

**ROLE PLAYING BERBASIS MARKET DAY SEBAGAI INOVASI
PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI DI SEKOLAH DASAR**

Setya Ratna Dianuri¹, Septian Eko Rahmanto², Ani Subekti³, Triyanto⁴, Supianto⁵

¹PGSD, FKIP, Universitas Sebelas Maret,

²PGSD, FKIP, Universitas Sebelas Maret,

³PGSD, FKIP, Universitas Sebelas Maret,

⁴PGSD, FKIP, Universitas Sebelas Maret,

⁵PGSD, FKIP, Universitas Sebelas Maret,

¹setyaratnad1@gmail.com, ²septianrahmanto69@guru.belajar.id ,

³anisubekti2020@gmail.com, ⁴try_uns@yahoo.com, ⁵supianto@staff.uns.ac.id

ABSTRACT

This study explores the implementation of Role Playing based on Market Day as an innovative approach to Social Studies (IPS) learning, specifically on economic activities material in elementary school. The problem underlying this research is the low student engagement and limited understanding of abstract economic concepts such as production, distribution, and consumption due to teacher-centered learning and minimal practical activities. The purpose of this study is to describe how Role Playing based on Market Day can create meaningful, contextual, and engaging learning experiences for students. This research employed a qualitative descriptive method. Data were collected through classroom observations, interviews with teachers and students, and documentation of learning activities during the Market Day implementation. The findings show that the Role Playing model integrated with Market Day activities provides authentic learning experiences that help students understand economic activities more concretely. Students actively participated by acting as producers, distributors, and consumers, which enhanced their conceptual understanding, communication skills, collaboration, creativity, and financial literacy. In addition, the learning process became more interactive, enjoyable, and relevant to students' daily lives. The study concludes that Role Playing based on Market Day is an effective and innovative learning strategy to support meaningful Social Studies learning on economic activities in elementary schools.

Keywords: role playing, market day, economic activities

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji penerapan *Role Playing* berbasis *Market Day* sebagai inovasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya keterlibatan siswa serta keterbatasan pemahaman konsep kegiatan ekonomi yang bersifat abstrak, seperti produksi, distribusi, dan konsumsi, akibat pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan minimnya kegiatan

praktik. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan implementasi *Role Playing* berbasis *Market Day* dalam menciptakan pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan menarik bagi siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan *Market Day*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* berbasis *Market Day* mampu memberikan pengalaman belajar yang autentik sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep kegiatan ekonomi secara konkret. Siswa terlibat aktif dalam memerankan peran sebagai produsen, distributor, dan konsumen, yang berdampak pada peningkatan pemahaman konsep, kemampuan komunikasi, kerja sama, kreativitas, serta literasi finansial. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan demikian, *Role Playing* berbasis *Market Day* dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar.

Kata Kunci: *role playing, market day*, kegiatan ekonomi

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membangun fondasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik agar mampu memahami serta beradaptasi dengan kehidupan sosial di masyarakat. Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar diharapkan tidak hanya menekankan penguasaan materi secara kognitif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa agar pembelajaran menjadi bermakna (Sahira et al., 2022; Pertiwi, 2022). Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam hal tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), karena IPS mengkaji berbagai fenomena

sosial yang dekat dengan kehidupan peserta didik sehari-hari.

Materi kegiatan ekonomi merupakan bagian penting dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, khususnya pada kelas tinggi. Materi ini mencakup konsep produksi, distribusi, dan konsumsi yang terjadi di lingkungan sekitar siswa. Namun, pada kenyataannya pembelajaran kegiatan ekonomi masih sering disajikan secara abstrak dan berpusat pada guru, sehingga siswa kurang memahami konsep secara utuh (Rorimpandey, 2022; Rahmawati & Lutfi, 2024). Akibatnya, partisipasi aktif siswa rendah dan hasil belajar cenderung kurang optimal. Hal ini diperkuat oleh temuan

penelitian yang menunjukkan bahwa siswa sering merasa materi kegiatan ekonomi sulit dan kurang menarik karena minimnya pengalaman belajar langsung (Atmoko, 2024).

Teori konstruktivisme menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman nyata (Suparlan, 2019; Nerita et al., 2023). Dalam konteks ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi diberi kesempatan untuk berinteraksi, berdiskusi, dan merefleksikan pengalaman belajarnya. Penelitian Nadilla et al. (2024) menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep karena siswa memperoleh pengalaman langsung yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan konstruktivistik adalah model *Role Playing*. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan suatu situasi sosial tertentu sehingga mampu memahami peran, proses, dan nilai yang

terkandung di dalamnya (Imas & Berlin dalam Wulandari et al., 2021). Dalam pembelajaran IPS, *Role Playing* terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif, antusiasme, serta pemahaman konsep siswa karena siswa terlibat langsung dalam simulasi situasi nyata (Ubudiyah & Hosanah, 2023; Sopandi et al., 2024). Penelitian Fauziyah dan Attalina (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan *Role Playing* pada materi kegiatan ekonomi berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Selain *Role Playing*, kegiatan *Market Day* merupakan bentuk pembelajaran kontekstual yang relevan untuk mengajarkan konsep kegiatan ekonomi di sekolah dasar. *Market Day* menghadirkan suasana pasar mini di lingkungan sekolah, di mana siswa berperan sebagai penjual dan pembeli sehingga dapat memahami proses produksi, distribusi, dan konsumsi secara nyata (Suharyoto, 2017; Ranem & Dewi, 2023). Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya belajar tentang transaksi jual beli, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kewirausahaan seperti percaya diri, tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, dan kerja keras

(Zultiar & Siwiyanti, 2017; Febriyanti et al., 2021).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kegiatan *Market Day* memberikan manfaat signifikan terhadap perkembangan karakter dan pemahaman ekonomi siswa sekolah dasar. Ranem dan Dewi (2023) menyatakan bahwa *Market Day* mampu menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa melalui pengalaman langsung yang terencana dan terintegrasi dengan pembelajaran. Penelitian Dwinata et al. (2023) juga menegaskan bahwa *Market Day* merupakan program unggulan yang efektif dalam membina karakter kewirausahaan dan literasi ekonomi siswa sejak dini. Namun demikian, pelaksanaan *Market Day* di sekolah dasar sering kali masih diposisikan sebagai kegiatan insidental atau ekstrakurikuler, sehingga belum sepenuhnya terintegrasi dengan model pembelajaran IPS di kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan model *Role Playing* dengan kegiatan *Market Day* agar pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi menjadi lebih kontekstual,

bermakna, dan relevan dengan kehidupan siswa. Integrasi *Role Playing* berbasis *Market Day* memungkinkan siswa tidak hanya melakukan simulasi jual beli, tetapi juga memahami peran produsen, distributor, dan konsumen secara sistematis melalui pengalaman belajar yang autentik (Maulana, 2023; Setiawati et al., 2022).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan *Role Playing* berbasis *Market Day* sebagai inovasi pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai proses pembelajaran, keterlibatan siswa, serta manfaat yang diperoleh, sekaligus menjadi rujukan bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran IPS yang inovatif dan berpusat pada peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbasis *Market Day* pada pembelajaran IPS

materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengungkapan fenomena pembelajaran secara alamiah, kontekstual, dan holistik, khususnya terkait keterlibatan siswa, proses pembelajaran, serta pengalaman belajar yang diperoleh selama kegiatan berlangsung.

Penelitian dilaksanakan di sekolah dasar yang telah menerapkan kegiatan *Market Day* sebagai bagian dari pembelajaran IPS. Subjek penelitian meliputi guru kelas dan siswa sekolah dasar yang terlibat langsung dalam pelaksanaan pembelajaran *Role Playing* berbasis *Market Day*. Pemilihan subjek penelitian dilakukan secara purposive, dengan pertimbangan bahwa subjek tersebut memiliki pengalaman dan keterlibatan langsung dalam implementasi pembelajaran yang diteliti, sehingga mampu memberikan data yang relevan dan mendalam.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran IPS yang

mengintegrasikan *Role Playing* dengan kegiatan *Market Day*, termasuk aktivitas siswa saat memerankan peran sebagai produsen, distributor, dan konsumen. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai persepsi, pengalaman, serta manfaat pembelajaran yang dirasakan. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, catatan guru, serta hasil karya siswa selama kegiatan *Market Day* berlangsung.

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui teknik triangulasi, baik triangulasi sumber maupun triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Langkah ini bertujuan untuk meningkatkan kredibilitas dan keakuratan data yang diperoleh.

Analisis data dilakukan secara kualitatif deskriptif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang

diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi direduksi untuk memilih informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk deskripsi naratif untuk menggambarkan proses penerapan pembelajaran serta keterlibatan siswa secara sistematis. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan temuan penelitian yang telah dianalisis secara menyeluruh.

Melalui metode penelitian ini, diharapkan diperoleh gambaran yang jelas dan mendalam mengenai penerapan *Role Playing* berbasis *Market Day* sebagai inovasi pembelajaran IPS, serta kontribusinya dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik di sekolah dasar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Role Playing* berbasis *Market Day* dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Selama proses

pembelajaran, siswa terlibat secara langsung dalam memerankan peran sebagai produsen, distributor, dan konsumen, sehingga konsep kegiatan ekonomi yang sebelumnya bersifat abstrak dapat dipahami secara lebih konkret melalui pengalaman nyata.

Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan *Market Day* berlangsung. Siswa tidak hanya melakukan aktivitas jual beli, tetapi juga terlibat dalam proses perencanaan produksi, penentuan harga, distribusi barang, serta pengambilan keputusan sebagai konsumen. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS tidak lagi berpusat pada guru, melainkan beralih menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan akan lebih bermakna ketika siswa membangun sendiri pemahamannya melalui pengalaman langsung (Suparlan, 2019; Nerita et al., 2023).

Hasil wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa pembelajaran *Role Playing* berbasis *Market Day* membantu siswa memahami konsep kegiatan ekonomi

secara lebih menyeluruh. Siswa menyatakan lebih mudah memahami perbedaan peran produsen, distributor, dan konsumen karena mereka mengalami langsung peran tersebut. Guru juga mengungkapkan bahwa siswa menjadi lebih aktif bertanya, berdiskusi, serta mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan penelitian Ubudiyah dan Hosanah (2023) serta Sopandi et al. (2024) yang menyatakan bahwa model *Role Playing* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep dalam pembelajaran IPS.

Secara lebih rinci, keterlibatan siswa selama pembelajaran dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas belajar siswa yang dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1 Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran *Role Playing* Berbasis *Market Day*

Aspek Aktivitas	Deskripsi Temuan
Partisipasi siswa	Siswa aktif mengikuti kegiatan <i>Market Day</i> dan memerankan peran ekonomi
Pemahaman konsep	Siswa mampu menjelaskan peran produsen, distributor, dan konsumen

Kerja sama	Siswa bekerja sama dalam kelompok saat menyiapkan dan menjalankan kegiatan
Komunikasi	Siswa berani menawarkan barang dan berinteraksi saat transaksi
Kreativitas	Siswa kreatif dalam menata produk dan menentukan strategi penjualan

Tabel tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Role Playing* berbasis *Market Day* tidak hanya berdampak pada pemahaman konsep kegiatan ekonomi, tetapi juga mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Temuan ini sejalan dengan penelitian Febriyanti et al. (2021) dan Ranem dan Dewi (2023) yang menyatakan bahwa kegiatan *Market Day* mampu menumbuhkan nilai kewirausahaan dan keterampilan sosial siswa sejak dini.

Selain itu, kegiatan *Market Day* juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan literasi finansial siswa. Siswa belajar menggunakan uang secara sederhana, memahami konsep harga, keuntungan, serta

pentingnya kejujuran dalam transaksi. Nilai-nilai tersebut muncul secara alami melalui aktivitas *Role Playing* yang dirancang menyerupai situasi pasar nyata. Hal ini mendukung temuan Zultiar dan Siwiyanti (2017) yang menyatakan bahwa *Market Day* merupakan sarana efektif dalam menanamkan nilai-nilai ekonomi dan karakter pada siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa integrasi model *Role Playing* dengan kegiatan *Market Day* merupakan inovasi pembelajaran IPS yang efektif. Pembelajaran menjadi lebih hidup, bermakna, dan relevan dengan kehidupan siswa. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman nyata mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa secara signifikan (Fauziyah & Attalina, 2024; Maulana, 2023).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Role Playing* berbasis *Market Day* merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran IPS materi

kegiatan ekonomi di sekolah dasar. Model pembelajaran ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep kegiatan ekonomi yang meliputi produksi, distribusi, dan konsumsi. Melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan *Market Day*, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, kreativitas, serta literasi finansial.

Pembelajaran IPS yang mengintegrasikan *Role Playing* berbasis *Market Day* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif serta menyenangkan. Siswa berperan sebagai subjek pembelajaran yang aktif, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya kegiatan. Dengan demikian, pembelajaran IPS tidak lagi bersifat abstrak dan berpusat pada guru, melainkan berorientasi pada pengalaman nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Berdasarkan temuan penelitian tersebut, disarankan agar guru sekolah dasar dapat memanfaatkan

model *Role Playing* berbasis *Market Day* sebagai alternatif strategi pembelajaran IPS, khususnya pada materi kegiatan ekonomi. Sekolah juga diharapkan dapat mendukung pelaksanaan kegiatan *Market Day* secara terencana dan terintegrasi dalam pembelajaran, bukan hanya sebagai kegiatan insidental. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji lebih lanjut efektivitas *Role Playing* berbasis *Market Day* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif atau eksperimen, serta mengembangkan penelitian pada materi IPS lainnya atau pada jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. (2021). Implementasi pendidikan kewirausahaan (entrepreneurship) di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. *Ar-Riyah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 51–63. <https://doi.org/10.29240/jpd.v5i1>
- Atmoko, A. (2024). Tantangan mempertahankan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPS sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–53.
- Dainuri. (2019). Kontribusi pendidikan entrepreneurship: Suatu upaya konstruktif menumbuhkan jiwa wirausaha pada mahasiswa. *Journal of Sharia Economics*, 1(1), 1–13.
- Dwinata, A., Pratiwi, E. Y. R., & Asmarani, R. (2022). Natural science contextual learning ecosystem materials for class V elementary school students. *Indonesian Journal of Primary Science Education*, 3(1), 174–183. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v3i1.3287>
- Dwinata, A., dkk. (2023). Program *Market Day* sebagai sarana pembinaan karakter kewirausahaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2536–2544.
- Fauziyah, N., & Attalina, S. (2024). Penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan pemahaman IPS materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPS*, 12(1), 88–97.
- Febriyanti, F., Mulyadiprana, A., & Nugraha, A. (2021). Analisis penanaman nilai-nilai karakter melalui kegiatan kewirausahaan “*Market Day*” di sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 232–241.
- Imas, K., & Berlin, S. (2021). Model-model pembelajaran inovatif. Dalam Wulandari, dkk. *Pembelajaran aktif dan kreatif di sekolah dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Maulana, A. (2023). Model *Role Playing* dalam pembelajaran IPS berbasis pengalaman belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 101–110.
- Nadilla, R., dkk. (2024). Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran IPS berbasis pengalaman nyata.

- Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 67–75.
- Nerita, S., dkk. (2023). Pembelajaran konstruktivistik dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 145–154.
- Pertiwi, R. (2022). Strategi guru dalam menciptakan pembelajaran bermakna di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 1–10.
- Rahmawati, D., & Lutfi, A. (2024). Kesulitan belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial*, 5(1), 33–41.
- Ranem, I. N., & Dewi, N. P. C. P. (2023). Membangun jiwa wirausaha siswa sekolah dasar melalui kegiatan *Market Day*. *Jurnal Manajemen dan Ekonomi (JME)*, 1(2), 31–40.
- Rorimpandey, L. (2022). Analisis motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 4(2), 56–64.
- Sahira, N., dkk. (2022). Pendidikan dasar sebagai fondasi pembentukan karakter peserta didik. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar*, 6(1), 12–20.
- Setiawati, N. A., Nst, F. S., & Zahara, R. (2022). Application of the *Market Day*-based entrepreneurship learning model in building generation entrepreneurs. *Journal of Education and Teaching Learning (JETL)*, 4(1), 38–48.
- Sopandi, D., dkk. (2024). Penerapan model *Role Playing* dalam meningkatkan antusiasme siswa pada pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 22–30.
- Suharyoto, L. S. (2017). Menanamkan nilai kewirausahaan melalui kegiatan *Market Day*. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 83–89.
- Suparlan. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 7(2), 121–130.
- Ubudiyah, N., & Hosanah. (2023). Model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan pemahaman dan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 95–104.
- Zultiar, I., & Siwiyanti, L. (2017). Menumbuhkan nilai kewirausahaan melalui kegiatan *Market Day*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Ekonomi*, 6(11), 13–30.