



---

# PROSEDING FAKULTAS AGAMA ISLAM

## UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Jln. KH. Ahmad Dahlan NO.1 PAGESANGAN MATARAM NTB, INDONESIA

---

### **Penerapan Metode Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SDN Sumbawa Tahun Ajaran 2021/2022**

**\*Ratnasari<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Mataram, [ratnasr871@gmail.com](mailto:ratnasr871@gmail.com)

#### **Abstrak**

Penelitian ini menerapkan pembelajaran dengan menggunakan Metode Role Playing pada pembelajaran IPS materi pokok bahasan masalah sosial yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Secara umum masalah yang berhasil diidentifikasi dalam pembelajaran IPS di SDN Pangkemi II Sidoarjo yakni guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga kesempatan untuk siswa terlibat aktif dalam pembelajaran kurang. Penelitian ini ditujukan pada siswa kelas IV SDN Pangkemi II Sidoarjo yang terdiri dari 16 siswa. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas. Pembelajaran dilakukan oleh peneliti sendiri. Penelitian dilakukan dengan wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kualitatif. Dengan Metode Role Playing, guru mengajak siswa bermain peran dengan menghadirkan situasi dunia nyata kedalam kelas, sehingga siswa dapat merasakan secara langsung situasi dan keadaan di lingkungan sekitarnya untuk dapat menyelesaikan masalah sosial yang terjadi. Jadi, Metode Role Playing dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Metode Role Playing, motivasi siswa, hasil belajar siswa*

#### **A. LATAR BELAKANG**

Proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang menumbuhkan kemampuan dan meningkatkan kematangan kualitas sumber daya manusia.<sup>1</sup> Kegiatan proses pembelajaran berawal dari kurikulum sebagai acuan atau pedoman penyelenggaraan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.<sup>2</sup> Salah satu tujuan pendidikan di dalam kurikulum adalah untuk dapat menyelesaikan masalah sosial yang berkenaan dengan pendidikan. Melalui pembinaan ilmu-ilmu sosial, maka masalah sosial akan dapat terselesaikan.

Pembelajaran pendidikan IPS bukan hanya bersifat teoritis, tetapi juga praktis. Lebih lanjut lagi dijabarkan bahwa kajian IPS meliputi materi ilmu-ilmu sosial yang berhubungan dengan masyarakat, gejala, masalah, dan peristiwa tentang kehidupan bersosial.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Melia Erba Robani, Dkk. 2021. Metode *Learning By Doing* Dalam Mengoptimalkan Kualitas Belajar Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Edukasia (JIE)*, Vol. 1, No. 1. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/JIE>

<sup>2</sup> Iyan Sofyan. 2015. Analisis Kurikulum 2013 Sebagai Inovasi Pembelajaran Penerapan Pendidikan Karakter Untuk Indonesia Berkemajuan Antara Implementasi Dan Idealita. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.

<sup>3</sup> Ifa Ifna Fianti. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Upaya Memperbaiki Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Banjartanggul Mojokerto. *JPGSD*, Volume 02 Nomor 03: 1-10.

Pembelajaran IPS diharapkan akan dapat membekali peserta didik dengan pengetahuan dan ilmu sosial. Hal tersebut akan sangat berguna dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan mencari alternative pemecahan masalah-masalah sosial dalam masyarakat. Kenyataannya masih banyak guru yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pengajaran metode ini hanya dilakukan dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif proses pembelajaran. Hal tersebut membuat para siswa menjadi bosan dan pembelajaran pun menjadi kurang bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN Pangkemiri II Sidoarjo pada tanggal 13 Oktober 2012, diperoleh informasi bahwa motivasi dan ketuntasan hasil belajar siswa masih rendah. Guru memilih cara mengajar menggunakan metode ceramah sehingga motivasi belajar siswa dikelas menjadi tidak optimal. Siswa cenderung hanya duduk, mendengar, dan mencatat penjelasan guru. Selebihnya siswa menghafal materi-materi yang telah didapat tanpa adanya kegiatan yang membuat pembelajaran itu menjadi lebih hidup. Berdasarkan data nilai ujian tengah semester diperoleh bahwa ketuntasan hasil belajar IPS kelas IV masih tergolong rendah yaitu dari 16 siswa, hanya 3 siswa dengan persentase 18,75%, memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 13 siswa dengan persentase 81,25%, masih belum mencapai KKM yang ditetapkan. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) bagi setiap siswa yang berlaku di SDN Pangkemiri II Sidoarjo untuk mata pelajaran IPS adalah 70.

Berangkat dari kurang tepatnya penggunaan metode pembelajaran, peneliti menggunakan metode role playing. Metode role playing diharapkan akan meningkatkan motivasi belajar siswa karena melalui metode ini dapat membawakan situasi atau duplikat dunia nyata kedalam kelas. Dengan melihat, mendengar, menyentuh dan mengalami sendiri, maka pemahaman siswa akan lebih baik. Meningkatnya motivasi belajar siswa pun akan dapat tercapai. Maka tujuan dari kegiatan pembelajaran secara keseluruhan akan tercapai. Melalui role playing, siswa dapat memerankan bagian

## B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Daerah penelitian ditetapkan di SDN Pangkemiri II Sidoarjo yang beralamat di Ds. Kendal Kec. Tulangan Kabupaten Sidoarjo. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2012/2013. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 16 terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan melalui wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi.

Analisis data yang dilakukan untuk rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui metode role playing diperoleh dari hasil observasi selama pembelajaran berlangsung dengan berpatokan pada lima indikator. Rumus untuk menganalisis tingkat motivasi belajar siswa yaitu:

$$Pa = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

Adapun kriteria presentasi aktivitas belajar siswa dapat dilihat di tabel 1

Tabel 1. kriteria motivasi belajar siswa

Persentasi	Kriteria
0 – 19	Sangat Rendah
20 – 39	Rendah
40 – 59	Sedang
60 – 79	Tinggi

80 – 100	Sangat Tinggi
----------	---------------

2. Ketuntasan hasil belajar siswa untuk menganalisisnya menggunakan rumus:

$$Pb = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P_a$  = Persentasi tingkat motivasi belajar siswa

$P_b$  = Persentasi ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal

$n$  = Jumlah siswa yang tuntas belajar

$N$  = Jumlah seluruh siswa

Adapun kriteria persentase hasil belajar siswa dapat dilihat pada table 1

Tabel 2. Kriteria persentasi hasil belajar siswa

Tingkat Penguasaan	Kualifikasi
80 keatas	Sangat Memuaskan
70-79	Memuaskan
60-69	Cukup
50-59	Kurang
49 kebawah	Sangat Kurang

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari tindakan pendahuluan digunakan sebagai acuan untuk merancang perangkat pembelajaran yang digunakan pada siklus I. Hasil refleksi dari pelaksanaan siklus I digunakan untuk melaksanakan tindakan pada siklus II sebagai penguat dari hasil yang telah diperoleh dari siklus sebelumnya.

Pada pra siklus, motivasi belajar siswa masih rendah karena guru mengajar hanya dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Metode pembelajaran tersebut sehingga membuat siswa kurang aktif dan cenderung bosan terhadap pembelajaran tersebut. Hal ini terlihat pada hasil wawancara dengan siswa dan dari data motivasi belajar siswa yang masih menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa secara klasikal dapat dinyatakan bahwa motivasi belajar siswa rendah dengan rata-rata motivasi belajar siswa pra siklus adalah sebesar 33,1%.

Pada siklus 1, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan karena peneliti yang bertindak sebagai guru menerapkan metode pembelajaran role playing. Proses pembelajaran ini melibatkan semua siswa sehingga siswa menjadi aktif selama kegiatan pembelajaran. Siswa diajak bermain peran untuk dapat menyelesaikan masalah sosial yang dipilih sebagai materi pembelajaran. Metode role playing dapat menghadirkan situasi dunia nyata kedalam kelas dan anak diajak berperan langsung sebagai menjadi masyarakat. Siswa yang semula pasif dalam pembelajaran karena hanya mendengarkan ceramah guru, pada pembelajaran kali ini, siswa dilibatkan secara langsung melalui permainan peran.

Peneliti menggunakan metode role playing untuk membawa siswa masuk kedalam permasalahan sosial yang terjadi sesungguhnya di masyarakat dan lingkungan sekitar mereka. Siswa menunjukkan kesungguhan mereka dalam bermain peran karena sebelumnya belum pernah diterapkan metode pembelajaran lain yang mereka anggap menyenangkan dan tidak membosankan. Metode role playing juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan terbukti dengan meningkatnya motivasi belajar siswa yang diamati oleh observer selama kegiatan pembelajaran.

Rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus 1 secara klasikal sebesar 69,2%. Pada siklus 1 motivasi belajar siswa meningkat sebesar 36,1% dari pra siklus. Motivasi belajar siswa masih belum bisa mencapai tingkat motivasi yang diharapkan oleh peneliti yakni sangat tinggi karena siswa masih merasa malu-malu untuk melakukan permainan peran didalam kelas. Beberapa siswa bahkan masih canggung untuk berakting didepan kelas. Pada siklus ini, motivasi belajar siswa menurut indikator motivasi belajar siswa adalah tinggi. Demi mencapai peningkatan pada siklus 2, maka dilakukan perbaikan dengan berbagai usaha di antaranya sosialisasi dan pendekatan emosional terhadap siswa.

Pada siklus 2, pembelajaran dilakukan dengan tetap menerapkan metode pembelajara role playing yang telah dikaji ulang dan dilakukan perbaikan. Siklus 2 dilaksanakan sebagai penguat dan data pendukung dari siklus 1. Peningkatan motivasi belajar siswa semakin terlihat pada siklus ini. Peneliti membuat rancangan perbaikan melalui perbaikan RPP yang kemudian diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran siklus 2.

Peningkatan motivasi belajar siswa juga terjadi karena siswa yang semula canggung pada pembelajaran siklus 1, sudah tidak canggung lagi untuk bermain peran bersama siswa lain. Siswa mengajukan dirinya untuk bermain peran didepan kelas sebelum guru menunjuk mereka untuk berperan. Peningkatan ini terjadi selain karena sudah dilakukan perbaikan oleh peneliti dan siswa yang tidak canggung lagi, juga karena materi pembelajaran yang sudah mereka pelajari sebelumnya pada siklus 1. Penerapan metode pembelajaran role playing pada siklus 2 telah terlaksana dengan baik, terbukti dengan hasil motivasi belajar siswa telah memenuhi kriteria sangat tinggi atau 81,2%.

Peningkatan motivasi belajar siswa dari pra siklus hingga siklus 2 dapat diamati pada tabel di bawah ini

Tabel 3. Peningkatan motivasi belajar siswa

Siklus	Persentasi (%)	Peningkatan (%)
Pra	33.1	
1	69.2	36.1
2	81.2	12

Metode pembelajaran role playing yang menggunakan pola permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa pun semakin meningkatnya dengan hasil belajar.

Hasil belajar IPS siswa secara klasikal pada pra siklus sebesar 18,7%, sedangkan pada siklus 1 meningkat menjadi 68,8%, dan pada siklus 2 meningkat menjadi 100%.

Pada siklus 1 terjadi peningkatan hasil belajar IPS siswa sebesar 50,1% dari pra siklus. Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena pembelajaran yang semula hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan diganti dengan metode role playing. Jika pada pra siklus siswa hanya sebagai pendengar saja, maka pada siklus 1 ini siswa yang menjadi subjek pembelajaran. Peningkatan motivasi belajar berpengaruh pada hasil belajar siswa yang juga ikut meningkat. Hampir semua kegiatan inti pembelajaran dilakukan oleh siswa secara mandiri, dan guru hanya bertindak sebagai pembimbing. Hal tersebut

memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa yang semakin baik. Sebanyak 11 siswa tuntas belajar.

Pada siklus 2, hasil belajar siswa meningkat 1) Peningkatan tersebut terjadi karena pembelajaran pada siklus 1 telah diperbaiki dan kemudian diaplikasikan pada siklus 2) Pembelajaran pada siklus 2 tetap menggunakan metode pembelajaran role playing dengan persiapan yang lebih baik lagi. Siswa yang mulai tidak canggung dalam bermain peran membuat suasana belajar semakin menyenangkan. Siklus 2 dilakukan untuk mendukung dan memperkuat hasil belajar pada siklus 1, terbukti dengan meningkatnya hasil belajar dari 68,8% menjadi 100%. Peningkatan hasil belajar siswa sebesar 31,2% dengan kategori sangat memuaskan.

Peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus hingga siklus 2 dapat diamati pada tabel di bawah ini

Tabel 4. Peningkatan hasil belajar siswa

Siklus	Siswa Yang Tuntas	Presentasi (%)	Peningkatan
Pra	3	18.7	
1	11	68.8	50.1
2	16	100	31.2

Berdasarkan hasil penelitian, secara umum dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran role playing terjadi di kelas IV SDN Pangkemiri II Kecamatan Tulangan Kabupaten Sidoarjo. Peningkatan tersebut dibuktikan dari hasil observasi dan tes yang dilakukan oleh peneliti. Selain terjadinya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, metode role playing juga dapat menumbuhkan rasa kebersamaan antar siswa.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. penerapan metode pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Pangkemiri II Sidoarjo semester genap tahun ajaran 2012/2013. Peningkatan motivasi belajar siswa dari pra siklus ke siklus 1 sebesar 36,1%, dengan kriteria meningkat dari rendah menjadi tinggi. Peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 12% dan telah memenuhi target kriteria sangat tinggi
2. penerapan metode pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Pangkemiri II Sidoarjo semester genap tahun ajaran 2012/2013. Peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus 1 sebesar 50,1% dari kriteria sangat kurang menjadi cukup. Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 18,7%, dan telah mencapai target kriteria sangat memuaskan.

#### DAFTAR RUJUKAN

1. Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. (Standar Kompetensi Mata Pelajaran Matematika). Jakarta: Depdiknas.

2. Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
3. Ifa Ifna Fianti. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Upaya Memperbaiki Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Banjartanggul Mojokerto. *JPGSD*, Volume 02 Nomor 03: 1-10.
4. Iyan Sofyan. 2015. Analisis Kurikulum 2013 Sebagai Inovasi Pembelajaran Penerapan Pendidikan Karakter Untuk Indonesia Berkemajuan Antara Implementasi Dan Idealita. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.
5. Melia Erba Robani, Dkk. 2021. Metode Learning By Doing Dalam Mengoptimilisasi Kualitas Belajar Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Edukasia (JIE)*, Vol. 1, No. 1. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/JIE>