

Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* Dalam Materi IPS di SD Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V

IIN KARLINA¹, PUTRI AYUNINGTIAS² & VIVI VINARA YUKA³

ABSTRACT

This study aims to (1) describe the steps effective learning by applying the role-playing learning model, (2) describe the increase in student learning activity in playing the role of economic actors in the role playing model, and (3) describe students' responses to the application of the role-playing learning model. The subjects in this study were class V students, totaling 13 people and teachers who teach in the class. The object of this research is the steps of implementing the role-playing learning model, improving results, and responding students to the application of the role-playing learning model. This research using qualitative research. The method of data collection that used in this study is the method of observation, interview method. The results of this study indicate that from the results of discussions and evaluations of the role-playing activities that have been carried out, students get a very good response to social studies learning. Students are very enthusiastic in doing role playing activities. Although there are some students who have not dared to play their roles, the learning activities went smoothly, and students were actively involved in learning activities.

Keywords: *Learning model of role playing (role playing), Active learning.*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di dalamnya memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui pelajaran IPS, siswa diarahkan, dibimbing dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia yang efektif.

Hamid Hasan, dkk (2009:1) menyatakan bahwa, sebaiknya pembelajaran IPS mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan siswa yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat.

Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran. Oleh karena itu, rancangan pembelajaran guru hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa, sehingga mereka mampu menjadikan apa yang dipelajarinya sebagai bekal

dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat di lingkungannya.

Dalam sistem pembelajaran, metode mengajar merupakan bagian integral yang tidak bisa dipisahkan, komponen-komponen pengajaran terjalin sebagai suatu sistem saling berhubungan dan saling memengaruhi satu sama lain (Sunhaji, 2019 : hlm. 38)

Metode pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilakukan. Metode pembelajaran dapat dianggap sebagai sesuatu prosedur atau proses yang teratur, suatu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan pembelajaran (Suyono dan Hariyanto, hlm. 19)

Guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar anak didik di kelas. Salah satu kegiatan yang harus guru lakukan adalah melakukan pemilihan dan penentuan metode yang bagaimana akan dipilih untuk mencapai tujuan pengajaran. Pemilihan dan penentuan metode ini didasari adanya metode- metode tertentu yang tidak bisa dipaksa untuk mencapai tujuan tertentu.

Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Cukup banyak bahan pelajaran yang terbuang dengan percuma hanya karena penggunaan metode menurut kehendak guru dan mengabaikan kebutuhan siswa (Syaiful Bahri Djamarah, hlm. 87-88)

Pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan (Suyono dan Hariyanto, hlm. 207)

Menurut Kagan (2004) menyebutkan “rancangan pembelajaran guru, hendaknya diarahkan dan di fokuskan sesuai dengan kondisi perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukannya benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa”.

Metode bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang membuat siswa aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Metode ini menghadirkan persoalan dalam komunikasi yang dijalin antara guru dan siswa. Melalui adanya persoalan tersebut, siswa diajak bermain untuk memerankan individu-individu yang akan mengatasi permasalahan tersebut. Dalam bermain peran, siswa akan menghayati peran-peran yang dimainkannya, keterlibatan dalam permasalahan, dan memberikan pemecahan masalah sesuai dengan tingkat kemampuannya. Bermain peran akan membuat siswa terlibat langsung dalam persoalan dan memberikan pemecahannya (Heru Kurniawan, 2013 hlm. 3)

Menurut Lilis Suryani (2008 : 109), bermain peran adalah memerankan karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian yang masa kini yang penting, atau situasi imajinatif. Anak-anak pemeran mencoba untuk menjadi orang lain dengan memahami peran untuk menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter dan motivasi yang dibentuk pada tokoh yang telah ditentukan.

Nurul Ramadhani Makarao (2009:121) menjelaskan bahwa bermain peran merupakan metode pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk bermain peran pada skenario tertentu.

Sumiati dan Asra (2009 : 100) mengemukakan pendapat bahwa metode bermain peran ini menggambarkan suatu peristiwa, bisa yang telah terjadi di masa lampau ataupun mungkin juga yang terjadi di masa mendatang, metode ini adalah bagian dari simulasi yang bisa diartikan sebagai proses pembelajaran dengan melakukan tingkah laku secara tiruan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu.

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Whipple dalam Hamalik (2009), keaktifan belajar siswa adalah suatu proses belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental, intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor selama siswa berada di dalam kelas.

Dimiyati dan Mujiono (2006) menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa merupakan proses pembelajaran yang mengarah kepada pengoptimalisasian yang melibatkan intelektual-emosional siswa dalam proses pembelajaran dengan melibatkan fisik siswa. Keaktifan belajar siswa dapat ditimbulkan dengan penggunaan model pembelajaran oleh guru diantaranya dengan melaksanakan perilaku-perilaku berikut ini yaitu memberikan tugas secara individu atau kelompok, kelompok kecil, memberikan tugas, mengadakan sesi tanya jawab dan diskusi.

Sejalan dengan Dimiyati dan Mujiono, Raharja (2002) menjelaskan bahwa keaktifan belajar adalah kegiatan jasmani dan rohani manusia untuk melakukan sesuatu dalam upaya mencapai tujuan tertentu. Guru mengajar harus berupaya mencapai tujuan tertentu. Guru mengajar harus berupaya agar siswa benar-benar aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar baik keaktifan secara jasmani

seperti melakukan praktik, berlatih dan keaktifan secara rohani seperti mengamati, memecahkan persoalan.

Keaktifan siswa sangat bervariasi, peran gurulah untuk menjamin setiap siswa untuk memperoleh pengetahuan dan ketrampilan dalam kondisi yang ada. Guru juga harus selalu memberi kesempatan bagi siswa untuk bersikap aktif mencari, memperoleh, dan mengolah hasil belajarnya.

Salah satu materi dalam pembelajaran IPS yaitu mempelajari tentang kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi). Berdasarkan hasil observasi pada saat Kegiatan Kampus Mengajar di SD Negeri 2 Cibanten yang beralamat di Dusun Cisagu RT.02 RW.16 Desa Cibanten, Kecamatan Cijulang, Kabupaten Pangandaran, Provinsi Jawa Barat, diketahui sering menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik kurang bersemangat dan kurang aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat mempermudah guru dalam mengajar serta membuat daya tarik bagi peserta didik, sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS yaitu tentang materi kegiatan ekonomi. Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti akan mendeskripsi terkait pengaruh penggunaan metode pembelajaran *role playing* dalam materi IPS di SD terhadap keaktifan belajar siswa kelas V.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan menggunakan metode analisis konten/analisis isi. Kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa tulisan atau ucapan, memungkinkan penelitian menghasilkan pemahaman melalui proses berfikir induktif (Bogdan & Taylor, 1991:21).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengumpulan data menurut Miles dan Huber, terdapat tiga langkah tahapan yaitu:

- a. Reduksi data, pada tahapan ini peneliti melakukan pengorganisasian terkait penggolongan data yang dicari
- b. Sajian data, pada tahapan ini peneliti menyajikan data secara sistematis sehingga mempermudah penelitian
- c. Penarikan kesimpulan, pada tahapan ini peneliti melakukan penafsiran terhadap hasil analisis dan interpretasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing* berlangsung di SD Negeri 2 Cibanten Kecamatan Cijulang, Kabupaten

Pangandaran, Provinsi Jawa Barat. Kegiatan dilakukan oleh Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia yang mengikuti Program Kampus Mengajar. Melihat kurangnya minat belajar siswa kelas V pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga hal tersebut membuat siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran maka peneliti menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada materi pembelajaran IPS dengan pembahasan materi yaitu kegiatan ekonomi.

Langkah- langkah metode *role playing* yang dirumuskan menurut (Wahab 2008, hlm 162) yaitu sebagai berikut.

Pertama Tahap Pertama : Persiapan bermain peran, dalam tahap ini guru menjelaskan bagaimana cara bermain peran dengan teman sekelompoknya. Setelah itu, guru memberikan teks drama berkelompok.

Tahap Kedua : Memilih peran, dalam tahap ini, guru membimbing siswa dengan teman sekelompoknya untuk memilih peran yang akan ditampilkan.

Tahap Ketiga : Mempersiapkan Penonton, dalam tahap ini, penonton merupakan teman-teman sekelasnya yang belum mendapat giliran untuk tampil di depan kelas, sehingga mereka dapat menyaksikan penampilan temannya di depan kelas.

Tahap Keempat : Persiapan Para Pemain, Guru memisahkan siswa yang akan bermain peran dan menyiapkan kebutuhan yang diperlukan untuk kegiatan bermain.

Tahap Kelima : Pelaksanaan, dalam tahap ini siswa yang telah dipilih kelompoknya untuk maju ke depan kelas mulai memainkan perannya masing-masing.

Tahap keenam : diskusi dan evaluasi, dalam tahap ini guru bersama siswa mendiskusikan kegiatan bermain peran yang telah dilaksanakan dan melakukan evaluasi terhadap peran masing-masing siswa.

Peneliti menerapkan metode pembelajaran *role playing* dengan tujuan agar dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran serta meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Metode *role playing* dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat tidak hanya dalam belajar mengenai suatu konsep tetapi juga mengintegrasikan pengetahuan terhadap perilaku melalui pengklasifikasian masalah-masalah mengeksplorasi alternatif-alternatif dan mencari solusi yang kreatif. Melalui metode tersebut siswa harus dapat melakukan perundingan untuk memecahkan bersama masalah yang

dihadapi dan akhirnya mencapai keputusan bersama (Khoirul Huda, 2015)

Penerapan metode *role playing* pada proses pembelajaran yang dilakukan diawali dengan pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terkait

pelajaran IPS yaitu materi tentang kegiatan ekonomi. RPP tersebut mengacu pada silabus dan sesuai materi pada KD dan KI yang sudah ditetapkan. Kemudian peneliti membuat skenario cerita yang didalamnya termuat pembahasan tentang kegiatan ekonomi yaitu kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi.

Setelah itu, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 3 orang siswa dalam satu kelompoknya. Pada tahap persiapan, peneliti menjelaskan bagaimana cara bermain peran dengan teman sekelompoknya. Setelah itu, peneliti memberikan teks drama berkelompok. Di lanjut dengan pemilihan peran, dalam tahap ini peneliti membimbing siswa dengan teman sekelompoknya untuk memilih peran yang akan ditampilkan. Pada cerita yang akan di perankan akan ada satu orang yang menjadi produsen, satu orang menjadi distributor, dan satu orang menjadi konsumen. Kemudian dilanjut dengan mempersiapkan penonton, dalam tahap ini penonton merupakan teman-teman sekelasnya yang belum mendapat giliran untuk tampil di depan kelas, sehingga mereka dapat menyaksikan penampilan temannya di depan kelas. Setelah itu peneliti memisahkan siswa yang akan bermain peran dan menyiapkan kebutuhan yang diperlukan untuk kegiatan bermain, seperti benda yang dipakai sebagai peraga barang yang di produksi, di distribusikan kemudian di konsumsi. Selanjutnya tahap pelaksanaan. Dalam tahap ini siswa yang telah dipilih kelompoknya untuk maju ke depan kelas mulai memainkan perannya masing-masing.

Setelah kegiatan bermain peran selesai, peneliti melakukan diskusi dan evaluasi bersama-sama dengan siswa. Peneliti bersama siswa mendiskusikan kegiatan bermain peran yang telah dilaksanakan dan melakukan evaluasi terhadap peran masing-masing siswa.

Dari hasil diskusi dan evaluasi terhadap kegiatan bermain peran yang telah dilakukan, didapatkan respon yang sangat baik dari siswa pada pembelajaran IPS. Siswa sangat antusias dalam melakukan kegiatan bermain peran. Meskipun ada beberapa siswa yang belum berani dalam memerankan perannya, tetapi kegiatan pembelajaran berlangsung lancar, dan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Penerapan metode *role playing* tersebut, menjadikan kegiatan pembelajaran berlangsung aktif dan menyenangkan. Siswapun sangat antusias dalam pembelajaran tersebut, karena siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi tapi juga dituntut untuk mengekspresikan dan merasakan situasi yang sedang diperankan. Selain pembelajaran berlangsung menyenangkan, materi yang disampaikan juga bisa ditangkap baik oleh siswa karena siswa secara langsung

dapat melihat situasi yang diperankan berdasarkan materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran atau indicator dapat tercapai.

KESIMPULAN

Berdasarkan data-data dan analisis mengenai pelaksanaan metode *role playing* pada kelas V di SD Negeri 2 Cibanten, dapat peneliti simpulkan bahwa pelaksanaan metode *role playing* meliputi tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Berikut kesimpulan penelitian yang peneliti lakukan :

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini guru terlebih dahulu menjelaskan tentang kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, dan konsumsi) sebelum membagikan skenario cerita yang akan diperankan. Setelah dibagikan kepada siswa, siswa disuruh membaca didalam hati dan memahami isi cerita. Jika sudah, guru menetapkan pemain yang nantinya akan memerankan tokoh pada cerita tersebut.

2. Tahap Pelaksanaan

Siswa yang mendapatkan tugas untuk menjadi peran, Pada cerita yang akan di perankan akan ada satu orang yang menjadi produsen, satu orang menjadi distributor, dan satu orang menjadi konsumen. Pelaksanaan bermain peran dibantu dengan properti pendukung sebagai benda yang di digunakan dalam kegiatan ekonomi, dengan tujuan menarik perhatian siswa.

3. Tahap Evaluasi

Dalam tahap evaluasi ini, peneliti menarik kesimpulan dari cerita yang telah diperankan. Peneliti juga melakukan tanya jawab dengan siswa terkait dengan kegiatan yang telah dilakukan.

Dalam penerapan metode *role playing* ini peneliti tidak mangamati adanya faktor penghambat, namun peneliti mengamati adanya faktor pendukung, baik dari peserta didik yang bermain sebagai pelaku maupun peserta didik yang berperan sebagai penonton atau figuran mereka lebih aktif, termotivasi dan mampu bekerja sama dengan baik dan guru yang berkompeten dalam menerapkan metode tersebut sehingga metode *role playing* dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Rachman, A., Djumahana, N., & Riyadi, A. (2019). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 57–65.
- Purwani, D. (2019). PELAKSANAAN METODE BERMAIN PERAN DI KELAS V MI MUHAMMADIYAH KARANGLO KECAMATAN CILONGOK TAHUN PELAJARAN 2028/2029
- Tarigan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 5(3).
- Ayuningtias, P. (2021) Laporan Mingguan Kegiatan Kampus Mengajar.