

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS 5 PADA PEMBELAJARAN IPAS

Annisa Amalia¹, Bella Silvesteria Damanik², Faizati umu Aimanah³, Candra Rindi
Irawan⁴, Destrinelli⁵, Risdalina⁹,
1,2,3,4,5,6,7,8,9PGSD FKIP Universitas Jambi
silvesteriabella67@gmail.com, risdalina@unja.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low ability of students in learning science, especially in grade V. The research also aims to improve students' abilities in learning science by using the role playing method. This research is a Classroom Action Research (CAR) consisting of 2 cycles and each cycle consists of 4 actions, namely planning, implementation, closing and reflection. The results of the study showed that there was an increase in students' activeness in learning science through the role playing method. Of the 20 students, the student's learning completeness in cycle 1 was only 40%, but in cycle 2 it reached 75% with an average value of 73.8. The increase in student activity proves that the use of the role playing method can increase student activity in learning science, especially in the food chain material.

Keywords: *student activity, science learning, role playing*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan siswa dalam pembelajaran IPAS terutama di kelas V. Penelitian juga bertujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran IPAS dengan menggunakan metode role playing. Penelitian ini berjenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 4 tindakan yaitu perencanaan, pelaksanaan, penutup dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan keaktifan siswa dalam belajar IPAS melalui metode role playing. Dari 20 peserta didik ketuntasan belajar siswa pada siklus 1 hanya 40% saja, tetapi pada siklus 2 mencapai 75% dengan nilai rata-rata 73,8. Peningkatan keaktifan siswa tersebut membuktikan bahwa dengan penggunaan metode role playing dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran IPAS terutama pada materi rantai makanan.

Kata Kunci: *keaktifan siswa, pembelajaran ipas, role playing*

A. Pendahuluan

Dalam kehidupan manusia pembelajaran merupakan hal yang sangat penting karena pembelajaran merupakan fondasi dasar untuk mengembangkan potensi ataupun kemampuan. Melalui pembelajaran, individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan untuk sukses di masa depan. Pembelajaran juga penting untuk menciptakan masyarakat yang lebih maju dan harmonis.

Dalam proses pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran di kelas membutuhkan kemampuan guru dalam mengelola kelas. Pengelolaan kelas yang baik sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa. Menurut Sanjaya (2014), pengelolaan kelas adalah keterampilan guru menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal. Penggunaan metode pembelajaran sangat penting karena membantu dalam menyampaikan materi dengan efektif, meningkatkan pemahaman siswa, dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Metode yang tepat juga dapat meningkatkan motivasi siswa dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

Penggunaan metode dalam pembelajaran yang digunakan pendidik dalam menyampaikan ilmu kepada peserta didik sangatlah beragam, salah satunya adalah metode *role playing* atau bermain peran. Penggunaan metode *role playing* atau biasa disebut dengan metode bermain peran adalah suatu metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam memerankan berbagai tokoh dan karakter, ataupun fungsi dalam keadaan atau situasi tertentu. Metode pembelajaran bermain peran dapat merangsang kemampuan peserta didik dalam menginternalisasi konsep-konsep, mengeksplorasi perasaan dan mengembangkan kemampuan ataupun sikap, maupun nilai dalam berinteraksi dan berkomunikasi.

Salah satu penggunaan metode pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan siswa adalah menggunakan metode *role playing*. Menurut Akhmad Sudrajad dalam Heru Subagyo (2013: 5) *roleplay* merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Penggunaan metode *role playing* dalam proses pembelajaran dapat memotivasi minat belajar karena peserta didik melakukan tindakan dan pengalaman langsung dalam prosesnya. Peserta didik tidak hanya mendengarkan atau membaca materi saja, tetapi terlibat secara aktif memerankan peran dan berinteraksi dengan orang lain. Pembelajaran *role playing* ini bertujuan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap suatu materi pembelajaran, mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi, dan diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis.

Hal ini dilakukan dengan tujuan agar pesan pembelajaran yang ingin disampaikan guru dapat dipahami oleh peserta didik. dalam Guru yang profesional Metode pembelajaran adalah cara atau pendekatan yang digunakan guru atau pengajar untuk menyampaikan materi dan membantu siswa memahami serta menguasai materi pelajaran. Metode ini berupa strategi, teknik, dan pendekatan yang berbeda-beda, yang dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Penelitian ini dilandasi oleh hasil observasi siswa di SDN 80/I Muara Bulian di kelas V SD

terhadap materi pembelajaran IPAS yang menunjukkan keaktifan belajar siswa yang kurang. Hal ini ditandai beberapa kendala saat proses pembelajaran berlangsung, yaitu: 1) terdapat siswa yang hanya duduk dan mendengarkan atau tidak aktif mengikuti pembelajaran. 2) terdapat siswa yang asik mengobrol dengan teman lain dan tidak memperhatikan saat guru mengajar di depan kelas. 3) beberapa siswa yang masih tampak tidak peduli dan bermain dengan teman lain. 4) hasil pembelajaran siswa yang kurang memuaskan dalam pembelajaran IPAS.

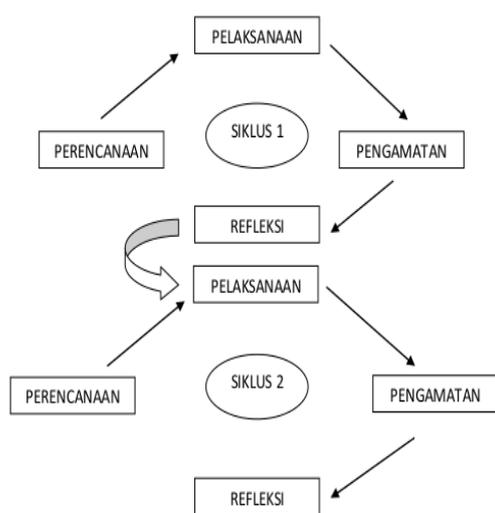
Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan sebuah penelitian tindakan perbaikan pembelajaran yang berkolaborasi dengan guru kelas dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa menggunakan metode *role playing* dengan penelitian yang berjudul "Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SDN 80/I Muara Bulian".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dirancang sebagai penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan

dikelas. Menurut Kunandar, penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu: (1) Perencanaan (*planning*), (2) Tindakan (*acting*), (3) Pengamatan (*observing*), (4) Refleksi (*reflecting*). Proses tersebut dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

Subjek penelitian yang berpartisipasi dalam adalah seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 20 peserta didik yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 13 anak perempuan dan dengan menggunakan Teknik pengumpulan data: 1) observasi, yaitu melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan pembelajaran *role playing*, dan 2) dokumentasi, yaitu catatan hasil pengamatan perkembangan kemampuan siswa pada saat kegiatan *role playing* dan 3) dokumentasi berupa dokumen lain yang berhubungan dengan penelitian yaitu foto dan Modul ajar dan dokumen yang relevan lainnya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan tindakan kelas dilakukan dalam 2 siklus yang masing-masing siklus dilakukan 2 kali pertemuan. Dalam pelaksanaan siklus 1 pertemuan 1 siswa masih menyesuaikan metode pembelajaran *role playing* dengan materi jaring-jaring makanan dengan arahan guru, sedangkan pada pertemuan ke 2, siswa telah mampu menggunakan metode *role playing* ini dan memerankan tokoh rantai makanan dengan cukup baik.

Hasil penelitian pada akhir siklus 1 seperti dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil pelaksanaan Akhir Siklus 1

Jumlah Siswa		20
Nilai	<75	12
	>75	8
Rata-rata nilai		61,9
Persentase Ketuntasan Belajar		40%

Dari tabel di atas, tampak hasil akhir pelaksanaan siklus 1 siklus I pertemuan II nilai rata-rata siswa 61,9% dan ketuntasan siswa 40% (8 dari 20 siswa). Hal ini menunjukkan siswa cukup tertarik dalam metode belajar *role playing* ini. Sedangkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran pada akhir siklus 1 juga mengalami peningkatan, Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat dalam tabel berikut:

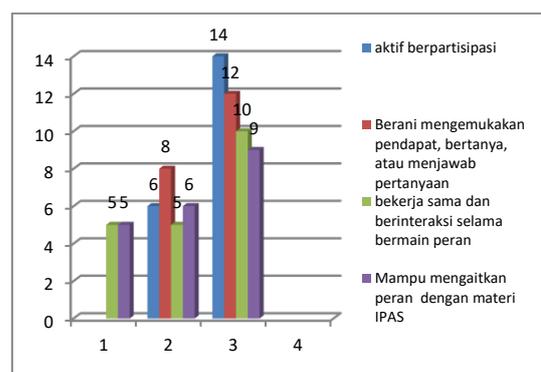
Tabel 2 Keaktifan Siswa dalam penerapan metode role playing akhir siklus 1

Indikator	Nilai				
	1	2	3	4	
aktif berpartisipasi memerankan peran sesuai tugasnya		6	14		30% 70%
Berani mengemukakan pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran		8	12		40% 60%
Mampu bekerja sama dan	5	5	10		25% 25%

berinteraksi selama bermain peran					50%
Mampu mengaitkan peran yang dimainkan dengan materi IPAS	5	6	9		25% 30% 45%

Keaktifan siswa pada siklus 1 berkembang dengan cukup baik. Pada akhir siklus 1, hampir separuh siswa sudah mampu beradaptasi dengan metode *role playing* dan bermain peran sesuai dengan peran yang diberikan guru. Siswa juga cukup aktif bertanya serta sudah cukup mampu berinteraksi dengan siswa lain.

Perkembangan keaktifan siswa dalam pembelajaran juga dapat dilihat dalam grafik peningkatan kemampuan siswa di bawah ini:



Grafik 1 Peningkatan Kemampuan keaktifan siswa akhir siklus 1

Penilaian keaktifan siswa dari indikator pertama tampak dari 20 peserta didik, 14 peserta didik sudah mulai aktif memerankan peran sesuai dengan tugasnya sedangkan 6 orang

masih kurang aktif. Indikator kebereranian dalam mengemukakan pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran, dari 20 siswa 12 orang sudah cukup berani mengemukakan pendapatnya dan 8 orang siswa masih belum berani dan kurang aktif. Pada indikator Siswa Mampu bekerja sama dan berinteraksi selama bermain peran pada siklus 1 pertemuan 1 siswa masih banyak yang belum mampu bekerja sama ataupun berinteraksi. Dari 20 peserta didik, 5 tidak berinteraksi dan tidak mampu bekerja sama dengan siswa lain dalam perannya, 5 siswa masih rendah, dan sisanya 10 siswa sudah cukup mampu berinteraksi dan berkomunikasi tentang peran yang dimainkannya. Indikator keempat yaitu kemampuan siswa mengaitkan peran yang dimainkan dengan materi IPAS dapat diketahui bahwa dari 20 peserta didik, 5 orang masih belum mampu mengaitkan materi, 6 orang sudah mampu tetapi cukup rendah sedangkan 9 orang sudah mampu mengaitkannya dengan materi.

Berdasarkan hasil tersebut peneliti melakukan refleksi dengan mengidentifikasi kelebihan ataupun kekurangan dalam proses

pembelajaran siklus 1, diantaranya yaitu:

1. Siswa tampak lebih antusias dan lebih- aktif dalam pembelajaran, bukan hanya sebagai pendengar pasif, tetapi juga sebagai pelaku yang memerankan peran tertentu.
2. Siswa berkomunikasi dengan cukup baik dalam kelompok bermain peran tentang rantai makanan.

Selain kelebihan penggunaan metode *role playing* di atas, metode pembelajaran ini memiliki kendala dalam prosesnya, yaitu:

1. Siswa masih kurang memahami tentang konsep rantai makanan dan belum dapat memerankan peran dengan baik (misalnya, produsen, konsumen primer, konsumen sekunder
2. Beberapa siswa terlihat malu dan tidak nyaman untuk tampil di depan kelas
3. Dalam berperan, masih ada siswa belum dapat mengekspresikan diri dan berkreasi dalam menyajikan materi terutama gerakan yang sesuai dengan peran mereka.

Dari permasalahan tersebut, guru melakukan perbaikan pembelajaran dengan melanjutkan ke Siklus 2 dengan beberapa perbaikan seperti :

1. Mempersiapkan skenario dan peran yang menarik dan lebih mudah di pahami siswa.
2. Mengelola kelas dengan lebih baik dan memastikan semua siswa terlibat dengan baik dalam proses pembelajaran
3. Melakukan bimbingan dan pemanasan sebelum *role playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan siswa dalam berperan.

Pelaksanaan Siklus 2 juga dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pelaksanaan ini bertujuan melakukan perbaikan berdasarkan pada hasil refleksi siklus 1. Adapun hasil dari siklus 2 dapat peneliti uraikan seperti dalam tabel berikut:

tabel 3 Hasil Pelaksanaan Akhir Siklus 2

Jumlah Siswa	20	
Nilai	<75	5
	>75	15
Rata-rata nilai	73,8	
Persentase Ketuntasan Belajar	75%	

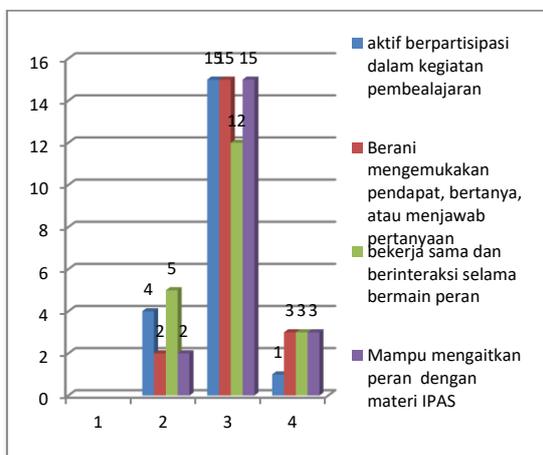
Pada siklus II pertemuan I nilai rata-rata siswa 73,8% dan ketuntasan klasikal mencapai 75% (15 dari 20 siswa). Sedangkan pada siklus II pertemuan II nilai rata-rata siswa 88% dan ketuntasan siswa 80% (12 dari 15 siswa). Dalam keaktifan siswa, pada

siklus 2 juga mengalami peningkatan yang baik, hal ini dikarenakan guru melakukan refleksi dan perbaikan pembelajaran dengan cukup baik. Hasil dari keaktifan tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4 Keaktifan siswa dalam proses Pembelajaran Role Playing Akhir Siklus 2

Indikator	Nilai				
	1	2	3	4	
Aktif berpartisipasi memerankan peran sesuai tugasnya		4	15	1	20% 75% 5%
Berani mengemukakan pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran		2	15	3	10% 75% 15%
Mampu bekerja sama dan berinteraksi selama bermain peran		5	12	3	25% 60% 15%
Mampu mengaitkan peran yang dimainkan dengan materi IPAS		2	15	3	10% 75% 15%

Peneliti merangkum hasil observasi keaktifan siswa dalam grafik peningkatan kemampuan keaktifan siswa dibawah ini:



Gambar 2 Peningkatan Kemampuan Kesktifan Siswa

Penilaian keaktifan siswa dari dalam siklus 2 berkembang dengan sangat baik. Peserta didik sudah aktif memerankan peran sesuai dengan tugas *role playing*, sedangkan dalam keberanian mengemukakan pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran, dari 20 siswa 18 sudah berani mengemukakan pendapatnya, bertanya, menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran dan sedangkan 2 orang siswa sudah mulai berani walaupun masih malu.

Dalam bekerjasama dan berinteraksi selama bermain peran pada siklus 2 ini siswa sudah mampu bekerja sama ataupun berinteraksi

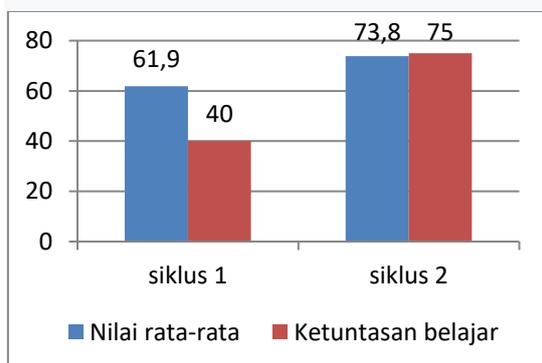
dengan teman lain. Dari 20 peserta didik, 5 orang siswa kurang mampu berinteraksi dan selama proses pembelajaran *role playing*, sedangkan 15 siswa sudah mampu berinteraksi dan berkomunikasi selama bermain peran dengan sangat baik.

Dalam kemampuan siswa mengaitkan peran yang dimainkan dengan materi IPAS dari 20 peserta didik, hanya 2 siswa saja yang masih belum mampu mengaitkan materi, dan sisanyasebanyak 18 orang sudah mampu mengaitkan materi dengan sangat baik. Setelah siklus 2 dilakukan, peneliti bersama guru pendamping melakukan refleksi untuk mengevaluasi hasil penelitian. Dalam refleksi, peneliti menyimpulkan beberapa hal antara lain:

1. Peserta didik yang aktif akan terlibat secara penuh dalam bermain peran, mempraktekkan dialog, dan berperilaku sesuai dengan peran yang diberikan.
2. Peserta didik aktif berpartisipasi dalam diskusi, memberikan pendapat, dan menjawab pertanyaan terkait dengan pengalaman mereka dalam *role playing*

3. Peserta didik menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari.
4. Peserta didik yang aktif akan memberikan respon positif terhadap proses pembelajaran dan merasa senang serta termotivasi untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran selanjutnya.

Dalam ketuntasan hasil belajar siswa, sebagai perbandingan hasil akhir siklus 1 dan siklus 2, peneliti meng gambarkannya dalam bentuk grafik ketuntasan belajar seperti tampak di bawah ini:



Grafik 2 Peningkatan ketuntasan belajar siswa siklus 1 dan 2

Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran menggunakan role playing materi ajar rantai makanan pada pembelajaran IPAS telah memenuhi syarat ketuntasan yaitu sebesar 75% dan rata-rata nilai mencapai 73,8. Hal ini menandakan bahwa penelitian penggunaan role

playing terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembeajaran dan meningkatkannya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan metode role playing dapat dijadikan salah satu metode dalam meningkatkan aktifitas belajar siswa di kelas.

D. Kesimpulan

Dari hasil pembelajaran role playing pada siklus 1 dan siklus 2 yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran role playing dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPAS terutama pada materi rantai makanan di SDN 80/I Muara Bulian. Hal ini membuktikan bahwa dengan metode yang beragam dan tepat guru dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa salah satunya menggunakan metode *role playing* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afri Naldi, dkk. (2024). *Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik*. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI) Vol.2, No.2. e-ISSN: 2963-4768 - p-ISSN: 2963-5934, Hal 133-140 DOI:

<https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>

- Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana & Ali Sudin. (2016). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*. Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No. 1. P. 611-620.
- Rahim & Risky Dwiprabowo. (2020). *Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar*. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume 1 – Nomor 2, Oktober 2020, 210-217.
- Darmiah. (2024). *Model Role Playing Sebagai Strategi Pembelajaran Inklusif*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan ISSN : 2988-6228 UIN Ar-Raniry-Banda Aceh Vol. 2.
- Hasrian Rudi Setiawan & Achmad Bahtiar. (2023). *Metode Roll Play (Upaya Peningkatan Motivasi & Hasil Belajar Peserta Didik*. Medan: UMSU Press
- Heru Subagyo (2013). *Roll Play*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pratiwi Bernadetta Purba. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Deli Serdang: Yayasan Kita Menulis
- Ratna Puspita Dewi & Ganes Gunansyah (2014). *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar*. JPGSD. Volume 02 Nomor 03.