
PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DENGAN MEDIA AUDIO PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Mutiara Ratu Nirmala¹, Silvina Noviyanti², Zhafira Sayyidatunnisa³,
Abiy Dzaki Edison⁴

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jambi, Indonesia

e-mail¹mutiararatu311@gmail.com, ²silvinanoviyanti@unja.ac.id,

³zhafirasayyidatunnisa@gmail.com, ⁴abiydzaki0927@gmail.com,

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dengan media audio pada pembelajaran IPS tentang seni dan budaya Asean pada siswa kelas V. Penelitian ini berjenis penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes. Teknik analisis data menggunakan metode studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dengan media audio pada pembelajaran IPS di kelas v sekolah dasar berjalan efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar yang positif seperti siswa lebih percaya diri, bisa mengontrol emosi dan berani berpendapat dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi seni dan budaya ASEAN. Setiap kegiatan pasti memiliki kendalanya masing-masing seperti kurangnya keterlibatan siswa, waktu yang dibutuhkan lama, keterbatasan ruang dan beberapa siswa yang memiliki rasa malu.

Kata kunci: metode bermain peran (*role playing*), media audio, pembelajaran IPS

ABSTRACT

This research aims to describe the use of role playing methods with audio media in social studies learning about ASEAN arts and culture for class V students. This research is a qualitative research type with a case study method. The data collection techniques used are observation, interviews, tests. The data analysis technique uses the case study method. The results of the research show that the use of role playing methods with audio media in social studies learning in class v elementary schools is effective. This is proven by positive learning outcomes such as students being more confident, able to control their emotions and having the courage to express opinions in social studies learning, especially on ASEAN arts and culture material. Each activity definitely has its own obstacles, such as lack of student involvement, a long time required, limited space and some students who are shy.

Keywords: *role playing methods, audio media, social studies learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai salah satu pilar pengembangan sumber daya manusia yang bermakna, sangat penting bagi pembangunan nasional. Bahkan dapat dikatakan masa depan bangsa bergantung pada keberadaan pendidikan yang berkualitas yang berlangsung di masa kini. Sebagai organisasi yang berkedudukan di bawah Kementerian Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar bertugas

menjabarkan visi dan misi Kementerian Pendidikan Nasional di atas, baik saat perumusan dan atau pelaksanaan kebijakan dan standarisasi teknis di bidang pendidikan dasar. Dengan demikian, secara umum tujuan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar adalah menjamin terselenggaranya layanan pendidikan dasar untuk bangsa Indonesia secara prima.

Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan

bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (INDONESIA, 2003)

Salah satu mata pelajaran yang diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL, 2007). Tujuan ini sejalan dengan tujuan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dimana IPS bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, melatih peserta didik berkemampuan berpikir matang untuk menghadapi, dan memecahkan masalah sosial, dan agar peserta didik dapat mewarisi dan melanjutkan budaya bangsanya. Untuk mencapai tujuan ini maka hasil belajar peserta didik harus baik (Arsyad & Sulfemi, 2018)

Berdasarkan observasi siswa merasa tidak tertarik dengan pelajaran IPS adalah pendidikan IPS merupakan mata pelajaran yang sangat luas dan didalamnya banyak terdapat materi berupa hafalan-hafalan, serta ruang lingkup yang dipelajarinya adalah

manusia sebagai anggota masyarakat, sosial dan budaya, serta peristiwa tentang kehidupan manusia yang terjadi di masyarakat. Selain itu, proses belajar mengajar di kelas yang bersifat konvensional sudah dianggap tidak relevan lagi dengan zaman sekarang, hal ini tidak melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran sehingga siswa tidak mendapatkan kesan secara langsung dari pembelajaran tersebut. Fakta di lapangan adalah pada umumnya guru mengajarkan IPS secara verbal melalui kegiatan ceramah dan textbook oriented dengan keterlibatan siswa yang sangat minim, sehingga siswa hanya sebagai penerima informasi tanpa terlibat langsung dalam informasi tersebut.

Salah satu metode yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa adalah metode bermain peran. Metode ini memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan memainkan berbagai peran dalam situasi yang relevan dengan konteks sosial. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar teori tetapi juga merasakan pengalaman langsung yang mendukung pemahamannya. Memasukkan media audio ke dalam metode bermain peran dapat semakin memperkaya pengalaman belajar, memberikan konteks yang lebih jelas dan membantu siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yaitu (NAFISAH, 2016) hasil penelitian menunjukkan penerapan model *role playing* dengan media audio visual dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. Kendala yang muncul dalam penerapan model *role playing* dengan media audio visual,

yaitu dalam menetapkan pemain guru kurang memperhatikan sesuai kemampuan siswa, siswa kurang menjiwai perannya, siswa kurang aktif bertanya saat kegiatan pembelajaran. Adapun solusi dari kendala tersebut yaitu guru lebih memperhatikan kemampuan yang dimiliki siswa dalam menetapkan pemain, siswa lebih menjiwai perannya dengan dibimbing guru, dan siswa lebih aktif bertanya. Sebagai program pendidikan IPS yang layak harus mampu memberikan berbagai pengertian yang mendasar, melatih berbagai keterampilan, serta mengembangkan sikap moral yang dibutuhkan agar siswa menjadi warga masyarakat yang berguna, baik bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Ketiga aspek yang dikaji dalam proses pendidikan IPS (memberikan berbagai pengertian yang mendasar, melatih berbagai keterampilan, serta mengembangkan sikap moral yang dibutuhkan) merupakan karakteristik IPS sendiri. Dengan adanya pemilihan model pembelajaran *role playing* yang dipadu dengan media audio sangat memungkinkan siswa untuk lebih memahami isi dari materi pelajaran yang disampaikan, melatihnya dalam bermain peran sebagai tokoh pejuang serta akan dapat mengembangkan sikap yang ingin dicapai dalam tujuan pembelajaran.

Menurut (Muhammad Akil Musi & Widia Winata, 2017) dalam konteks bermain peran, seorang anak akan memerankan atau pura-pura menjadi sesuatu sehingga akan menemukan di dalam sesuatu tersebut berbagai hal seperti pengalaman baru, pengalaman yang bermakna, imajinasi, daya hayal yang sesungguhnya merupakan dunia yang dicintai oleh seorang anak. Tugas guru dalam kegiatan ini yaitu menyiapkan setiap alat dan kebutuhan

siswa serta menyusun rangkaian kegiatan yang ditindak lanjuti dengan diskusi pembagian peran. Metode bermain peran (*role playing*) dilihat dari jenisnya dibedakan menjadi dua yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro. Saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan bermain peran makro, anak belajar berbagai macam keterampilan praakademis, seperti mendengarkan, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah, dan bermain bekerjasama dengan teman lain.

Bermain peran makro yaitu anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu. Sedangkan, bermain peran mikro yaitu anak memegang atau menggerak-gerakkan benda berukuran kecil untuk menyusun sebuah adegan. Saat anak bermain peran mikro, anak belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain. Bermain peran (*role playing*) membantu siswa dalam menyiapkan diri untuk menghadapi situasi nyata dan memahami situasi sosial secara lebih mendalam. Kegiatan bermain peran dalam pelajaran harus sesuai dengan materi yang diajarkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dengan media audio pada pembelajaran IPS tentang seni dan budaya Asean pada siswa kelas V.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan metode *role-playing* media audio dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Dengan memanfaatkan media audio diharapkan siswa menjadi lebih terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini diharapkan hasil belajar siswa meningkat baik dari segi

pemahaman materi maupun keterampilan sosial. Penelitian ini juga akan menganalisis tantangan dan hambatan yang mungkin dihadapi ketika menerapkan pendekatan ini dan memberikan rekomendasi bagi guru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini berjenis penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Menurut (Nur'aini, 2020) Studi kasus adalah studi empiris yang menyelidiki fenomena kontemporer dalam konteks kehidupan nyata. Pada mulanya metode studi kasus sering digunakan dalam ilmu-ilmu sosial. Namun seiring berkembangnya ilmu pengetahuan, metode studi kasus mulai diterapkan pada bidang lain. Metode studi kasus merupakan strategi yang tepat untuk penelitian yang menggunakan pertanyaan utama penelitian "bagaimana" atau "mengapa", memerlukan sedikit waktu untuk mengendalikan peristiwa yang diteliti, dan mempunyai fokus pada fenomena kontemporer.

Sedangkan menurut (Suryam Dora, 2017) Merupakan kegiatan ilmiah yang terpusat, terperinci, dan mendalam terhadap suatu rencana, peristiwa, dan kegiatan tertentu pada tingkat individu, kelompok, lembaga, atau organisasi untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang peristiwa tersebut. Biasanya peristiwa yang dipilih (selanjutnya disebut kasus) adalah peristiwa yang benar-benar terjadi (peristiwa nyata) yang terjadi saat ini, bukan peristiwa yang sudah terjadi di masa lalu.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes. Pengambilan data

observasi dilakukan dengan pengamatan langsung di kelas. Hasil observasi akan dicatat pada lembar pengamatan yang berupa sistem penilaian keaktifan siswa. Tes dalam penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data hasil belajar di Sekolah Dasar. Siswa kelas V diberikan 15 butir dalam bentuk pilihan ganda. Soal disusun dengan mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar. Teknik analisis data menggunakan metode studi kasus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak kapan saja. Selain bermain, juga dapat mendorong tumbuh kembang anak sehingga akan merasa senang dalam melakukan segala aktivitas. Hal ini semakin dipertegas dengan pernyataan yang menjelaskan bahwa bermain merupakan hakikat yang tidak dapat dicabut dari setiap anak. Permainan mengacu pada kegiatan yang menggunakan alat untuk melakukan kegiatan (permainan) sendiri atau bersama teman, sehingga memberikan kegembiraan, kesenangan dan kegembiraan bagi anak.

Anak bermain peran karena permainan melibatkan dunia imajinasi atau fantasinya. Melalui bermain peran, anak dapat mengekspresikan kemampuan berpikir fantasinya dengan baik dan bersenang-senang. Role play sangat dekat dengan dunia anak. Anak harus mempunyai motivasi belajar yang baik agar permainan peran dapat berjalan dengan lancar. Role play adalah permainan yang menggunakan imajinasi atau imajinasi dengan menggunakan bahasa atau berpura-pura menjadi seperti objek, situasi, dan area tertentu yang belum pernah dilakukan di dunia nyata. Oleh karena

itu, bermain peran melibatkan dunia imajinasi anak. Metode ini sangat cocok untuk pendidikan anak usia dini, karena imajinasi atau imajinasi anak masih sangat berkembang dengan baik.

Tujuan bermain peran adalah agar anak dapat bernegosiasi dengan kelompoknya agar dapat berinteraksi dengan orang lain. Anak harus termotivasi ketika memainkan peran, mampu fokus pada adegan yang dimainkannya dan berjalan dengan lancar, serta mampu mengembangkan perkembangan kognitif, emosional, fisik, sosial, dan bahasa anak.

Bermain peran sebagai metode pembelajaran dirancang untuk membantu anak menemukan makna dalam dunia sosial dan memecahkan dilema berupa masalah sehari-hari dengan bantuan kelompok. Artinya melalui permainan peran, anak belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran yang berbeda-beda, dan memikirkan tindakannya sendiri dan tindakan orang lain. Metode role play memerlukan tindakan nyata dari anak, namun sesungguhnya pembelajaran seperti ini bukan sekedar mengajarkan anak bagaimana berperilaku, namun mengajak anak untuk mencari solusi dari permasalahan dan mencari solusi lain.

Menurut (suprayanto, 2020) ada beberapa tahapan bermain yang sesuai dengan 9 keterampilan sosial yang digunakan bersama dalam perkembangan sosial, antara lain:

1. Perilaku Idle: Melihat apa pun yang terjadi, tetapi tidak melakukan aktivitas.
2. Perilaku penonton: mengamati orang lain bermain.

3. Bermain mandiri: Paparan aktif terhadap mainan yang berbeda dengan yang digunakan anak lain.
4. Permainan Paralel: Permainan yang berdekatan tetapi tidak interaktif, sering kali menggunakan jenis bahan yang sama, misalnya balok atau boneka.
5. Permainan bersama: Bermain, berbagi mainan, dan berinteraksi dengan anak lain tanpa mengorganisir seluruh kelompok untuk mencapai tujuan bersama.
6. Permainan kooperatif: Bermain sebagai bagian dari tim dengan tujuan yang sama, seperti membangun, membuat adegan virtual seperti "rumah" dengan karakter yang ditugaskan, atau berolahraga (Levine & Munsch, 2014: 412).

Petunjuk pelaksanaan role play antara lain: (suprayanto, 2020)

- 1) mengidentifikasi terlebih dahulu suatu permasalahan yang akan dibahas yang akan menarik perhatian siswa,
- 2) menceritakan kepada siswa konteks cerita,
- 3) menugaskan seorang aktor untuk memainkan perannya di depan kelas,
- 4) memberikan waktu kepada para aktor untuk bernegosiasi,
- 5) mengakhiri permainan peran jika timbul ketegangan selama percakapan,
- 6) diakhiri dengan diskusi kelas tentang apa yang dimainkan bersama,
- 7) mengevaluasi hasil permainan peran sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut .

Langkah-langkah dalam bermain peran adalah: menentukan permasalahan yang diminati anak,

menyiapkan naskah dan peralatan yang akan digunakan, menjelaskan keterampilan bermain peran secara sederhana dan mudah dipahami sehingga anak mudah memahaminya. , dan menentukan peran yang dimainkan oleh aktor tersebut. , berikan waktu kepada anak untuk belajar memainkan peran tersebut, dan terakhir diskusikan cara bermain peran tersebut dengan anak.

Menurut (Jas, J. Achmad, S., S, & Alvi, R., 2020) Model pembelajaran role-playing merupakan suatu kegiatan bermain peran yang dilakukan oleh siswa. Bermain peran mempunyai fungsi untuk mengeksplorasi keterampilan dan perilaku pemecahan masalah, mengeksplorasi topik dengan cara yang berbeda. Gunakan media pembelajaran role-playing dengan menerapkan beberapa langkah. Langkah-langkah tersebut dilaksanakan oleh guru dan siswa yang menjadi subjek penelitian. Langkah-langkah tersebut adalah: (1) Mempersiapkan adegan yang akan disajikan, (2) Bagilah kelompok peran yang terdiri dari lima orang dan mintalah siswa yang memainkan peran tersebut mengajukan pertanyaan, (3) Tugasi beberapa siswa untuk mempelajari narasi (cerita) dari sebuah cerita (nyata) contoh dan logika) serta menuntut siswa mengembangkan narasi menjadi bentuk dialog dramatis yang semenarik dan sekreatif mungkin beberapa hari sebelum kegiatan pengajaran, (4) Menyiapkan pengamat dan guru untuk mengamati siswa melakukan aktivitas, (5) Menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai, (6) Menyiapkan berbagai tahapan role play, (7) Menginterpretasikan naskah dan menjelaskan berbagai tahapan role play. kegiatan, (8) Mengidentifikasi pemain peran setiap kelompok, (9)

menugaskan siswa untuk memainkan peran pada topik yang berbeda sesuai kelompoknya masing-masing, (10) setiap siswa mengamati adegan yang dilakukan dalam kelompoknya sendiri, (11) mendiskusikan dan mengevaluasi peran. Dalam kegiatan ini, guru mendiskusikan dan mengevaluasi peran yang dilakukan kelompok dalam bentuk lembar kerja atau panduan penilaian, (12) siswa juga diberikan lembar kerja untuk mendiskusikan kinerja yang ditunjukkan, (13) siswa pengamat diminta untuk mengkomunikasikan hasil observasinya dalam orang, (14)mengajak siswa untuk berbagi pengalaman dan menarik kesimpulan setelah bermain peran.

Metode bermain peran dilihat dari jenisnya terdiri dari dua jenis yang berbeda. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Ericson (1963) dalam magfiroh (2011) dalam (Lestari, 2019) bahwa metode bermain peran terdiri dari:

a. Metode Bermain Peran Mikro

Anak bermain peran melalui tokoh-tokoh yang diwakili oleh benda-benda kecil, seperti kandang yang berisi binatang dan manusia kecil.

b. Metode Bermain Peran Makro

Permainan peran anak-anak menggunakan alat-alat besar yang digunakan anak-anak untuk membuat dan memainkan peran, seperti berdandan dan menggunakan kotak karton untuk membuat mobil. Metode bermain peran mencakup dua jenis, yang berbeda dalam cara penerapannya. Kedua metode tersebut adalah metode bermain peran makro dan metode bermain peran mikro. Metode bermain peran makro mengacu pada permainan di mana dua orang atau lebih berkolaborasi menggunakan

peralatan bermain seukuran aslinya. Sedangkan pada permainan peran mikro, anak menggunakan peralatan bermain berukuran kecil yang dapat diisi oleh dua orang atau bahkan satu orang.

Menurut (Halifah, 2020) Melalui kegiatan bermain peran, imajinasi anak menjadi hidup dan menjadi seseorang atau sesuatu yang diambil anak dari pengalaman yang ditemuinya dalam kehidupan sehari-hari, atau bahkan tokoh yang dikaguminya. Kegiatan bermain peran makro mengacu pada kegiatan di mana lawan main berinteraksi satu sama lain, yang dapat mengembangkan keterampilan sosial anak melalui bermain peran makro. Bermain peran dapat membantu anak memperoleh pengalaman hidup yang berharga melalui aktivitas interaktif bersama teman. Hal terpenting dalam bermain peran adalah pertukaran pengalaman. Oleh karena itu, keberhasilan bermain peran bergantung pada kemampuan mengungkap sejarah pribadi anak, yang mencakup banyak pengalaman.

Bermain peran mempunyai beberapa dampak terhadap perkembangan anak, salah satunya dengan memainkan peran makro, anak saling berkontribusi. Anak menempatkan dirinya pada posisi orang lain, memahami makna hubungan sosial, dan bekerja sama sehingga menunjang keterampilan sosial anak. Membangun hubungan dengan orang lain melalui kegiatan bermain peran merupakan keterampilan sosial yang membantu anak-anak menjalin hubungan dengan sukses. Berdasarkan perspektif ini, dapat disimpulkan bahwa permainan peran makro mengeksplorasi hubungan antara orang-orang atau teman sebaya, dan anak-anak dapat

bertindak dan mendiskusikan peran yang mereka inginkan menggunakan peralatan yang dapat diakses oleh aktor di kehidupan nyata. Dengan cara ini, anak dapat diberikan kesempatan untuk membantunya mempelajari sikap-sikap positif seperti penghargaan, rasa hormat, empati, dan lain-lain, sehingga memberikan mereka kesempatan untuk berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitarnya.

Penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dengan media audio pada pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar. Pertemuan terdiri dari dua pertemuan, dengan alokasi waktu 2 x 35 menit setiap pertemuan.

Proses pembelajaran IPS melalui Penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dengan media audio dilaksanakan dalam sembilan langkah. Sembilan langkah tersebut, yaitu (1) menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai, (2) mendengarkan audio, (3) memberikan gambaran masalah tentang situasi yang akan diperankan, (4) menetapkan pemain, (5) memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, (6) mengamati dan membimbing bermain peran, (7) menugaskan siswa yang tidak berperan untuk mengamati temannya yang bermain peran, (8) melakukan diskusi, (9) merumuskan kesimpulan.

Pembelajaran pada metode bermain peran (*role playing*) dengan media audio pada pembelajaran IPS dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik, pembelajaran dilanjutkan dengan mengingatkan peserta didik untuk berdo'a sebelum memulai pembelajaran, kemudian menyanyikan lagu Indonesia Raya dan satu lagu nasional yang dipilihkan guru

supaya peserta didik senantiasa menjunjung rasa nasionalisme, lalu menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan pembelajaran IPS tentang karakteristik seni budaya negara ASEAN, siswa kemudian mendiskusikan hasilnya dengan teman satu kelompok dan meminta siswa untuk menyiapkan pameran. Prediksi tidak harus benar, praktiknya kemudian siswa diminta untuk menyebutkan seni budaya setiap negara yang ada di stan, penjaga stan menjawab setiap pertanyaan yang diajukan pengunjung, lalu memberi penguatan kepada seluruh siswa mengenai jawaban yang diharapkan, guru akan memberikan reward kepada siswa yang sudah menyampaikan hasil diskusi di depan kelas, guru dapat memberi kesempatan kepada seluruh siswa untuk memberikan komentar dari jawaban yang ada, guru dapat menguatkan jawaban-jawaban yang ada.

Kegiatan penutup guru memberikan refleksi, penguatan dan kesimpulan, peserta didik diberikan kesempatan berbicara/bertanya dan menambahkan informasi dari penyampain guru selama pembelajaran berlangsung, menyanyikan salah satu lagu daerah yang dipilhkan guru untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi, mengingatkan peserta didik untuk senantiasa menjaga kesehatan, kemudian salam dan do'a penutup dilakukan secara mandiri dengan instruksi dari guru.

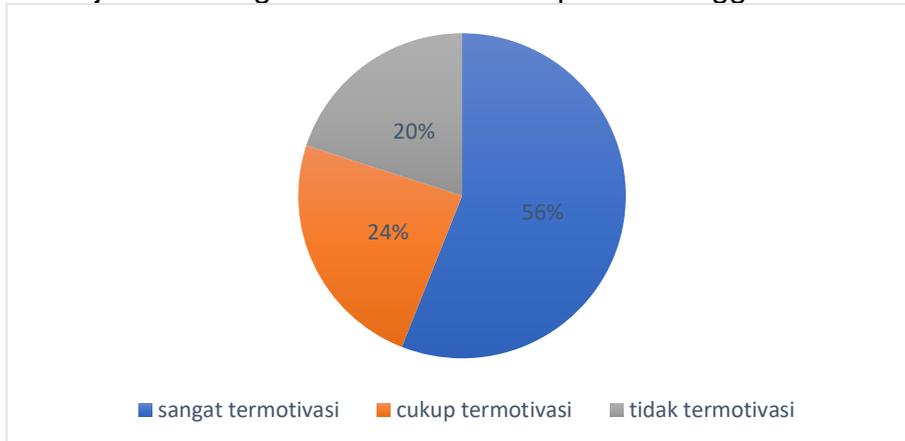
Pembelajaran role-play mengembangkan nilai-nilai perilaku dan sosial dengan empat asumsi, serupa dengan model pengajaran

lainnya (Mulyasa, 2004) dalam (Halifah, 2020). Keempat hipotesis tersebut adalah sebagai berikut: 1) Permainan peran implisit mendukung situasi pembelajaran berdasarkan pengalaman dengan memfokuskan konten kursus pada situasi "di sini dan saat ini". Model ini berpendapat bahwa anak-anak dapat membuat analogi dengan situasi kehidupan nyata. Berdasarkan analogi yang diterapkan dalam permainan peran, anak-anak dapat menunjukkan respons emosional sambil mempelajari reaksi orang lain. 2) Kedua, bermain peran memungkinkan anak mengungkapkan perasaan yang tidak disadarinya tanpa harus memikirkan orang lain. Mengekspresikan perasaan untuk mengurangi beban emosional adalah tujuan utama psikodrama (sejenis permainan peran yang lebih fokus pada penyembuhan). Namun, terdapat perbedaan penekanan pada permainan peran dan psikodrama dalam lingkungan belajar. Bermain peran dalam situasi pembelajaran menganggap diskusi pasca pertunjukan dan pertunjukan itu sendiri sebagai kegiatan pembelajaran yang utama dan sangat diperlukan, sedangkan dalam psikodrama peran dan keterlibatan emosional pengamat adalah yang terpenting. Perbedaan lainnya adalah pada psikodrama beban emosi lebih ditekankan dibandingkan beban intelektual, sedangkan pada role play keduanya sama-sama berperan sangat penting dalam pembelajaran. 3) Model bermain peran mengasumsikan bahwa emosi dan ide dapat diangkat ke tingkat kesadaran dan kemudian disempurnakan melalui proses kelompok. Penyelesaiannya tidak selalu datang dari orang tertentu, namun bisa saja datang dari reaksi pengamat terhadap permasalahan

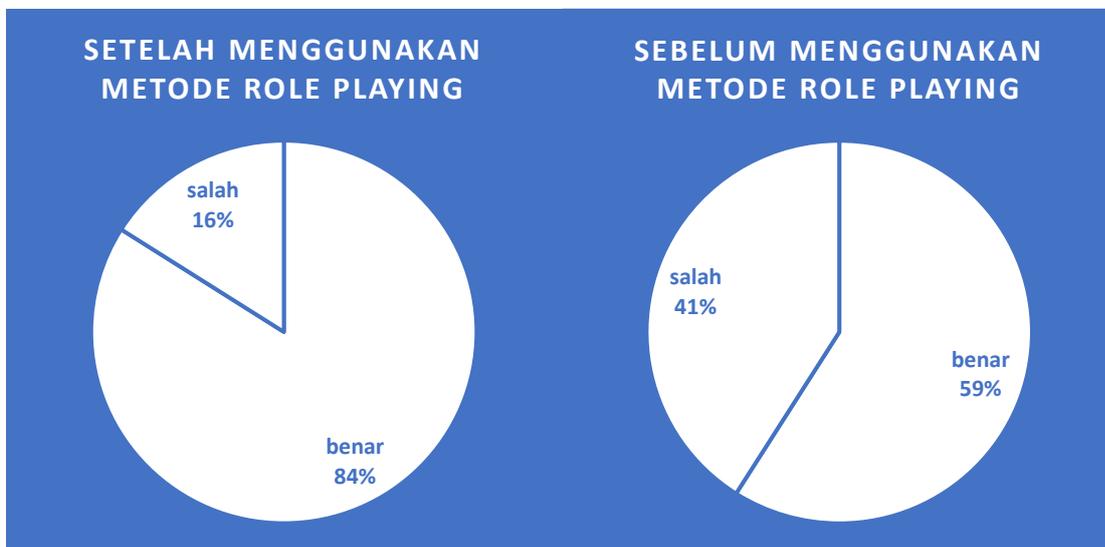
yang sedang dilakukan. Dengan cara ini, anak dapat belajar bagaimana memecahkan masalah dari pengalaman orang lain, dan pada gilirannya dapat mengembangkan dirinya dengan lebih baik. Oleh karena itu, model pengajaran ini berupaya untuk mereduksi peran guru dalam memimpin pembelajaran dengan metode tradisional. Model permainan peran mendorong anak untuk berpartisipasi aktif dalam pemecahan masalah sambil mendengarkan baik-baik apa yang dikatakan orang lain mengenai masalah yang sedang

dihadapi. 4) Model bermain peran mengasumsikan bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, emosi, dan sistem kepercayaan, dapat diangkat ke tingkat kesadaran melalui kombinasi perilaku spontan. Dengan cara ini, anak dapat menguji sikap dan nilai dirinya berdasarkan situasi orang lain dan apakah sikap dan nilai dirinya perlu dipertahankan atau diubah. Anak kesulitan menilai sikap dan nilai dirinya sendiri tanpa bantuan orang lain

Tabel 1.1 responden siswa terhadap pertanyaan "Apakah kamu merasa lebih termotivasi belajar IPS dengan metode bermain peran menggunakan media audio?"



Tabel 1.2 Hasil tes siswa



Pembahasan

Pembahasan Hasil analisis pada penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dengan media audio pada pembelajaran IPS di Kelas V Sekolah Dasar cukup menarik dan efektif. Hasil belajar siswa Kelas V Sekolah Dasar menyatakan hasil yang positif dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi gejala dan masalah sosial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar tentang materi gejala dan masalah sosial pada siswa yang mengikuti pembelajaran metode bermain peran (*role playing*) dengan media audio lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Menurut (Arsyad & Sulfemi, 2018) metode pembelajaran *role playing* adalah suatu cara yang diterapkan dalam proses pembelajaran, siswa diberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan untuk menjelaskan sikap dan nilai-nilai serta memainkan tingkah laku (peran) tertentu sebagai mana yang terjadi dalam kehidupan masyarakat. Beberapa keunggulan dari metode pembelajaran *role playing* di antaranya Siswa melatih dirinya untuk melatih memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan atau diperankan, siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi, bakat yang terpendam pada diri siswa dapat dibina sehingga dimungkinkan akan muncul generasi seniman dari sekolah, Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya untuk mendidik siswa, Siswa memperoleh pengalaman untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik

agar mudah dipahami orang lain (Yanto, 2015).

Melalui bermain peran (*role playing*) dengan media audio pada pembelajaran IPS di Kelas V Sekolah Dasar, pengetahuan yang didapat siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, karena siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan proses pembelajaran. Kehadiran media bermain peran (*role playing*) dengan media audio dalam pembelajaran dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, pembelajaran lebih menarik perhatian siswa yang dapat menumbuhkan motivasi belajar, serta materi pembelajaran lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berbeda dengan pembelajaran yang menggunakan pembelajaran konvensional, selama proses pembelajaran siswa terlihat kurang aktif. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru yang lebih banyak memberikan ceramah daripada kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran konvensional mengakibatkan siswa sangat tergantung pada guru, hal ini dapat mengakibatkan hasil belajar siswa kurang optimal. Sehingga siswa hanya menerima apa yang disampaikan guru dan proses pembelajaran cenderung membosankan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Faridatul Zuhriyah (2018) dalam judul Penerapan *Role Playing* pada Materi Jual Beli IPS, menunjukkan bahwa Pendekatan *role play* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi jual beli. Dari hasil tersebut terlihat bahwa jika pemahaman siswa meningkat maka

hasil belajar pun akan meningkat. Siswa akan melakukan lebih baik dibandingkan sebelumnya dengan menggunakan metode bermain peran. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa metode role play juga dapat menggerakkan semangat siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

Selain metode Role Playing terdapat pula hasil penelitian metode demonstrasi yang dilakukan oleh Niryandi (2017) dengan Judul Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Kemampuan Pembelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Metode mendemonstrasikan hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada beberapa siklus. Penelitian ini dibagi dalam beberapa siklus, dengan dua kali pertemuan pada setiap siklusnya, pada pertemuan pertama peneliti memperoleh nilai belajar siswa sebesar 72 poin, dan pada pertemuan kedua peneliti memperoleh nilai belajar siswa sebesar 80 poin. Siklus kedua dilaksanakan dengan cara yang sama yaitu dua sesi, pada sesi pertama peneliti memperoleh nilai belajar siswa sebesar 87 dan selanjutnya pada sesi kedua peneliti memperoleh nilai belajar siswa sebesar 93 dari atas. Penjelasan Terlihat bahwa metode pembelajaran demonstrasi mempunyai pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa (Khoiro & Akhwani, 2021)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa (1) penerapan metode bermain peran (*role playing*) dengan media audio pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. (2) kendala dan solusi dalam menerapkan metode bermain

peran (*role playing*) dengan media audio. terdapat beberapa kendala yaitu (a) dalam menetapkan pemain kurang memperhatikan kemampuan siswa, (b) siswa kurang menjiwai perannya, (c) siswa kurang aktif bertanya saat kegiatan pembelajaran. Solusi dari kendala tersebut yaitu (a) guru lebih memperhatikan kemampuan yang dimiliki siswa dalam menetapkan pemain, (b) siswa lebih menjiwai peran dengan dibimbing guru, (c) siswa lebih aktif bertanya.

Peneliti memberikan saran kepada siswa agar konsentrasi, aktif, berani menyampaikan pendapat, melaksanakan diskusi dengan sungguh-sungguh, dan memerhatikan arahan guru dalam pembelajaran melalui penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dengan media audio. Bagi guru, agar menerapkan metode bermain peran (*role playing*) dengan media audio pada pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. Bagi sekolah, agar menjadikan metode bermain peran (*role playing*) dengan media audio sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang digunakan dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan dan memfasilitasi guru dengan media audio yang permanen sehingga dapat digunakan berulang-ulang. Bagi peneliti lain, agar melakukan penelitian melalui penerapan metode bermain peran (*role playing*) dengan media audio pada mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan Dalam Meningkatkan Belajar Ips. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v>

[3i2.1012](#)

- Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 35–40.
<https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1150>
- Indonesia, P. R. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Zitteliana*, 19(8), 159–170.
- Jas, J. Achmad, S., S., & Alvi, R., R. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 148–159.
<https://doi.org/10.15294/pls.v4i2.43318>
- Khoiro, D. M., & Akhwani, A. (2021). Studi Komparasi Metode Pembelajaran Role Playing dan Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3352–3363.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1359>
- Lestari, P. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018 / 2019. *Journal Ilmiah Rinjani*, 7(2), 98.
<https://jurnal.ugr.ac.id/index.php/jir/article/view/194/149>
- Menteri Pendidikan Nasional. (2007). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007. *Ятыатат, вы12y(235)*, 245.
[http://digilib.unila.ac.id/4949/15/BAB II.pdf](http://digilib.unila.ac.id/4949/15/BAB%II.pdf)
- Muhammad Akil Musi, & Widia Winata. (2017). Efektivitas Bermain Peran Untuk Pengembangan Bahasa Anak. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 1(2), 93–104.
<https://doi.org/10.26858/pembelajar.v1i2.4418>
- Nafisah, L. A. (2016). Penerapan Metoderole Playing Dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V Sdn 1 Brecong Tahun Ajaran 2015/2016. 4(June), 2016.
- Nur'aini, R. D. (2020). Penerapan Metode Studi Kasus Yin Dalam Penelitian Arsitektur Dan Perilaku. *INERSIA: LNformasi Dan Ekspose Hasil Riset Teknik Spil Dan Arsitektur*, 16(1), 92–104.
<https://doi.org/10.21831/inersia.v16i1.31319>
- Suryam Dora, D. (2017). No Title افراد سالم. *Studies On Variation In Milk Production And It's Constituents During Different Season, Stage Of Lactation And Parity In Gir Cows M.V.Sc D SURYAM DORA LIVESTOCK*, 6–18.
- Suparyanto. (2020). Bermain Peran. *Suparyanto*, 5(3), 248–253.