



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 4435-4444

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-42468

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Kegiatan Ekonomi Peserta Didik Kelas IV C UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan

Istiqomah Ubudiyah^{1✉}, Budiyo², Robiatul Hosanah³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya
Email: istiqomah.ubudiyah@gmail.com^{1 ✉}

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis penerapan metode pembelajaran role playing atau bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi pada mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi bagi peserta didik kelas IV C UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ialah guru dan peserta didik kelas IV UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan dengan jumlah 31 peserta didik, 19 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penggunaan teknik pengumpulan data terdiri dari teknik observasi, tes hasil belajar, dan catatan lapangan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Terdapat peningkatan dari Siklus I ke Siklus II pada aktivitas guru, peserta didik, dan hasil belajar IPAS peserta didik. Berdasarkan persentase yang diperoleh dari hasil ketuntasan belajar klasikal pada siklus I mengalami peningkatan, yang semula hanya 67,8% dengan nilai rata-rata 66,85 kemudian pada pelaksanaan siklus II hasilnya meningkat menjadi 92,85% dengan nilai rata-rata 81,85. Berdasarkan data hasil tersebut dengan diterapkannya metode pembelajaran role playing atau bermain peran pada materi kegiatan ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV C UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan dan memberikan suasana belajar yang menyenangkan serta memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif ketika proses pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Metode Role Playing, IPAS, Kegiatan Ekonomi.*

Abstract

The purpose of this study was to analyze the application of the role-playing learning method to improve learning outcomes and motivation in the Natural Sciences subject on economic activities for students in class IV C UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan for the 2022/2023 academic year. This classroom action research consisted of two cycles with the stages of planning, action, observation, and reflection. The subjects in the study were teachers and students of class IV UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan with a total of 31 students, 19 male students and 12 female students. The use of data collection techniques consists of observation techniques, learning achievement tests, and field notes when learning activities take place. There was an increase from Cycle I to Cycle II in the activities of teachers, students, and students' science learning outcomes. Based on the percentage obtained from the results of classical learning completeness in cycle I it has increased, which was originally only 67.8% with an average value of 66.85 then in the implementation of cycle II the results increased to 92.85% with an average value of 81.85 . Based on these results, applying the role-playing learning method to economic activity material can improve the science learning outcomes of class IV C UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan and provide a fun learning atmosphere and motivate students to be actively involved when the learning process takes place.

Keywords: *Learning Outcomes, Role Playing Methods, IPAS, Economic Activities.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aktivitas yang dilakukan dengan teratur dan sengaja yang memiliki tujuan untuk mengubah maupun mengembangkan perilaku peserta didik. Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri dengan baik terhadap lingkungan sekitar, proses tersebut dapat menyebabkan perubahan terhadap setiap individu yang memungkinkan berfungsi untuk memenuhi syarat dalam lingkungan sosial (Hamalik, 2014).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis, sistematis, analitis, kreatif, maupun kritis. Jerome Bruner mengatakan bahwa belajar merupakan salah satu kegiatan yang bersifat aktif, sehingga dapat diartikan bahwa peserta didik berinteraksi dengan lingkungannya melalui eksplorasi dan manipulasi obyek, membuat pertanyaan dan menyelenggarakan eksperimen (Sugihartono, dkk., 2007:111).

Pada kegiatan pembelajaran memiliki salah satu proses dimana guru dan peserta didik melakukan suatu kegiatan agar tercapainya suatu tujuan yang telah ditentukan. Beberapa komponen yang dapat mendukung berlangsungnya kegiatan pembelajaran tersebut terdiri dari media, materi, metode pembelajaran dan sarana. Pada suatu kegiatan pembelajaran, guru memiliki peran penting dalam pengembangan potensi peserta didik. Peserta didik akan lebih berkembang untuk menggali potensi yang ada pada dirinya jika melalui proses pembelajaran (Purwanto, 2014:21). Guru diharapkan dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dalam penyampaian materi pembelajaran, karena dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dapat membuat siswa lebih antusias dan tertarik dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Djamarah & Zain (2013:75) mengatakan bahwa metode ialah jalan dalam mempermudah kegiatan pengajaran dalam mencapai tujuan. Pemilihan metode yang akan digunakan harus sejalan dengan tujuan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan dan keahlian tertentu. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang biasa digunakan dalam suatu pembelajaran, salah satunya ialah metode role playing atau bermain peran.

Metode role playing merupakan salah satu metode pembelajaran yang proses penerapannya dapat menerapkan karakter dari kehidupan sehari-hari hingga menjadi suatu pertunjukan peran di dalam kelas ataupun pada suatu pertemuan. (Faturrohman, 2017).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV C UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan, diketahui bahwa guru masih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran (teacher centered) dan tanpa menggunakan media pembelajaran. Sehingga peserta didik membangun pengetahuannya berdasarkan penjelasan yang diberikan oleh guru. Hal ini berdampak pada penguasaan materi dan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi.

Mengetahui kondisi tersebut, maka perlu dilakukan penyempurnaan terhadap kegiatan pembelajaran supaya dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Salah satu caranya adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang interaktif dan keleluasaan peserta didik dalam mengekspresikan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran pun menjadi bermakna.

Metode yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPAS di kelas IV C UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan adalah metode role playing atau bermain peran. Melalui

metode ini, peserta didik dapat saling membagi perannya dengan teman satu kelompoknya lalu mempraktekannya. Metode ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik karena mereka tidak hanya mendengarkan atau melakukan tanya jawab saja, tetapi pembelajaran seperti ini akan lebih lama masuk dalam ingatan peserta didik.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Burhan dan Al Kahar tahun 2019 didapatkan bahwa pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil rata-rata siswa sebelum diterapkan pembelajaran Role Playing 63.38 dengan persentase klasikal 37,5% dan kemampuan siswa pada pembahasan daur air setelah diterapkan pembelajaran Role Playing, pada siklus I siswa mendapatkan nilai dengan nilai rata-rata sebesar 74,87 dengan persentase 75% dan pada siklus II nilai rata-rata 86.26 dengan persentase klasikal 93,75%.

Selain itu terdapat penelitian yang telah dilakukan oleh Nurhasanah et al pada tahun 2016 yang menyatakan bahwa penerapan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan hasil tes akhir pembelajaran pada siklus I siswa yang tuntas mencapai 26,92%, sedangkan siklus II mencapai 57,69%, dan siklus III mencapai 92,31%.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan sebanyak 2 siklus. Siklus I hari Senin tanggal 03 April 2023. Siklus II hari Senin tanggal 17 April 2023. Tiap pelaksanaan beralokasi waktu 2x35 menit dalam 2x pertemuan.

Subjek pada penelitian ialah seluruh peserta didik kelas IV C UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan dengan jumlah 31 peserta didik, 19 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

Permasalahan yang terdapat pada kelas IV C berupa penguasaan materi dan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi masih tergolong rendah karena metode belajar yang monoton. Dapat dilihat dari nilai dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Sehingga dilakukan penelitian tindakan kelas dengan prosedur tindakan sebagai berikut : Tahap I perencanaan, Tahap II penerapan, Tahap III observasi dan Tahap IV mengevaluasi, terakhir lanjut dilakukan refleksi.

Tahap I yaitu perencanaan, kegiatan yang dilakukan adalah menyusun perangkat pembelajaran seperti modul ajar, media, LKPD, dan alat evaluasi. Menyiapkan instrumen penelitian dan sumber bahan belajar yang sesuai dengan kompetensi dasar.

Tahap II pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan adalah menghasilkan peningkatan minat ketika berlangsungnya kegiatan belajar dengan cara menerapkan metode pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.

Tahap III pengamatan dan evaluasi, kegiatan yang dilakukan adalah mengamati kegiatan pembelajaran secara langsung yang dilakukan oleh observer dengan mengisi lembar pengamatan yang sudah disusun. Dalam penelitian ini terdapat 2 observer yaitu peneliti sendiri dan guru pamong.

Tahap IV refleksi, kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kelebihan maupun kekurangan yang terjadi ketika menerapkan metode role playing di kelas IV C pada mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi. Kekurangan yang muncul akan dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan belajar pada siklus selanjutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes hasil belajar peserta didik kelas IV C, lembar observasi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, serta dokumentasi berupa foto yang berkaitan dengan penelitian. Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan ialah lembar evaluasi sebagai alat untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik dikatakan tuntas belajar jika mencapai KKM 70 dengan perhitungan sebagai berikut:

$$KK = \frac{JT}{JS} \times 100\%$$

Keterangan:

KK = Persentase ketuntasan belajar secara klasikal

JT = Jumlah siswa yang tuntas dan

JS = Jumlah siswa seluruhnya

(Syahrilfuddin, 2011)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran role playing atau bermain peran pada hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi kegiatan ekonomi mengalami peningkatan. Berikut merupakan tahapan yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II, yaitu:

1. Tahap perencanaan pembelajaran dengan metode role playing.
2. Tahap tindakan dengan metode role playing.
3. Observasi keterlaksanaan tahapan-tahapan pembelajaran dengan metode role playing pada hasil belajar peserta didik.

4. Refleksi keterlaksanaan tahapan-tahapan pembelajaran serta ketercapaian indikator penelitian pada siklus I dan II.

Siklus I

Pada siklus I terdapat empat tahapan kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Siklus I dilakukan pada hari Senin tanggal 03 April 2023 dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Perencanaan tindakan siklus I

Pada tahap ini terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan oleh peneliti, yakni: menyusun instrumen pembelajaran yang meliputi modul ajar, LKPD, soal evaluasi, dan menyiapkan media pembelajaran yang mendukung dalam pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang telah disusun dikonsultasikan dahulu dengan guru pamong dan dosen pembimbing. Peneliti menyiapkan alat untuk mendokumentasikan proses pembelajaran.

2. Pelaksanaan tindakan siklus I

Pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat dalam modul ajar. Peneliti membuka pelajaran dengan doa bersama dan mengecek kesiapan peserta didik, memberikan pertanyaan pemantik untuk membangkitkan pengetahuan peserta didik. Pada kegiatan inti, peneliti menampilkan video pembelajaran mengenai kegiatan jual beli, syarat terjadinya jual beli, dan proses tawar-menawar. Peneliti membentuk peserta didik menjadi 6 kelompok dan membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok. Pada kelas IV C ini peneliti juga melakukan diferensiasi yaitu kelompok mahir dan berkembang. Peserta didik diminta untuk mendiskusikan LKPD tersebut bersama kelompok. Setelah itu, masing-masing kelompok melakukan presentasi di depan kelas. Berdasarkan tes hasil belajar yang telah dilakukan pada siklus I, diperoleh hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil belajar siklus I

Skor (x)	F	Fx
100	-	0
95	-	0
90	2	180
85	3	255
80	5	400
75	4	300

70	5	350
65	3	195
60	-	0
55	5	275
50	4	200
45	-	0
Jumlah	31	2.155

- Nilai rata-rata siklus I

$$\text{Rata-rata} = \frac{2155}{31}$$

$$= 69,55$$

- Nilai ketuntasan belajar:

$$KK = \frac{IT}{JS} \times 100\%$$

$$KK = \frac{19}{31} \times 100\%$$

$$KK = 61,29\%$$

Berdasarkan hasil tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata kelas IV C pada siklus I adalah 69,55. Sedangkan nilai ketuntasan belajar secara klasikal 61,29% dan yang belum tuntas 38,71%.

Siklus II

Pada siklus II dilakukan perencanaan perbaikan berdasarkan pengamatan dan evaluasi siklus I. Perencanaan perbaikan yang dilakukan yaitu: menambah tingkat kesulitan (HOTS) pada soal evaluasi yang diberikan sehingga peserta didik dapat mengembangkan dan meningkatkan pemahaman yang dimilikinya, memberikan jangka waktu ketika melaksanakan kegiatan diskusi supaya tidak menghabiskan jam pelajaran, dan memberikan motivasi kepada peserta didik agar pembelajaran semakin hidup dan peserta didik lebih semangat dalam proses pembelajaran. Siklus II dilakukan pada hari Senin tanggal 17 April 2023 dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Perencanaan Tindakan Siklus II

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan oleh peneliti sama dengan siklus I, yaitu menyusun instrumen pembelajaran yang meliputi modul ajar, LKPD, soal evaluasi, menyiapkan media pembelajaran yang mendukung dalam pembelajaran, dan menyiapkan alat dokumentasi. Namun, pada modul ajar siklus II ini peneliti menggunakan metode Role playing sebagai bentuk perbaikan dari modul

ajar sebelumnya. Video pembelajaran yang digunakan pun berbeda dari sebelumnya.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pada pelaksanaan tindakan siklus II terdapat beberapa perubahan berdasarkan hasil refleksi kegiatan pada siklus I. Pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat dalam modul ajar dengan menggunakan metode Role playing atau bermain peran. Perbedaan dapat dilihat pada kegiatan inti. Peneliti menampilkan video pembelajaran mengenai kegiatan ekonomi, di dalam video tersebut peserta didik diajak untuk menganalisis dan melakukan tanya jawab berdasarkan pertanyaan-pertanyaan HOTS yang diberikan peneliti untuk memancing keaktifan dan tingkat berpikir peserta didik. Peneliti kemudian membentuk peserta didik menjadi 6 kelompok dan membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok. Pada kelas IV C ini peneliti juga melakukan diferensiasi yaitu kelompok mahir dan berkembang. Peserta didik diminta untuk mendiskusikan LKPD tersebut bersama kelompok. Peneliti menginformasikan bahwa setelah berdiskusi, mereka akan melakukan kegiatan bermain peran berdasarkan hasil diskusi tersebut. Setelah dilakukan kegiatan bermain peran dan diberikan soal evaluasi, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus II telah mengalami peningkatan seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil belajar siklus II

Skor (x)	F	Fx
100	-	0
95	-	0
90	3	270
85	5	425
80	7	560
75	9	675
70	4	280
65	1	65
60	2	120
55	-	0

50	-	0
45	-	0
Jumlah	31	2.395

- Nilai rata-rata siklus 2:

$$\text{Rata-rata} = \frac{2395}{31}$$

$$= 77,26$$

- Nilai ketuntasan belajar:

$$\text{KK} = \frac{IT}{JS} \times 100\%$$

$$\text{KK} = \frac{28}{31} \times 100\%$$

$$\text{KK} = 90,32\%$$

Berdasarkan hasil tabel diatas diketahui bahwa nilai rata-rata kelas IV pada siklus II adalah 77,26. Sedangkan nilai ketuntasan belajar secara klasikal 90,32% dan yang belum tuntas 9,68%.

Penggunaan metode Role playing atau bermain peran ini dipilih oleh peneliti karena dapat membuat pembelajaran lebih bermakna dan terkenang dalam ingatan peserta didik. pembelajaran yang seperti ini sangat disukai oleh peserta didik. Apabila peserta didik sudah merasa nyaman dan menyukai pembelajaran, maka mereka akan bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini yang kemudian akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas IV C mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi ini peneliti memaparkan tentang kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik. Kemudian peneliti menyajikan tema berkaitan dengan kegiatan ekonomi yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik kemudian berdiskusi untuk menyiapkan skenario bersama kelompoknya. Peneliti membimbing jalannya diskusi dan membantu peserta didik ketika mengalami kesulitan. Peneliti memberikan arahan atau petunjuk tentang tahapan-tahapan bermain peran, kemudian meminta setiap kelompok untuk menampilkan pertunjukannya. Dalam pementasan tersebut terdapat tiga peran, yaitu penjual sebagai produsen, pengirim sebagai distributor, dan pembeli sebagai konsumen. Selama pementasan tersebut, peneliti mempersilakan kepada kelompok lain memberikan catatan saran dan masukan ketika kepada kelompok yang sedang tampil. Setelah pementasan selesai, peneliti memberikan evaluasi, refleksi, dan peluang bagi kelompok lain

untuk menyampaikan pendapatnya. Kemudian peneliti mengambil kesimpulan berdasarkan hasil diskusi bersama.

Pembelajaran akan lebih bermakna ketika guru mengetahui kebutuhan belajar peserta didik. Penggunaan model maupun metode pembelajaran akan membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan membuat peserta didik menjadi lebih aktif. Pembelajaran yang seperti itu akan berdampak pada peningkatan hasil belajarnya. Metode Role playing yang dipilih oleh peneliti cukup mudah diterapkan khususnya pada kelas tinggi. Peserta didik di kelas tinggi sudah bisa memainkan peran terutama materi yang dialaminya di kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil pada penelitian ini adalah metode pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah dilakukan pada dua siklus. Pada siklus pertama didapatkan nilai rata rata sebesar 69,55 dengan nilai ketuntasan belajar sebesar 61,29%. Sedangkan pada siklus II didapatkan nilai rata-rata sebesar 77,26 dengan nilai ketuntasan belajar sebesar 90,31%. Dengan demikian dengan diterapkan pembelajaran Role Playing sangat perlu ditetapkan dalam pembelajaran dikarenakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Burhan, B., & Al Kahar, A. A. D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing pada Materi Daur Air. *Journal of Elementary Educational Research*, 2(1), 29-36.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Faturrohman, M. (2017). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, O. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT Bumi Aksara.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611-620.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Syahrilfuddin. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Pekanbaru: Cendekia Insani.