

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Herni Susanti^{1*}, Willy Winarsih², Nurmi³

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

²SDN 013 Tana Tidung

³SDN 012 Tana Tidung

*Email Penulis Korespodensi: susantiherni1977@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Hasil Belajar <i>Role Playing</i> IPAS</p>	<p>Penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) peserta didik kelas V-C SDN 013 Tana Tidung, Kabupaten Tana Tidung tahun pelajaran 2023/2024 dengan menerapkan metode pembelajaran <i>role playing</i> atau bermain peran. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas V-C SDN 013 Tana Tidung. Tujuan Penelitian ini dilakukan guna untuk melihat kondisi pembelajaran yang diterapkan pada peserta didik sekolah dasar kelas V saat ini dengan menggunakan kurikulum merdeka, sehingga proses pembelajaran mengalami perubahan. Dengan diterapkannya kurikulum merdeka saat ini membuat proses pembelajaran berpengaruh pada hasil belajar dan minat belajar peserta didik. Melihat kondisi peserta didik yang masih kebingungan akan proses pembelajaran, dan berpengaruh pada hasil belajar serta minat belajar peserta didik yang kurang, maka penulis membuat sebuah penelitian tindakan kelas dengan memberikan pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> dengan tujuan memberikan gaya belajar yang baru pada peserta didik dan meningkatkan hasil belajar sesuai dengan capaian pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan teknik observasi, wawancara dan tes, dan teknik analisis data yang digunakan oleh penulis yaitu dengan teknik deskriptif kuantitatif. Dengan berjalannya penelitian ini selama dua siklus dengan metode pembelajaran yang sama dengan subyek peserta didik kelas V-C yang berjumlah 21 peserta didik diperoleh hasil kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan metode <i>role playing</i> kepada peserta didik kelas V-C mengalami peningkatan pada minat belajar dan hasil belajar pada peserta didik sebanyak 41%, yang dapat diketahui lewat <i>pretest</i> maupun <i>posttest</i> serta wawancara pada saat akhir pembelajaran berlangsung. Dengan dilaksanakannya penelitian ini membuat guru kelas juga merasa terbantu akan proses pembelajaran yang dilakukan.</p>

Copyright (c) 2023 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang akan saya berikan Kepada Peserta didik yaitu Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Merupakan suatu mata pelajaran yang membahas tentang keilmuan yang dikemas dalam satu pelajaran di mana keduanya harus saling berkaitan. pembelajaran ini merupakan suatu tindakan yang relatif konkrit di mana dalam suatu pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik sekolah dasar kelas V-C dengan kurikulum merdeka memberikan suatu pelajaran dengan sistem merdeka belajar pada setiap kegiatan pembelajaran. Yang berfokus pada kemampuan pada setiap peserta didik akan materi pembelajaran yang dipelajarinya. Melihat kegiatan pembelajaran yang cukup membuat bosan

peserta didik karena pada kegiatan sebelumnya bapak ibu guru wali kelas tidak terlalu menggunakan media pembelajaran, maka dari itu penulis membuat suatu penelitian tindakan kelas dengan menerapkan pembelajaran dengan metode *role playing* pada mata pelajaran IPAS pada peserta didik kelas V-C. Dalam sebuah penelitian Juliana (2022) menyatakan bahwa suatu kelebihan pada model pembelajaran *role playing* yaitu dapat melatih peserta didik untuk menghadapi permasalahan pada pendidikan. Dunia pendidikan pada saat ini diharapkan mampu memberikan suatu pembelajaran secara holistik dengan adanya interaksi secara langsung yang dilakukan antara guru dengan peserta didik untuk mewujudkan pembelajaran yang merdeka. Peserta didik dalam melakukan pembelajaran harus Memiliki tekad dan minat yang kuat agar sebuah proses pembelajaran bisa dilakukan secara maksimal sehingga capaian pembelajaran dapat dinyatakan tercapai apabila peserta didik melakukan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada peserta didik cenderung ada dalam diri setiap peserta didik di mana di dalamnya terdapat perasaan senang, gembira, perhatian, konsentrasi, serta kemauan untuk belajar yang kuat. Salah satu tingkat pemahaman peserta didik yang ada di dalam kelas yaitu dipengaruhi oleh proses pembelajaran didalam kelas.

Menurut Putri (2022) guru mampu menerapkan model pembelajaran dengan metode pembelajaran yang tepat agar tercapainya objek pembelajaran. Motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik dapat meningkatkan sebuah prestasi yang dapat memberikan suatu hasil keberhasilan belajar, bagaimana kita akan mendapatkan suatu capaian pembelajaran yang maksimal apabila motivasi belajar yang ada pada diri peserta didik masih kurang. Oleh karena itu, model pembelajaran maupun metode pembelajaran dilakukan pada penelitian ini guna untuk menciptakan suatu inovasi pembelajaran yang dapat memaksimalkan hasil pembelajaran pada setiap peserta didik terutama pada kelas V Sekolah Dasar. Menurut Divi Anatsa (2022), keberhasilan suatu capaian pembelajaran tidak luput dari keterlibatan Peserta didik secara langsung pada setiap kegiatan pembelajaran. kegiatan pembelajaran dapat berhasil dengan baik Apabila ada fokus pemusatan terhadap perhatian pelajaran yang salah satu faktor menyebabkan terputusnya suatu perhatian adalah minat, maka dari itu kita sebagai seorang pendidik yang dapat melihat potensi yang ada pada diri peserta didik wajib bagi kita meningkatkan potensi mereka melalui kegiatan pembelajaran yang menarik agar Motivasi yang ia miliki menjadi lebih baik sehingga capaian pembelajaran akan tercapai. Begitupun sebaliknya apabila kita memberikan suatu bahan belajar yang tidak sesuai dengan minat setiap peserta didik maka tidak akan kita mendapatkan hasil yang maksimal karena kegiatan pembelajaran tidak bisa diikuti dengan minat belajar yang kuat sehingga capaian pembelajaran menjadi kurang maksimal. Di samping Motivasi belajar yang kuat terdapat pengembangan suatu motivasi bagi anak yang dapat kita hubungkan dengan materi pembelajaran pada setiap individu (Rahmi, 2020). Suatu motivasi bagi seorang pendidik agar selalu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan, bahan ajar sehingga dapat memberikan suatu efek yang positif kepada peserta didik yang lain terutama yang memiliki minat belajar yang kurang.dengan menerapkan metode pembelajaran secara langsung dapat membuat suatu kegiatan belajar di dalam kelas terasa hidup sehingga membuat setiap peserta didik memiliki rasa penasaran yang tinggi akan proses pembelajaran yang akan diberikan oleh seorang pendidik. Maka dari itu untuk menciptakan suatu inovasi pembelajaran wajib bagi kita memahami akan setiap karakter dan potensi yang ada pada peserta didik, dengan harapan dapat menginovasi kegiatan pembelajaran sehingga tidak terkesan monoton. belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku dari pengalaman yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor. Penerapan metode pembelajaran *role playing* pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar memberikan suatu inovasi terbaru yang harus dilakukan untuk menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang berpihak kepada peserta didik serta dapat meningkatkan capaian pembelajaran. metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran merupakan suatu metode simulasi yang di dalamnya terdapat Siapa saja yang terlibat dalam strategi untuk menganggap

dirinya sebagai orang lain yang tujuannya yaitu mempelajari bagaimana orang lain bertindak dan merasakan secara bersama. *Role playing* adalah permainan menggunakan aturan, tujuan dan menyenangkan (Yuli M, 2020). Metode *role playing* sering juga disebut sebagai metode drama karena di dalamnya mendramatisasikan suatu tingkah laku yang berhubungan dengan masalah sosial. Maka dari itu suatu pembelajaran dengan bermain peran memberikan suatu pengalaman baru pada setiap peserta didik karena di dalam metode pembelajaran *role playing* ini, dapat memberikan pengalaman tersendiri sehingga kegiatan berjalan secara berkesan dan dapat memberikan suatu pengalaman baru pada diri peserta didik.

B. METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dua siklus yang terdiri perencanaan, tindakan, dan observasi. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu seluruh Peserta didik kelas V-C SDN 013 Tana Tidung tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 21 Peserta Didik, terdiri atas 10 laki-laki dan 11 perempuan. Langkah-langkah dalam setiap siklus diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan Tindakan

Pada tahap awal Sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan peneliti mempersiapkan rancangan modul ajar di mana di dalamnya terdapat lembar *pretest* maupun *posttest* untuk setiap peserta didik kelas V selain itu juga terdapat susunan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran yang digunakan yaitu menggunakan metode pembelajaran *role playing* di mana proses pembelajaran mengacu pada modul ajar yang telah dibuat serta mengikuti sintaks-sintaks yang ada pada proses pembelajaran menggunakan metode *role playing*.

3. Pengamatan (*Observation*)

Observasi atau pengamatan dilakukan oleh peneliti di mana sebelum sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, Dari guru pamong bahwa kegiatan pembelajaran yang diberikan pada Peserta didik kelas V dengan kurikulum merdeka mengalami kendala karena penanggung jawab pada kelas tersebut sudah purna tugas. Pada kegiatan ini peneliti mengamati akan terlaksana suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dimulai dari kegiatan pendahuluan inti maupun penutup.

C. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi awal pada kelas V terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPAS yaitu selama proses pembelajaran berlangsung guru masih menggunakan pembelajaran konvensional sehingga kurang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Peserta didik kurang bersemangat mengikuti pembelajaran IPAS, disamping materi pelajaran yang sangat banyak dalam kegiatan pembelajaran guru yang hanya melakukan ceramah dan Peserta didik hanya diminta untuk mendengarkan dan mencatat di buku tulisnya masing-masing. Peserta didik mempunyai kesibukan sendiri – sendiri yaitu berbicara dengan teman sebangku dan perhatian tidak terfokus pada penjelasan guru, pembelajaran juga terasa membosankan. Sampai pada akhirnya guru mengubah cara belajar Peserta Didik dengan menggunakan Metode *role playing*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada Peserta didik kelas V SDN 013 Tana Tidung. Mendapatkan hasil penelitian sesuai dengan tabel yang diambil dari hasil penelitian di bagian pembahasan. Dimana nilai *pretest* maupun *posttest* pada kegiatan pembelajaran Pada siklus 1 maupun siklus 2 mengalami peningkatan yang cukup signifikan dapat dilihat dari hasil rata-rata perolehan nilai setiap peserta didik dimana pada siklus satu mendapatkan rata-rata nilai lembar *pretest* yaitu 60.5 dan mendapatkan hasil nilai postes 88.8 maka dapat disimpulkan pada kegiatan pembelajaran pada

siklus satu dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* mendapatkan peningkatan sebesar 35%. Pada siklus ke dua yang dilakukan pada kelas yang sama mendapatkan hasil akhir dengan rata-rata yaitu 63.8 pada lembar pretest dan nilai 90.5 pada nilai *posttest*. Maka dapat disimpulkan bahwa kenaikan hasil belajar pada setiap peserta didik mendapatkan sekitar 41% didapatkan dari hasil observasi dan wawancara ke dua puluh satu peserta didik yang menyatakan senang akan pembelajaran yang dilakukan. Dari kedua siklus dengan metode pembelajaran yang sama sekaligus dengan materi pembelajaran yang berbeda membuat hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan Respon yang positif bagi guru yang ada di sekolah tersebut, karena mereka beranggapan bahwa kegiatan pembelajaran dengan lebih memberatkan atau meniti beratkan kepada Peserta didik menjadi suatu keberhasilan yang mendasar sehingga mendapat suatu capaian pembelajaran yang maksimal.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS Peserta didik kelas V SDN 013 Tana Tidung pada materi Sistem Organ Pernapasan Pada Manusia Hal itu dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata tes dan persentase ketuntasan belajar peserta didik dari kondisi awal siklus 1 dan siklus 2. Hasil observasi suatu proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada Peserta didik kelas 5 mengalami peningkatan yang tercermin dalam antusias beserta saat didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sekaligus dapat dilihat dari ketertarikan mereka kepada proses pembelajaran ataupun kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan menggunakan metode *role playing*. Jadi kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti guru juga memberikan respon yang positif karena penggunaan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas Peserta didik lebih aktif dan kreatif serta dapat meningkatkan hasil penilaian pembelajaran ditunjukkan pada nilai rata-rata Peserta didik pada kondisi awal adalah 88.8 Serta mengalami kenaikan hasil belajar Pada siklus 2 sebesar 90.5 yang dapat diketahui dari hasil nilai rata-rata peserta didik pada siklus 2 dengan metode pembelajaran yang sama.

REFERENSI

- Bahtiar, R. S., & Fahmi, I. N. (2019). Role Playing dalam Peningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.
- Febrianto, J., Fendiyanto, P., Suriaty, S., & Kukuh, K. (2023). Kemampuan Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah matematika Pada Materi Bilangan Bulat Dan Pecahan. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman* (Vol. 3, pp. 204-210).
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197-206.
- Saputri, R., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275-7280.
- Suryadi (2019). Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di SDN 1 Labuan.
- Tagupia, J. K., Mogot, A. M., & Kaunang, M. J. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Freire Elementary Education Journal*, 1(02), 30-36.

Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253-261.