



Penerepan Metode Bermain Peran (Role Play) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV DI SDN 173249 Sibulan-Bulan

Lina Adinda Krismasuci Hutabarat¹, Julia ivanna²

^{1,2}Universitas Negeri Medan, Indonesia

Corresponding Author : ✉ linahutabarat026@gmail.com

ABSTRACT

In an educational context, student interest in learning is very important, because high interest will motivate students to learn more enthusiastically and have a positive impact on achieving learning outcomes Role playing is a learning strategy that involves students in imaginary situations where they take on certain roles or characters. related to Social Studies (Social Studies) class IV. This study uses a Classroom Action Research (CAR) approach. The data collection techniques used in this study were observation, tests, and documentation. The research instruments were teacher observation sheets, student observation sheets, and evaluation question sheets.

Keywords

Model Role Play Strategy, Interest to Learn, Social Science



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam konteks pendidikan, minat siswa terhadap pembelajaran sangatlah penting, karena minat yang tinggi akan memberikan motivasi siswa untuk belajar dengan lebih antusias dan berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari, melalui Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik belajar tentang keterampilan sosial dan memberi bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat dan kemampuan dalam lingkungan di dalam lingkup Negara Kesatuan Republik Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan metode yang efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah bermain peran atau role play. Bermain peran merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam situasi imajiner di mana mereka mengambil peran atau karakter tertentu yang terkait dengan pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) kelas IV. Dalam metode ini, siswa

akan berinteraksi dan memainkan peran mereka sesuai dengan situasi yang dihadapi, sehingga memungkinkan mereka untuk mengaitkan dan menerapkan konsep-konsep pembelajaran dalam konteks kehidupan nyata

Metode bermain peran memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran IPS. Melalui permainan peran, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik-topik IPS dan memahami tugas, tanggung jawab, serta perspektif yang berbeda dari karakter yang mereka mainkan. Selain itu, metode ini juga dapat meningkatkan kemampuan sosial dan keterampilan komunikasi siswa, karena mereka harus berinteraksi dan bekerja sama dengan siswa lain dalam permainan peran. Terdapat beberapa penelitian yang mendukung penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran. Sebagai contoh, penelitian oleh Roychoudhury dan Sinha (2016) menemukan bahwa bermain peran dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPS dan juga memperbaiki keterampilan berbicara dan berkomunikasi mereka. Selain itu, penelitian oleh Chen dan Chang (2017) menunjukkan bahwa bermain peran dapat memotivasi siswa untuk belajar secara aktif dan mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep IPS.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas. Penelitian dilakukan dengan Kerjasama salah satu guru di SDN Sibulan-bulan.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian yang dikenai tindakan adalah siswa kelas V SD 173249 sibulan -bulan, Purbatua tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah 14 siswa yang terdiri dari 8 laki-laki dan 6

Setting Penelitian

Setting penelitian ini berada di dalam kelas (setting kelas tertutup) pada saat proses pembelajaran IPS kelas V sedang berlangsung. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di ruang kelas V SD Negeri 173249 Kecamatan, Purbatua

Teknik dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini yaitu lembar observasi guru, siswa, dan lembar soal evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi , maka peneliti berkolaborasi dengan guru kelas IV SDN Sibulan -bulan .melakukan tindakan yaitu pembelajaran IPS pada materi dengan menerapkan Sejarah kemerdekaan Metode Role Playing. Pembelajaran dengan metode tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N Sibula -bulan . Pembelajaran melalui penerapan metode Role Playing pada siklus I, terlihat siswa termotivasi dalam mengikuti pelajaran kemudian berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat. Pencapaian KKM yaitu siswa meningkat sebesar 2 siswa dari 14. Hasil belajar siswa juga meningkat. Hal ini disebabkan beberapa kendala yang muncul saat pelaksanaan tindakan, selain itu bermain peran merupakan hal yang sulit karena siswa harus bisa mengekspresikan diri

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, peneliti dan kolaborator memutuskan untuk melanjutkan tindakan pada siklus II. Pada siklus II, guru lebih menekankan hal-hal yang harus diperhatikan oleh siswa dalam bermain peran (role play). Berdasarkan hasil tes evaluasi pasca tindakan siklus II, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat sebesar 7 siswa yaitu dari 14 siswa . Siswa yang lulus KKM meningkat 50% sehubungan dengan itu penerapan model role play sangat cocok diterapkan di KELAS IV SD N 173249 Sibulan-bulan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap berpikir kritis siswa pada mata pelajaran fisika. Pembelajaran *static fluid* dengan model inkuiri terbimbing efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas X MAN 2 Pesisir Selatan, dimana diperoleh hasil bahwa terjadi (1) peningkatan rata-rata skor kemampuan berpikir kritis siswa dimana *pre-test* dan *post-test* pembelajaran signifikan pada $p=5\%$; (2) peningkatan rata-rata tingkat kemampuan berpikir kritis, rata-rata N-gain kategori tinggi; dan (3) rata-rata N-gain tidak berbeda atau konsisten pada ketiga kelompok siswa tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Imelda Rahmi Dr. Nurmalina, M. ., (2020). PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION*, 198-208.
- Pr, &. L. (2022). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD. *JURNAL PENDIDIKAN dan KONSELING*.

Ramadhani Aulya Putri, S. T. (n.d.). PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS V DI SD . 1-8.

Sari, F. F. (n.d.). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SD PADA PEMBELAJARAN TEMATIK. 62-76.

Tarigan, A. (2016). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 102-112.