

## PEMBELAJARAN KEGIATAN JUAL BELI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Rochman<sup>1</sup>, Faridillah Fahmi Nurfurqon<sup>2</sup>, Deden Herdiana Altaftazani<sup>3</sup>

<sup>1</sup>. IKIP Siliwangi

[1rochmanefendi29@gmail.com](mailto:1rochmanefendi29@gmail.com), [2Faridillah@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:2Faridillah@ikipsiliwangi.ac.id), [3deden@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:3deden@ikipsiliwangi.ac.id)

### Abstract

Social studies learning is one of the main subjects in the Indonesian language education curriculum, including the elementary school level. The purpose of this study was to examine the scenario and implementation of learning buying and selling activities through the role playing learning model in the third grade students of elementary school. From the observation results of low student learning at Social studies lesson shows that students feel bored quickly and are less motivated so that students find it difficult to understand the material. To overcome this problem, the researcher uses a role playing learning model in the third grade students of elementary school to improve learning for buying and selling activities. The research method used is descriptive qualitative, the researcher wants describes the learning of buying and selling activities through the role playing learning model for the third grade students of elementary school. The hope is that researchers can explain the efforts made by the teacher in improving the quality of learning, especially the learning of buying and selling activities. In this study, students in the third grade of SDN Sariwangi for the 2019-2020 academic year. Based on the results obtained during the implementation of learning using a role playing model, it showed very good results. This proves that this study shows the success in learning buying and selling activities through the role playing learning model for the third grade students of SDN Sariwangi.

**Keywords:** IPS, Role Playing, Elementary School.

### Abstrak

Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan bahasa Indonesia, termasuk jenjang sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menelaah Skenario dan implementasi pembelajaran kegiatan jual beli melalui model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas III SD. Dari hasil observasi rendahnya belajar siswa pada pelajaran IPS terlihat siswa merasa cepat bosan dan kurang termotivasi sehingga siswa menjadi sulit memahami materi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas III SD untuk meningkatkan pembelajaran kegiatan jual beli. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, peneliti ingin menggambarkan mengenai pembelajaran kegiatan jual beli melalui model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas 3 SD. Harapannya supaya peneliti bisa menjelaskan upaya-upaya yang dilakukan oleh guru dalam memperbaiki kualitas pembelajaran, khususnya pembelajaran kegiatan jual beli. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Sariwangi Tahun ajaran 2019-2020. Berdasarkan hasil yang diperoleh selama pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* menunjukkan hasil yang sangat baik. Hal tersebut membuktikan bahwa pada penelitian ini menunjukkan keberhasilan dalam pembelajaran kegiatan jual beli melalui model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas III SDN Sariwangi.

**Kata Kunci:** IPS, *Role Playing*, Sekolah Dasar.

## PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang membahas tentang keilmuan dasar yang berhubungan dengan kepentingan-kepentingan sosial, yang lebih mementingkan pemahaman, hapalan dan bukan berpikir logis. Dengan demikian proses belajar mengajar dari berbagai aspek yang menyertai pembelajaran IPS di SD dituntut untuk dapat memberikan pemahaman yang bermakna bagi siswa. Suatu pembelajaran yang bermakna tentu saja didukung oleh berbagai faktor pengiring salah satunya yaitu metode pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, seorang guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, serta menyediakan beragam pengalaman belajar melalui interaksi dengan isi atau materi pembelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan akan membantu keberhasilan dalam proses pembelajaran karena ketika proses pembelajaran menyenangkan, siswa akan dengan mudah menerima dan mengerti dengan baik materi yang dipelajari. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar, diharapkan adanya suasana pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan siswa secara aktif. Namun pada proses pembelajaran yang berlangsung dalam dunia pendidikan pada umumnya masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan bukan pada siswa (*student centered*). Teori ini sesuai dengan kenyataan yang ada di SD Negeri Sariwangi. Berdasarkan pengamatan awal siswa belum menunjukkan adanya respon baik dalam mengikuti pembelajaran IPS dalam proses pembelajaran IPS siswa terlihat pasif. Siswa menganggap pelajaran IPS sebagai pelajaran yang monoton dan kurang bervariasi, apalagi jika dalam penyampaian guru mengajarkannya secara monoton, teoritis dan tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS perlu dirancang dengan mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Dengan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan membuat siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pula pada tumbuhnya motivasi belajar bagi siswa.

### Arti Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Menurut (Anshor, 2016) IPS yaitu sebuah integrasi dari ilmu-ilmu sosial untuk kepentingan pembelajaran peserta didik dalam pendidikan kewarganegaraan.. Menurut (Afroh, 2010) Pembelajaran IPS membahas mengenai manusia dengan lingkungannya dari berbagai sudut pada masa lampau, sekarang, dan mendatang pada lingkungan yang dekat maupun yang jauh terhadap lingkungan peserta didik tersebut. Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah kegiatan dasar manusia secara sosial yang disajikan secara ilmiah yang tumbuh sesuai dengan perkembangan peserta didik di lingkungannya. Melalui pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang baik, bertanggung jawab, serta demokratis. Sehingga, melalui mata pelajaran IPS diharapkan siswa memiliki kesadaran dalam kehidupan sosial di lingkungan masyarakat serta dapat terbina menjadi warga negara yang baik.

### Metode Role Playing

"*Role Playing*" yang artinya bermain peran adalah suatu model pembelajaran dengan maksud untuk membantu peserta didik menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok sosial menurut pendapat (Uno Hamzah, 2009:26). Sedangkan menurut Nawawi dalam (Kartini, 2007) Bermain peran atau role playing adalah mendramatisasikan tingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu kelompok di masyarakat itu sendiri. Berdasarkan menurut pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran

atau *role playing* diharapkan kemampuan pemahaman dapat dimiliki peserta didik. Karena dengan metode bermain peran dapat mengarahkan siswa lebih merasakan secara langsung berproses nyata seperti dalam kehidupan sehari-hari misalnya banyaknya macam-macam kebutuhan, berbagai cara pemenuhan kebutuhan, berbagai kegiatan ekonomi dan lain-lain. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator. Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*).

### Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Hadari dalam (Zulaikha, 2014) “Metode deskriptif berarti sebuah prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan suatu keadaan subyek serta obyek penelitian pada seseorang, lembaga, masyarakat pada masa sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak, atau sebagaimana adanya”. Sejalan dengan pendapat (Aisyah, 2016) Penelitian kualitatif merupakan sebuah penelitian yang pemecahan masalahnya dengan menggunakan data empiris (pengalaman) sedangkan metode deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi disaat sekarang. Menurut Mukhtar dalam (Suryahadi,dkk,2018) menegaskan bahwa “metode deskripsi kualitatif adalah sebuah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian dalam waktu tertentu.”Tujuan dari penelitian ini adalah membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis serta hubungan antara fenomena yang diselidiki.

## HASIL DAN DISKUSI

### Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian terhadap pembelajaran kegiatan jual beli menggunakan model *role playing* di kelas III sekolah dasar, yang dilaksanakan di salah satu sekolah negeri di kecamatan Parongpong tahun pelajaran 2019-2020 dengan jumlah siswa 30 siswa. Terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 13 siswi perempuan. Kemampuan siswa dalam memahami materi sangat beragam karena diambil langsung satu kelas tanpa menggunakan tahap seleksi terlebih dahulu. Di dalam satu kelas siswa tersebut memang memiliki daya tangkap yang berbeda-beda sesuai dengan kemampuan masing-masing. Maka dari itu peneliti menjabarkan hasil penelitian selama 4 kali pertemuan yakni 2 kali pertemuan pembelajaran tatap muka di sekolah dan 2 kali pertemuan jarak jauh dari rumah menggunakan akses jaringan internet melalui aplikasi whatsapp, video call, voice note dan hal tersebut dilaksanakan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

### Skenario dan Implementasi Model Pembelajaran

Model Pembelajaran yang peneliti ambil adalah *role playing*. Mengingat hal tersebut peneliti selaku guru merasa perlu adanya tindakan. Peneliti ingin meningkatkan pemahaman siswa dalam materi kegiatan jual beli. Pada pelaksanaan tindakan 1 dilakukan observasi sesuai dengan instrumen pengumpulan data yang telah disusun. Secara umum pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* sudah berjalan sesuai yang diharapkan. Pembelajaran menggunakan model *role palying* merupakan pembelajaran yang baru bagi siswa karena biasanya peneliti lebih sering menggunakan metode ceramah. Pada tindakan 2 pembelajaran dilaksanakan di rumah melalui akses jaringan internet (penelitian daring) pada tanggal 3 Mei 2020 . Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model *role*

*playing*(bermain peran). Pada penelitian ini mereka terjun langsung ke lapangan dan mencaritahu sendiri tentang kegiatan jual beli yang terjadi di masyarakat.Pada tahap perencanaan ini dilakukan persiapan yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*. Perencanaannya yakni (stimulasi, menyatakan masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, kesimpulan) diantaranya pembuatan rencana pembelajaran, pembuatan lembar observasi, lembar angket dan pedoman wawancara.Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan model *role playing* yang akan dilaksanakan pada pembelajaran untuk tindakan ini akan dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Menyiapkan lembar observasi, lembar angket, lembar wawancara dan juga dokumentasi, tujuanny untuk mengamati situasi dan kondisi selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan mengamati kinerja peneliti.

Berikut ini merupakan hasil *Rata-Rata* Penilaian Kognitif, Psikomotor, Afektif Terhadap Subjek.

**Tabel 1. Hasil Rata-Rata Penilaian Kognitif, Psikomotor, Afektif Terhadap Subjek**

Skor Aspek Penilaian			Keterangan
P	K	A	
82.27	82.9	83.4	Baik

**Dengan Kategori**

- A: Baik Sekali : (90 – 100)
- B: Baik : (80 – 89 )
- C: cukup : (70 – 79 )
- K: kurang : ( 60 – 69 )

Berdasarkan hasil dari observasi siswa yang telah dilaksanakan di lapangan pada saat penelitian, maka dapat dilihat hasilnya baik, karena hampir dari semua siswa telah melaksanakan kegiatan dengan baik. Hal tersebut menyatakan bahwa pada penelitian ini menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan pemahaman materi kegiatan jual beli dengan model *role playing*.

**Respon guru dan siswa pada implementasi model *role playing* dalam meningkatkan pemahaman materi kegiatan jual beli pada siswa kelas III SDN Sariwangi.**

Untuk mengetahui respon guru dan siswa pada rumusan masalah kedua, peneliti menggunakan angket terhadap guru yang mengobservasi peneliti selama penelitian dan siswa yang diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan model *role playing* sebagai responden mengenai materi kegiatan jual beli.Data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari lembar jawaban angket respon guru dan lembar jawaban angket respon siswa didalam proses pembelajaran (Hadijah, 2018).

**Respon Guru**

Berdasarkan angket guru yang sudah dirumuskan oleh peneliti, guru memberikan tanggapan bahwa peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai indikatornya dan menyampaikan materi kegiatan jual beli dengan menggunakan model *role playing* Dari hasil yang diperoleh oleh peneliti dalam angket guru dapat disimpulkan bahwa guru sudah menyampaikan tujuan

dan materi secara jelas, terlebih lagi pembelajarannya menggunakan media bertukar peran yang mana siswa bisa merasakan sendiri karena terlibat dalam kegiatan jual beli, sehingga mereka dengan mudah memahami materi kegiatan jual beli. Selain itu model pembelajaran yang dipakai dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi karena dengan model *role playing*, siswa dapat mengatasi permasalahannya dan termotivasi untuk belajar. Untuk itu dengan menggunakan model *role playing* peneliti dapat mengetahui meningkatnya pemahaman siswa kelas III dalam materi kegiatan jual beli di SDN Sariwangi.

### Respon Siswa

Untuk mengetahui respon siswa, peneliti menggunakan angket terhadap siswa yang diberi perlakuan (*treatment*) sebagai responden. Dari angket yang sudah disebar, peneliti mendapatkan hasil bahwa siswa dapat dengan mudah menyelesaikan langkah-langkah pembelajaran materi kegiatan jual beli. Pada angket tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa dalam materi kegiatan jual beli pada pelajaran IPS, siswa lebih terlihat mandiri meskipun ada beberapa siswa yang menganggap tidak senang pembelajaran tersebut dengan menggunakan model *role playing* tapi banyak juga siswa yang beranggapan positif karena pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* memudahkan mengatasi permasalahan yang timbul pada setiap pembelajaran yang diajarkan. Dari hasil rata-rata setiap pernyataannya siswa lebih banyak memilih hal yang positif, meskipun ada beberapa siswa yang beranggapan negatif karena kurang menyukai pelajaran IPS terutama dalam materi kegiatan jual beli dengan menggunakan model *role playing*.

### Kesulitan-kesulitan guru dan siswa menyelesaikan implementasi model *role playing* dalam meningkatkan pemahaman materi kegiatan jual beli pada siswa kelas III SDN Sariwangi.

Untuk mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa, dapat diketahui hasilnya dengan wawancara. Berdasarkan hasil pedoman wawancara guru, guru dapat mengatasi dengan bijak kesulitan yang dihadapinya dalam meningkatkan pemahaman materi kegiatan jual beli pada siswa sekolah dasar khususnya kelas III, bahkan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*, membuat siswa termotivasi aktif dan kreatif karena pembelajaran ini menitik beratkan kepada siswa untuk terjun untuk mencari tahu sumber masalahnya sekaligus menemukan solusinya. Sedangkan, Bagi siswa untuk mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran, dapat diketahui hasilnya dengan wawancara. Berdasarkan pedoman hasil wawancara siswa, maka hasilnya dapat kita lihat bahwa 90 % siswa menyukai pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*, 77 % siswa menjawab metode *role playing* sudah diterapkan disekolah tentang kegiatan jual beli, 100% siswa sudah memahami tentang apa yang dimaksud dengan kegiatan jual beli, 87 % siswa sudah bisa memahami apa saja yang terjadi pada kegiatan jual beli, 80 % siswa sudah bisa memahami perbedaan penjual dan pembeli. Untuk itu dapat diketahui hasilnya bahwa sebagian besar siswa kelas III di SDN Sariwangi tidak mengalami kesulitan dalam meningkatkan hasil observasi pemahaman pembelajaran kegiatan jual beli.

### Diskusi

Dalam Skenario dan implementasi pembelajaran kegiatan jual beli melalui model pembelajaran *role playing* siswa kelas III SDN Sariwangi. Dalam skenario dan implementasi pembelajaran kegiatan jual beli melalui model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas III melalui tahap demi tahap, yakni pada tahap pertama peneliti melakukan observasi sesuai dengan instrument

pengumpulan data yang telah disusun setelah mendapatkan izin penelitian dari sekolah yang hendak diteliti. Meski terhalang oleh pandemi corona yang melanda negeri ini akan tetapi peneliti telah melaksanakan penelitian di kelas sebanyak dua kali pertemuan di sekolah dan dua pertemuan sisanya dilakukan secara online atau melalui akses internet yang dilakukan di rumah masing-masing. Pada penjelasan diatas, dapat disimpulkan rumusan masalah pertama pada skenario dan implementasi pembelajaran sudah sesuai dengan urutan kegiatan model *role playing*, pada pembelajaran kegiatan jual beli. Hal ini bisa dilihat dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada lembar lampiran untuk lebih jelasnya. Untuk mengetahui hasil respon guru dan siswa pada pembelajaran kegiatan jual beli melalui model pembelajaran *role playing* diatas sebagai rumusan masalah kedua, dapat disimpulkan bahwa hasil respon pada guru dan siswa dalam implementasi model pembelajaran *role playing* sebagian besar menyatakan model pembelajaran *role playing* sangat menyenangkan dan menarik karena disamping belajar untuk memperoleh pengetahuan, siswa juga dapat memahami dengan cepat mengenai materi kegiatan jual beli tersebut. Guru tidak merasa kesulitan untuk menjelaskan materi kegiatan jual beli sebab dengan model pembelajaran *role playing* siswa dapat langsung merasakan dan terlibat dalam kegiatan jual beli, sehingga pembelajaran tersebut menjadi terarah dengan baik, bermakna, relevan dan konseptual sehingga bisa diterima dan dipahami siswa secara baik. Sedangkan untuk menjawab rumusan masalah ketiga, sesuai penjelasan diatas hasil wawancara siswa, maka hasilnya dapat kita lihat bahwa 90 % siswa menyukai pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*, 77 % siswa menjawab metode *role playing* sudah diterapkan disekolah tentang kegiatan jual beli, 100% siswa sudah memahami tentang apa yang dimaksud dengan kegiatan jual beli, 87 % siswa sudah bisa memahami apa saja yang terjadi pada kegiatan jual beli, 80 % siswa sudah bisa memahami perbedaan penjual dan pembeli. Untuk itu dapat diketahui hasilnya bahwa sebagian besar siswa kelas III di SDN Sariwangi tidak mengalami kesulitan dalam meningkatkan hasil observasi pemahaman pembelajaran kegiatan jual beli.

## KESIMPULAN

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa skenario dan implementasi pembelajaran kegiatan jual beli melalui model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas III SDN Sariwangi sudah berjalan sesuai yang diharapkan. Skenario yang dilakukan secara bertahap dan implementasi saat pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat baik. Karena hampir semua siswa telah melaksanakan kegiatan dengan baik, hal tersebut membuktikan bahwa pada penelitian ini menunjukkan keberhasilan dalam pembelajaran kegiatan jual beli melalui model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas III SDN Sariwangi.

2. Hasil respon pada guru dan siswa dalam implementasi model pembelajaran *role playing* sebagian besar menyatakan model pembelajaran *role playing* sangat menyenangkan dan menarik karena disamping belajar untuk memperoleh pengetahuan, siswa juga dapat memahami dengan cepat mengenai materi kegiatan jual beli tersebut. Guru tidak merasa kesulitan untuk menjelaskan materi kegiatan jual beli sebab dengan model pembelajaran *role playing* siswa dapat langsung merasakan dan terlibat dalam kegiatan jual beli.

3. Penerapan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas III SDN Sariwangi sangat efektif dan mampu meningkatkan pemahaman pembelajaran kegiatan jual beli pada siswa, serta siswa mampu berpikir kritis serta kreatif dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami dan memecahkan masalah atau kesulitan-kesulitan yang dihadapi selama kegiatan berlangsung.

**Referensi**

- Uno, Hamzah B. (2018). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT. Bumi Angkasa.
- Afroh, siti. (2010). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI JUAL BELI MATA PELAJARAN IPS MELALUI METODE ROLE PLAYING SISWA KELAS III MI.ISLAMIAH*. 28–44.
- Aisyah. (2016). *PROBLEMATIKA PEMAHAMAN TEKS BACAAN PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV MI IANATUSSHIBYAN SEMARANG TAHUN AJARAN 2015/2016*. 1–10.
- Anshor, S. (2016). PEMAHAMAN KONSEP JUAL BELI DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR MELALUI METODE ROLE PLAYING. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 6(2), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Hadijah, S. (2018). ANALISIS RESPON SISWA DAN GURU TERHADAP PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Journal of Materials Processing Technology*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.1109/robot.1994.350900>
- Kartini, T. (2007). Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(8), 1–5.
- Suryahadi, B. W., Marsela, G., Aprianingsih, N., Novitasari, & Aulia, R. 2018. (2018). *PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA MENGGUNAKAN TEKS EKSPLANASI DAN PEMANFAATNYA SEBAGAI MATERI AJAR TINGKAT SMK*. 73–264.
- Zulaikha, D. (2014). *Korelasi kemampuan membaca pemahaman dengan menulis karangan narasi*.