



Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Menumbuhkan Aktivitas Belajar di Sekolah Dasar

Tri Syamsijulianto^{1*}, Rizka Rayani²

¹Program Studi PGSD, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Melawi, Indonesia

²Sekolah Dasar Negeri 09 Serangkang, Indonesia

*Correspondence e-mail: syamsijulianto17@gmail.com

Abstrak

Aktivitas belajar terhadap pembelajaran IPS serta masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Tujuan penelitian ini untuk mendapatkan data-data mengenai tumbuhnya aktivitas pembelajar IPS menggunakan metode *role playing* di sekolah dasar, Metode yang di gunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh peneliti ini dilakukan dalam 2 siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan siswa berjumlah 14 orang. Hasil persentase lembar aktivitas siswa siklus I pertemuan ke 1 dengan rata-rata 5,47 %, dan siklus I pertemuan ke 2 dengan rata-rata 6,16 serta lembar aktivitas siswa siklus II pertemuan ke 1 dengan rata-rata 6,88 dan siklus II pertemuan ke 2 dengan rata-rata adalah 7,29 penumbuhan antara siklus I pertemuan ke 1 dan siklus I pertemuan ke 2 dan siklus II pertemuan ke 1 dan siklus II pertemuan ke 2 adalah 25,8%. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan melakukan pembelajaran menggunakan metode *role playing* dapat menumbuhkan aktivitas pembelajar IPS di sekolah dasar.

Kata Kunci : aktivitas belajar, mata pelajaran ips, metode *role playing*.

Abstract

Learning activities on social studies learning and still using the lecture and question and answer method. The purpose of this study was to obtain data on the growth of social studies learning activities using the *role playing* method in elementary schools. The method used by researchers in this study is the method of classroom action research (PTK), classroom action research carried out by this researcher was carried out in 2 cycles. The subjects in this study were students of grade IV with a total of 14 students. The results of the percentage of student activity sheets for the first cycle of the first meeting with an average of 5.47%, and the first cycle of the second meeting with an average of 6.16 and the student activity sheet for the second cycle of the first meeting with an average of 6.88 and the cycle The second meeting II with an average growth rate of 7.29 between the first cycle of the first meeting and the first cycle of the second meeting and the second cycle of the first meeting and the second cycle of the second meeting was 25.8%. Based on the description above, it can be concluded that learning using the *role playing* method can foster social studies learning activities in elementary schools.

Keywords: learning activities, social studies subjects, *role playing* method.



PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan kompetensi generasi bangsa. Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk pribadi yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, terampil, dan mandiri. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Hal ini menunjukkan bahwa proses pendidikan harus dirancang sedemikian rupa agar mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran yang efektif harus mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, partisipatif, dan interaktif. Menurut Hamalik (2015), pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa, karena siswa tidak hanya menjadi objek, tetapi juga subjek dalam proses belajar. Vygotsky (1978) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran, di mana proses belajar terjadi secara optimal dalam konteks kerja sama dengan orang lain.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki nilai strategis dalam pembentukan karakter siswa adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial masyarakat dan menanamkan nilai-nilai sosial serta kewarganegaraan. Somantri(2001) menyatakan bahwa IPS adalah integrasidariberbagai cabang ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan. Sementara itu, Nasution (2007) menambahkan bahwa IPS bertujuan mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial siswa agar dapat hidup bermasyarakat dengan baik.

Namun, pada kenyataannya, pembelajaran IPS di sekolah dasar sering kali belum mampu menumbuhkan aktivitas belajar siswa secara maksimal. Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari Jumat, 31 Juli 2020, menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, siswa kurang terlibat aktif

dalam diskusi, dan kurangnya variasi metode pembelajaran menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran.

Aktivitas siswa merupakan salah satu indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran. Menurut Uno (2014), aktivitas belajar adalah segala bentuk kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran, baik secara fisik maupun mental. Slameto (2010) menyatakan bahwa semakin aktif siswa dalam pembelajaran, maka semakin besar kemungkinan siswa akan mencapai hasil belajar yang optimal. Aktivitas belajar juga menjadi sarana pengembangan potensi kognitif, afektif, dan psikomotor siswa (Dimiyati & Mudjiono, 2013).

Untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS, diperlukan penerapan metode yang tepat, salah satunya adalah metode role playing (bermain peran). Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan suatu situasi atau peran tertentu dalam konteks pembelajaran. Sanjaya (2013) menjelaskan bahwa metode role playing memungkinkan siswa mengalami langsung pengalaman belajar yang berkesan dan bermakna. Selain itu, menurut Hanafiah dan Suhana (2009), metode ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan sosial.

Metode role playing juga sesuai dengan pendekatan pembelajaran berbasis konstruktivisme, yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial (Bruner, 1966). Dalam konteks ini, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memproses dan mengkonstruksi makna dari informasi tersebut. Menurut Piaget (1972), pengalaman langsung sangat penting dalam tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar, karena pada tahap ini anak cenderung berpikir secara konkret.

Lebih lanjut, kegiatan bermain peran mampu meningkatkan empati, keterampilan komunikasi, dan kemampuan kerja sama antar siswa (Eggen & Kauchak, 2012). Hal ini sangat relevan dengan tujuan pembelajaran IPS yang tidak hanya mengembangkan pengetahuan, tetapi juga sikap sosial dan keterampilan

interpersonal. Joyce dan Weil (2011) menambahkan bahwa role playing merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembentukan nilai-nilai sosial dan moral melalui pengalaman belajar yang reflektif.

Dengan demikian, penerapan metode role playing dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif dalam menumbuhkan aktivitas belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana penerapan metode role playing dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

METODE

Sebagai upaya mencari pembuktian dan solusi dari masalah yang diangkat dalam penelitian ini, peneliti telah menentukan dan merancang desain penelitian yaitu dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam suatu kelas. Menurut Sanjaya (2013: 149) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dan upaya untuk memecahkan dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata menganalisis setiap pengaruh dari tindakan tersebut. Prosedur penelitian yang akan digunakan mengacu kepada model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Sukardi 2013: 8) yaitu model spiral yang terdiri dari kegiatan perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), Observasi dan evaluasi (*observe*), dan Refleksi (*Reflect*).

Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa dan guru, siswa yang menjadi subjek adalah siswa di kelas IV SDN 09 Serangkang yang berjumlah 14 orang, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/ 2021, sedangkan objek dari penelitian adalah dapat menumbuhkan aktivitas siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan metode role playing di

sekolah dasar. Penelitian yang akan di lakukan di SDN 09 Serangkang adalah dengan metode penelitian kolaboratif dan disusun dengan metode penelitian kuantitatif.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini meliputi sebagai berikut teknik observasi menurut Sukardi (2013: 50) teknik ini merupakan satu diantara proses pengambilan informasi atau data melalui pengamatan (observasi). Teknik dokumentasi ada pun teknik dokumetasi yang digunakan oleh peneliti disini yaitu berupa pengumpulan foto-foto dan mengambil dokumentasi video.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) inidilakukan pada kelas IV SDN 09 Serangkang semester ganjil 2020/2021 dengan jumlah subjek sebanyak 14 orang, dan penelitian ini dilakukan berdasarkan identifikasi dari permasalahan-permasalahan yang telah di deskripsikan penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus dengan setiap siklus 2 kali pertemuan.

Tabel 2. Perbandingan Setiap Siklus dan Pertemuan pada Aktivitas Siswa

Siklus	Jumlah Persentase Keseluruhan Siklus dan Pertemuan
Siklus I Pertemuan I	54,7 %
Siklus I Pertemuan 2	61,6 %
Siklus II Pertemuan 1	68,8 %
Siklus II Pertemuan 2	72,9 %

Berdasarkan tabel dalam siklus I pertemuan ke 1 dari di atas dari aspek Kognitif: mengekspresikan dirinya dengan memainkan peran yang telah dibuat didapatkan hasil sebesar 59% dari keseluruhan siswa, dan dari keseluruhan aspek yang telah diukur. Memahami perannya di dalam skenario dengan aktivitas keseluruhan siswa sebesar 56%.

Memperjelas pemeranan sesuai dengan skenario yang telah dibuat didapatkan nilai aktivitas siswa secara keseluruhan adalah 60%. Kemudian dari aspek afektif dapat dijelaskan sebagai berikut: ketelitian siswa dalam memainkan peran sebesar 65%, respon dan terlibat secara aktif di dalam pembelajaran dengan metode role playing sebesar 61%, kesungguhan dalam role playing sebesar 66%, kemudian dapat disajikan juga hasil dari aspek psikomotorik siswa dapat dilihat sebagai berikut: gerakan mimik dan intonasi di dalam role playing dengan persentase keaktifan siswa adalah 60% sedangkan menunjukkan ekspresi dan disesuaikan dengan dialog pada skenario yang telah dibuat adalah 63%, dan melakukan tindakan yang sesuai dengan skenario 56% dengan jumlah persentase secara keseluruhan adalah 54,7%.

Berdasarkan tabel pada siklus I pertemuan ke 2 di atas dari aspek Kognitif: mengekspresikan dirinya dengan memainkan peran yang telah dibuat didapatkan hasil sebesar 68% dari keseluruhan siswa, dan dari keseluruhan aspek yang telah diukur. Memahami perannya di dalam skenario dengan aktivitas keseluruhan siswa sebesar 64%. Memperjelas pemeranan sesuai dengan skenario yang telah dibuat didapatkan nilai aktivitas siswa secara keseluruhan adalah 67%. Kemudian dari aspek afektif dapat dijelaskan sebagai berikut: ketelitian siswa dalam memainkan peran sebesar 75%, respon dan terlibat secara aktif di dalam pembelajaran dengan metode role playing sebesar 74%, kesungguhan dalam role playing sebesar 68%, kemudian dapat disajikan juga hasil dari aspek psikomotorik siswa dapat dilihat sebagai berikut: gerakan mimik dan intonasi di dalam role playing dengan persentase keaktifan siswa adalah 58% sedangkan menunjukkan ekspresi dan disesuaikan dengan dialog pada skenario yang telah dibuat adalah 73%, dan melakukan tindakan yang sesuai dengan skenario 69% dengan persentase secara keseluruhan adalah 61,6%.

Berdasarkan tabel dalam siklus II pertemuan ke 1 dari di atas dari aspek Kognitif: mengekspresikan dirinya dengan memainkan peran yang telah dibuat didapatkan hasil sebesar 75% dari keseluruhan siswa, dan dari keseluruhan aspek

yang telah diukur. Memahami perannya didalam skenario dengan aktivitas keseluruhan siswa sebesar 73%. Memperjelas pemeranan sesuai dengan skenario yang telah dibuat didapatkan nilai aktivitas siswa secara keseluruhan adalah 74%. Kemudian dari aspek afektif dapat dijelaskan sebagai berikut: ketelitian siswa dalam memainkan peran besar 82%, respon dan terlibat secara aktif di dalam pembelajaran dengan metode role playing sebesar 78%, kesungguhan dalam role playing sebesar 86%, kemudian dapat disajikan juga hasil dari aspek psikomotorik siswa dapat dilihat sebagai berikut: gerakan mimik dan intonasi di dalam role playing dengan persentase keaktifan siswa adalah 67% sedangkan menunjukkan ekspresi dan disesuaikan dengan dialog pada skenario yang telah dibuat adalah 78%, dan Melakukan tindakan yang sesuai dengan skenario 76% secara keseluruhan persentase keseluruhan adalah 68,8%. Berdasarkan tabel dalam siklus II pertemuan ke 2 dari data di atas aspek kognitif: mengekspresikan dirinya dengan memainkan peran yang telah dibuat didapatkan hasil sebesar 78% dari keseluruhan siswa, dan dari keseluruhan aspek yang telah diukur. Memahami perannya di dalam skenario dengan aktivitas keseluruhan siswa sebesar 79%.

Memperjelas pemeranan sesuai dengan skenario yang telah dibuat didapatkan nilai aktivitas siswa secara keseluruhan adalah 76%. Kemudian dari aspek afektif dapat dijelaskan sebagai berikut: ketelitian siswa dalam memainkan peran sebesar 84%, respon dan terlibat secara aktif di dalam pembelajaran dengan metode role playing sebesar 87%, kesungguhan dalam role playing sebesar 85%, dari aspek psikomotorik siswa dapat dilihat sebagai berikut: gerakan mimik dan intonasi di dalam role playing dengan persentase keaktifansiswa adalah 78% sedangkan menunjukkan ekspresi dan disesuaikan dengan dialog pada skenario yang telah dibuat adalah 77%, dan melakukan tindakan yang sesuai dengan skenario 85% dari keseluruhan persentase di atas adalah 72,9%.

Metode pembelajaran role playing menjadi salah satu solusi untuk pembelajaran yang menyenangkan. Lebih lanjut Yanto (2015) metode pembelajaran role playing memberikan pembelajaran melalui pertunjukan atau memainkan peran dalam pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Metode role playing memberikan dampak terhadap aktivitas pembelajaran.

Menurut Roetiyah (2012) belajar dengan metode role playing mampu menarik perhatian peserta didik dan siswa lebih aktif dalam aktivitas-aktivitas dengan role playing. Lebih lanjut Wijayanti, Kristin & Anugraheni (2019) semua peserta didik terlibat secara aktif pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Jadi dengan menggunakan metode role playing akan menumbuhkan aktivitas belajar peserta didik, akan meningkatkan intensitas pembelajarannya dikelas, serta anak akan lebih aktif dalam pembelajaran karena dengan pembelajaran sesuai dengan karakteristik anak akan mampu menumbuhkan aktivitas belajarnya.

KESIMPULAN

Metode role playing dapat menumbuhkan aktivitas siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN 02 Beduai hal itu terlihat dari hasil observasi dan tes serta kemampuan pembelajar mengajar yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Lembar aktivitas siswa siklus I pertemuan ke 1 dengan rata-rata 5,47 %, dan siklus I pertemuan ke 2 dengan rata-rata 6,16 serta lembar aktivitas siswa siklus II pertemuan ke 1 dengan rata-rata 6,88 dan siklus II pertemuan ke 2 dengan rata-rata adalah 7,29 penumbuhan antara siklus I pertemuan1 dan siklus I pertemuan 2 dan siklus II pertemuan 1 dan siklus II pertemuan 2 adalah 25,8%. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan melakukan pembelajaran menggunakan metode role playing dapat menumbuhkan aktivitas siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN 09 Serangkang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka cipta.
- A.M, Sardiman. (2007). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Press.
- Djamarah, Syaiful B. dan Azwan Zain. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Pustaka.
- Gunawan, R. (2013). *Pendidikan IPS: filosofi, konsep dan aplikasi*. Alfabeta.
- Giarchy. (2012). Penerapan pembelajaran tematik dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 05 Muara Ilai Kecamatan Beduwai Kabupaten Sangga, Skripsi, Universitas Tanjungpura, Pontianak, h.57-58.
- Hamalik, O. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Haryanto. (2010). Pengertian Belajar Menurut Para Ahli, (online)tersedia: [http:// belajarpsikologi.blogspot.com/pengertian-belajar menurut-para-ahli](http://belajarpsikologi.blogspot.com/pengertian-belajar-menurut-para-ahli). (Tanggal akses 03 Oktober 2020 jam 06.53 WIT).
- Ladousee, Porter Gillian. (1997). *Role Play*, University Press, Oxford.
- Roestiyah. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Penelitian Pendidikan: jenis, metode dan prosedur*. Kencana.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. PT Remaja Rosdakarya.
- Somantri, M.N. (2011). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Remaja Rosdakarya.
- Sukardi, HM. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kela Implementasinya dan Pengembangan*. PT Bumi Aksara.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2007). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bumi Aksara.

Journal homepage: <https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/honoli>

DOI: <https://doi.org/10.30598/honoli.2.1.48-57>

Wijayanti, Radhitya Esti; Kristin, Firosalia; & Anugraheni, Indri. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Kelas IV Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbantuan Boneka Wayang. 5 (1) (50-65).