasil jurnal yang ditulis oleh Tria dkk (2017) dan Hairul dkk (2018) menunjukkan bahwa keduanya tidak menerapkan metode penelitian tindakan kelas (PTK) seperti sebagian besar penelitian lainnya. Namun kedua artikel ini mengemukakan desain penelitian eksperimen untuk menganalisa pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar IPS pada siswa Kelas V. Kedua jurnal tersebut membuktikan ada pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Akan tetapi terdapat perbedaan variabel independen yaitu jurnal yang ditulis Tria dkk (2017) tidak hanya menerapkan pembelajaran bermain peran secara umum akan tetapi lebih dikhususkan lagi dengan pembelajaran kooperatif yang mana dalam metode pembelajaran bermain peran kelompok dibagi secara berpasangan.

Hasil jurnal yang ditulis oleh Wahyuni (2018) dengan judul penerapan model PBL berbantuan *role playing* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. Berbeda dengan penelitian dari 14 jurnal lainnya, penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai langkah awal dalam melakukan penelitian sebelum menerapkan model pembelajaran *role playing* dan variabel dependen bukan hanya melihat hasil belajar akan tetapi juga motivasi siswa. Hasil jurnal tersebut menjabarkan model pembelajaran PBL berbantu *role playing* dapat meningkatkan motivasi siswa 35% dan hasil belajar siswa 1,2%. Apabila dikaitkan dengan teori kelebihan metode bermain peran menurut Huda (2015) mengungkapkan metode bermain peran dapat membangkitkan semangat dalam diri siswa dan membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias karena siswa ikut langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam mata pelajaran IPS

Berdasarkan 20 jurnal yang peneliti *review* ditemukan hasil bahwa keseluruhan jurnal membuktikan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan dua desain penelitian yang berbeda seperti metode penelitian PTK (86,7)% dan metode penelitian eksperimen (13,3%). Apabila dihubungkan dengan teori Suarjana (2017) mengatakan keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari suatu perubahan perilaku siswa disebut hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran yang ditampilkan dalam beberapa bentuk aspek seperti pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor).

Berdasarkan *review* jurnal ini peneliti juga mendapatkan informasi tambahan bahwa metode pembelajaran bermain peran tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar siswa akan tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar pada jurnal yang ditulis oleh Wahyuni dkk (2018), aktivitas siswa pada jurnal yang ditulis Zulfa dan Zahroul (2016), keterampilan sosial pada jurnal Fahreza dan Rahmi (2018) dan pemahaman konsep pelajaran pada jurnal yang ditulis oleh Nurhamami (2020). Metode bermain peran ini seringkali digunakan dalam mata pelajaran IPS di SD karena dianggap sebagai salah satu metode yang cukup efektif dalam penggunaannya bagi siswa. Dari 20 jurnal yang peneliti lakukan *review* keseluruhan jurnal menerapkan pada mata pelajaran IPS karena metode bermain peran adalah salah satu metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan *literature review* dari 20 jurnal penelitian tentang “Kajian Literatur tentang Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar” dapat disimpulkan bahwa 3 jurnal yang dinyatakan hipotesis alternatifnya diterima sehingga dibuktikan bahwa ada pengaruh metode bermain peran (*role playing*) pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar dan persentase peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari 17 *literature review* jurnal yang terbukti metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Sekolah Dasar sebesar 15,4% - 38% dan juga dapat meningkatkan motivasi (1,2%), keterampilan sosial (26,1%), pemahaman konsep (14,1%) dan aktivitas siswa (14,4%), serta juga dapat meningkatkan performansi guru sebesar 6,6%.

Hasil *literature review* yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa 20 jurnal yang *direview* menggunakan dua desain penelitian yaitu PTK dan eksperimen, keseluruhan jurnal menerapkan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS dengan subjek penelitian siswa kelas III, IV, V dan VI.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, yang berkaitan dengan *kajian literatur* tentang metode bermain peran untuk meningkatkan

hasil belajar IPS siswa Sekolah Dasar, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi pendidik/guru

Diharapkan sebagai pendidik selalu memberikan metode pembelajaran bermain peran secara teratur sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber data penelitian untuk penelitian selanjutnya dan dilakukan penelitian lebih lanjut dengan kriteria berbeda seperti lokasi, subjek dan mata pelajaran yang berbeda dari *literatur review* yang peneliti analisis.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Syahribulan, & Basri. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Murid Kelas V. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, volume (3), nomor (2).
- Budiansyah. (2017). Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, volume (1), nomor (2).
- Dewi, T, Tegeh I, & Suarjana I. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Gugus III Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2016/2017. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*, volume (5), nomor (2).
- Djaila, Jamaludin, & Hanis. (2011). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Pokok Bahasan Kegiatan Jual Beli di Kelas III SDN Simdo. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, volume (5), nomor (1).
- Fahreza & Rahmi. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Metode *Role Playing* pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Bina Gogik*, volume (5), nomor (1).
- Firosalia K. (2018). Meta analisis pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar IPS. *Jurnal refleksi edukatika*, volume (8), nomor (2).
- Hartati, Tri, Widiantoi. (2012). Penerapan Modal Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi. *Economic Education Analysis Journal*, volume (1), nomor (1).
- Hastati. (2019). Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, volume (2), nomor (1).
- Indrawati, R. (2013). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Peristiwa sekitar Proklamasi melalui Bermain Peran. *Journal of Elementary Education*, volume (2), nomor (1).
- Nurhamami S. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal on Education*, volume (3), nomor (1).

- Nurhasanah J, Sujana A, Sudin A. (2016). Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah, volume (1), nomor (1)*.
- Saputra, D. (2015). Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, volume (10), nomor (4)*.
- Sari R. (2020). Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling, volume (1), nomor (1)*.
- Said. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD Padurenan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan, volume (2), nomor (1)*.
- Sitinjak T. (2018). Pendekatan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Global Edukasi, volume (1), nomor (4)*.
- Wahyuni, Slameto, & Setyaningtyas, E. (2018). Penerapan Model PBL Berbantuan *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, volume (2), nomor (4)*.
- Wilujeng. (2015). Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IIIb SDN Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember. *Jurnal Pancaran, volume (4), nomor (4)*.
- Wijayanti, R, Kristin, & Anugraheni. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Kelas IV melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Berbantuan Boneka Wayang. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa, volume (5), nomor (1)*.
- Yanto. (2015). Metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas, volume (1), nomor (1)*.
- Zulfa & Zahroul C. (2016). Penerapan Metode Bermain Peran untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jenis-jenis Usaha Ekonomi di SDN Ngadiluwih 02 Kediri. *Jurnal Pedagogi, volume (2), nomor (3)*.