

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PELAJARAN IPS KELAS VII A MTS SWASTA MIFTAHUL HUDA

Umi Masitoh

FKIP, IAIN Curup, Bengkulu, Indonesia

Email: umimasitohuty@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai apakah pendekatan bermain peran dalam pembelajaran IPS Kelas VII A di MTs Swasta Miftahul Huda meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Sebagai bagian dari proyek CAR, studi ini memanfaatkan model dan desain spiral yang dibuat oleh Kemiss dan McTaggart. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali pada tahun 2023, yaitu pada bulan Juli. Setiap siklus memiliki empat langkah, dimulai dengan perencanaan, dilanjutkan dengan pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan menilai keaktifan siswa. Analisis data yang terdiri dari (reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan. Hasil dari studi validasi dan kemanjuran metode *role playing* digunakan untuk menginformasikan perkembangannya. Hasil validasi dengan skor kategori sangat baik yaitu 83,33. Hal ini menunjukkan bahwa metode *role playing* sah dan praktis untuk diterapkan dalam kegiatan pendidikan. Hasil belajar dan reaksi siswa terhadap metode *role playing* memberikan bukti keefektifan metode tersebut. Berdasarkan temuan penelitian ini, siswa Kelas VII A MTs Swasta Miftahul Huda dapat belajar IPS secara efektif dan tepat dengan menggunakan metode *role playing*. Sekolah sudah seharusnya mendukung guru dalam menciptakan media pembelajaran agar menjadi pendidik yang kreatif, imajinatif, produktif, dan up to date dengan perkembangan zaman. Guru didorong untuk membuat media yang sebanding dengan menggunakan berbagai sumber untuk menawarkan variasi pembelajaran.

Kata kunci : Metode Pembelajaran *Role Playing*, Keaktifan Belajar, Pelajaran IPS

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) merupakan strategi kunci untuk memastikan pertumbuhan jangka panjang suatu negara. Kemampuan peningkatan kualitas sumber daya manusia harus diwujudkan sepenuhnya, terutama dalam menghadapi era persaingan global dewasa ini. Peningkatan kualitas sumber daya manusia sejak dini merupakan persoalan krusial yang harus ditanggapi secara serius oleh semua pihak. Jika pendidikan merupakan salah satu alat utama untuk mengembangkan sumber daya manusia, Kemudian kewajiban pendidik (guru), salah satu faktor yang berperan penting di dalamnya, untuk membuat tugas dan menyelesaikan setiap masalah yang mungkin terjadi. Sebagai penentu efektifitas pendidikan, guru memegang peranan penting dalam bagaimana proses pembelajaran dilaksanakan di kelas.

Cara pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah perlu disesuaikan dengan kurikulum yang relevan. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu, kurikulum 2013 SD/MI berdasarkan permendikbud 57 tahun 2014. Bahwa kurikulum 2013 adalah merupakan pengembangan kurikulum yang berfokus pada peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*knowledge*).” Kurikulum digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar dan tujuan pendidikan. Bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan, yang

mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu disiplin ilmu yang harus ditempuh untuk dapat lulus. Antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, sosiologi, agama, dan psikologi adalah beberapa ilmu sosial yang digabungkan dengan keberadaan manusia dalam IPS. Tujuan utamanya adalah untuk mendukung siswa dalam mengembangkan sepenuhnya keterampilan dan pemahaman mereka tentang semua aspek ilmu sosial dan humaniora (humaniora).

Guru harus dapat membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan, ide, keterampilan, nilai, dan cara berpikir melalui pembelajaran IPS. Hal ini dapat dioptimalkan oleh guru yang terampil dalam memanfaatkan berbagai strategi pengajaran untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan teknik pembelajaran adalah untuk memfasilitasi keberhasilan pembelajaran. Apabila hasil belajar siswa pada ranah kognitif, emosional, dan psikomotor dapat meningkatkan sense of self siswa, maka proses pembelajaran dianggap berhasil. Klaim Kusmana (Hidayati, 2008: 7–21), Guru menggunakan metode pembelajaran untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya. Teknik pembelajaran, sebaliknya, dapat dilihat sebagai cara atau gaya penyajian kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran, klaim Abimanyu (2008: 2.6). Beberapa definisi yang diberikan di atas menunjukkan bahwa teknik pembelajaran adalah strategi yang digunakan guru untuk membuat siswa memahami dan menerima pelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Susanto (2013:157) menyatakan bahwa guru harus mempertimbangkan pedoman berikut ketika memilih strategi pembelajaran IPS untuk sekolah dasar berdasarkan Kurikulum K 13 adalah berfokus pada siswa untuk mengembangkan kemampuan yang diinginkan. Untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pendidikan, mereka dijadikan objek pembelajaran, Pembelajaran terpadu untuk menjamin tercapainya kompetensi dasar dan standar kompetensi kompetensi yang ditetapkan secara utuh. Tiga komponen kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan digabungkan menjadi satu kesatuan, Individualitas setiap siswa dipertimbangkan saat mengajar. Siswa memiliki berbagai sifat, kemampuan, dan tingkat belajar, Untuk mencapai penguasaan yang diinginkan, pembelajaran dilakukan secara bertahap dengan tetap menggunakan prinsip-prinsip pembelajaran penguasaan, Pembelajaran terjadi dalam konteks pemecahan masalah untuk membantu siswa berkembang sebagai pemikir kritis, inventif, dan pemecah masalah. Oleh karena itu, guru harus menciptakan pelajaran yang relevan dengan masalah dunia nyata atau lingkungan dan gaya hidup murid mereka, Pembelajaran dilakukan melalui berbagai strategi dan multimedia untuk memberikan kesempatan belajar yang beragam kepada siswa dan Fungsi guru sebagai narasumber, fasilitator, dan motivator.

Guru harus meningkatkan kinerjanya sesuai dengan kriteria di atas dengan memanfaatkan berbagai strategi pembelajaran. Walaupun Dale (dalam Sanjaya 2008:200) menyatakan mendengar (mendengar kata) hanya memiliki tingkat retensi informasi 20% dari yang didengar sehingga tergolong mendengar, namun banyak proses pembelajaran di sekolah yang dilaksanakan dengan kecenderungan menggunakan metode yang masih berpusat pada guru dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencatat.

Berdasarkan pengamatan penulis terhadap proses pembelajaran Kelas VII A MTs

Swasta Miftahul Huda tanggal 11 Juli 2023, pada pokok bahasan Peninggalan Sejarah Islam di Indonesia diketahui adanya suatu masalah, khususnya masalah yang dialami oleh pengajar dan siswa. Tugas guru sulit dipahami siswa, dan sebagian siswa masih belum berpartisipasi aktif dalam pembelajaran di kelas karena tidak memahami konsep yang tercakup dalam materi guru.

Menurut data observasi, 12% siswa merupakan pembelajar yang sangat aktif, 16% pembelajar aktif, 56% pembelajar agak aktif, dan 16% pembelajar kurang aktif. Berdasarkan temuan ini, diharapkan proporsi kegiatan belajar siswa yang termasuk dalam kategori “aktif” dan “sangat aktif” dapat meningkat. Indikator bertanya dan memberi pendapat (oral activities) yang mendapat persentase terendah dari indikator aktivitas lainnya, masih perlu ditingkatkan, sesuai hasil analisis data aktivitas belajar siswa untuk masing-masing indikator aktivitas pembelajaran.

Temuan dari wawancara yang dilakukan sebelum intervensi pada siswa mengungkapkan bahwa meskipun guru menggunakan berbagai strategi pembelajaran, kadang-kadang mereka kurang berhasil karena tidak sesuai dengan topik yang dibahas. Siswa mengalami kesulitan karena banyaknya materi yang harus dipelajari dan karena mereka harus membaca dan menghafal banyak buku pelajaran, terutama pada pelajaran IPS. Pengajar telah berusaha untuk mengulang materi, tetapi jika berulang kali diberikan melalui pendekatan ceramah tanpa menggunakan media yang menarik, murid menjadi tidak tertarik.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti memutuskan untuk menggunakan pendekatan role-playing untuk mengkaji Peninggalan Sejarah Islam di Indonesia. Penggunaan metode role playing dibenarkan karena beberapa alasan, antara lain sebagai berikut: (1) sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan; (2) sejalan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai; dan (3) dapat menumbuhkan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna sehingga nilai-nilai yang ditanamkan dapat lebih tertanam dalam diri siswa. Gagasan yang dikemukakan oleh Dale (dalam Sanjaya 2008: 200) bahwa role playing dapat membantu orang mempertahankan 90% dari apa yang mereka dengar dan katakan juga mendukung hal ini. Pendekatan ini dikategorikan sebagai pendekatan pembelajaran aktif.

Berdasarkan konteks di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana penerapan pendekatan role playing di MTs Swasta Miftahul Huda dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS siswa Kelas VII A. Tujuan antisipasi penelitian ini adalah untuk memastikan apakah dengan menggunakan pendekatan role playing pada mata pelajaran IPS Kelas VII A di MTs Swasta Miftahul Huda dapat meningkatkan keterlibatan belajar siswa.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Jumlah siklus yang dilaksanakan ialah 2 siklus. Peran peneliti yaitu sebagai perencana, pelaksana, pengamat, pengumpul data, analisis data, serta menyusun laporan penelitian. Penelitian dilakukan di MTs Swasta Miftahul Huda Kelas VII A dengan Jumlah 11 orang siswa dengan 6 orang siswa laki-laki dan 5 orang siswa perempuan di Penelitian dilakukan selama bulan Juli 2023 dengan subjek siswa kelas VII A.

Reduksi data, penyajian data, dan pembuatan kesimpulan analisis data (Suratmi, 2018). Reduksi data adalah proses memilih, memusatkan, dan memodifikasi data mentah saat

membuat catatan lapangan, meliputi: (1) Guru (observer 2) mengamati tindakan selama proses pembelajaran, baik emosional maupun psikomotorik, dan mencatat informasi dengan menggunakan data observasi (pengamat adalah instruktur kelas dengan menggunakan lembar APKG sebagai referensi). (2) Informasi hasil ujian disajikan sebagai penilaian akhir dari apa yang dipelajari dari berbagai materi. Sedangkan data disajikan sebagai ringkasan yang terorganisir, penjelasan ringkas, grafik, dan matriks. Langkah inferensi pemecahan masalah adalah kesimpulan, yang menentukan apakah siklus 2 penting atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Siklus I

Siklus ini dilaksanakan pada hari senin, tanggal 11 Juli 2023 pukul 07.30 – 08.30 WIB. Di Kelas VII A MTs Swasta Miftahul Huda. Peneliti melakukan observasi terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Adapun hasil keaktifan belajar siswa yang ditemukan pada prasiklus adalah sebagai berikut :

Tabel 1
Keaktifan Belajar Siswa Siklus 1

No.	Nama	Jumlah Skor	Kategori
1	MCL	88,75	Sangat aktif
2	CA	70,20	Aktif
3	TAPI	75,10	Aktif
4	HK	45,30	Kurang aktif
5	AN	63	Kurang aktif
6	PD	65	Cukup aktif
7	PM	47,40	Kurang aktif
8	AD	68	Cukup aktif
9	MC	87	Sangat aktif
10	FD	43,75	Kurang aktif
11	ZK	49,70	Kurang aktif
Jumlah sangat aktif			2
Persentase			18,18%
Jumlah aktif			2
Persentase			18,18%
Jumlah cukup aktif			2
Persentase			18,18%
Jumlah kurang aktif			5
Persentase			45%

Berdasarkan statistik yang ditunjukkan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa aktivitas siswa meningkat. Sementara siswa yang sangat aktif pada pra-siklus tidak banyak, namun pada siklus 1 ada dua atau 18,18% siswa. Siswa yang aktif sebanyak 2 siswa atau 18,18%. 18,18% anak atau 2 siswa cukup aktif. Sedangkan lima siswa atau 45% kurang aktif.

Peneliti melakukan observasi selama pelaksanaan siklus I dan mengamati tanda-tanda keterbatasan dan kekurangan baik pada siswa maupun instruktur. Kurang maksimalnya pemanfaatan media gambar oleh instruktur yang menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa merupakan salah satu kekurangan yang ditemukan pada siklus I. Beberapa siswa belum sempat bertanya kepada guru tentang informasi terkait Peninggalan sejarah islam di indonesia. Guru kurang dalam menumbuhkan rasa ingin tahu siswa tentang media gambar pada materi pembelajaran IPS karena banyak siswa membuat sketsa dan berbicara dengan teman sebaya. Peninggalan sejarah islam di indonesia, sang instruktur, kurang maksimal dalam membimbing murid-murid yang masih berjuang atau tidak memahami isi pembelajaran IPS, Banyak siswa yang tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu karena kurangnya keterlibatan siswa dalam mengaitkan mata pelajaran dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media gambar melalui role acting.

Peneliti membuat penyempurnaan atau kegiatan yang akan dilaksanakan pada siklus II guna mengatasi kekurangan atau kesulitan tertentu yang masih ada. Meningkatkan dan menyempurnakan kegiatan pembelajaran siklus II.

Hasil Siklus 2

Pelaksanaan kegiatan siklus II berlangsung pada hari kamis tanggal 24 Juli 2023 selama semester I. Aksi ini dilakukan sejalan dengan jadwal mata pelajaran IPS Kelas VII A semester I. Menurut temuan pengamatan para peneliti :

Tabel 2
Keaktifan Belajar Siswa Siklus II

No.	Nama	Jumlah Skor	Kategori
1	MCL	90	Sangat aktif
2	CA	70,20	Aktif
3	TAPI	75,10	Aktif
4	HK	65,30	Cukup aktif
5	AN	63	Cukup aktif
6	PD	79,40	Aktif
7	PM	41, 40	Cukup aktif
8	AD	89	Sangat aktif
9	MC	87	Sangat aktif
10	FD	50	Kurang aktif
11	ZK	76,20	Aktif
Jumlah sangat aktif			3
Persentase			27,27%
Jumlah aktif			4
Persentase			36,36%
Jumlah cukup aktif			3
Persentase			27,27%
Jumlah kurang aktif			1

Berdasarkan informasi di atas, temuan kegiatan siklus 2 menunjukkan peningkatan dari kegiatan siklus 1. Terdapat 3 siswa atau 27,27% yang aktif tinggi. Ada 4 siswa aktif atau 36,26% dari total. 3 siswa, atau 27,27% dari seluruh kelas, sangat aktif. Sementara hanya ada satu siswa tambahan, atau 9% lebih, yang kurang terlibat.

Berdasarkan temuan penelitian dan observasi yang dilakukan peneliti pada siklus II, sesuai dengan rencana penelitian tindakan kelas, telah banyak terjadi peningkatan pembelajaran IPS materi Peninggalan sejarah islam di indonesia, dan hal-hal yang diantisipasi telah tercapai, seperti pertumbuhan keaktifan siswa, yang ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang berani mendekati guru dengan pertanyaan tentang materi yang telah diberikan, seperti Peninggalan sejarah islam di indonesia, atau bahkan yang ada kaitannya dengan pelajaran tersebut..

Pembelajaran lebih efektif pada siklus II dibandingkan siklus I. Hal ini selanjutnya didukung oleh lembar observasi pembelajaran siswa dan lembar kinerja guru dari siklus II pada tabel di atas, yang mendokumentasikan perubahan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui partisipasi aktif dalam diskusi dan tanya jawab. dari pertanyaan yang bersangkutan. Selain itu, keefektifan guru dalam memfasilitasi pembelajaran meningkat, antara lain kemampuan guru dalam mengkonkretkan pembelajaran, kemampuan guru dalam membimbing siswa yang kurang memahami materi yang disampaikan guru, dan kemahiran guru dalam menggunakan diorama media tiga dimensi dalam penyampaian materi. bahan. Dikatakan bahwa pada siklus II, siswa Kelas VII A MTs Swasta Miftahul Huda Provinsi Jambi yang menggunakan pendekatan role playing untuk menguasai materi IPS Peninggalan sejarah islam di indonesia mencapai hasil yang diharapkan.

SIMPULAN

Peningkatan keaktifan siswa melalui metode *role playing* mampu memaksimalkan hasil belajar dimana pada pra siklus jumlah siswa yang terkategori sangat aktif 0, aktif 1, cukup aktif 3, dan sisanya kurang aktif. Pada siklus I jumlah siswa yang terkategori sangat aktif 2, aktif 2, cukup aktif 2, dan 5 siswa yang kurang aktif. Sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang terkategori sangat aktif 3, aktif 4, cukup aktif 3, dan 1 siswa yang kurang aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Baroroh Kiromim. 2011. Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. Volume 8 Nomor 2. November 2011.
- Darajati, P. 2016. Pengembangan Media visual Lingkungan (Dolan) sebagai media pembelajaran IPS Kelas III SDN Tahunan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 4 Tahun ke-5* : 296-303.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Cetakan 1. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

- Emilia, E. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Diorama pada Tema Keselamatan Di Rumah dan Perjalanan pada Kelas II Di SD Islam Al- Falah Kota Jambi. *Artikel Ilmiah* : 1-14.
- Fitriyah, C. H, dan H. Febriyanto. 2015. Model Role playing untuk Meningkatkan Aktifitas Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Journal Pedagogia*. 4(1) :34-40.
- Gunawan, R. 2011. *Pendidikan IPS folisofi, konsep dan aplikasi*. Bandung.: alfabeta.
- Munadi, Y. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Sari, E. Y., Suastiaji, I. B., & Permata, L. 2016. Pengaruh Penggunaan Model Role Playing Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas VII A SD Islam Al-Gontory Tulungagung). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 2 (01).
- Sundayana, R. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Susilana, R. & Riyana. C. 2011. *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Wugarsari, Z. D. 2017. Penggunaan Metode Role Playing Melalui Pembelajaran Tematik Integratif Jenis Jaring Laba-Laba Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia Dan Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Terintegrasi) Pada Siswa Kelas III. *Karya Ilmiah Mahasiswa Progdidi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP*, 1(2).
- Zahroul, C. 2017. Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII A Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Di SDN Ngadiluwih 02 Kediri. *Pedagogi*, 2 (2)