



## **PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 01 BEDRUG PONOROGO**

**Penulis 1 Muhammad Seto Adjie Nugroho** UNIVERSITAS PGRI MADIUN

**Penulis 2 Yuhana Nur Aini**, S.Pd

**Penulis 3 Fauzatul marufah rohmanurmeta**, S.Pd., M.Pd.

✉ [setoadjie01@gmail.com](mailto:setoadjie01@gmail.com)

---

### **Abstrak:**

Penelitian ini dilakukan guna untuk melihat kondisi pembelajaran yang diterapkan pada siswa Sekolah Dasar kelas IV saat ini dengan menggunakan Kurikulum Merdeka, sehingga proses pembelajaran mengalami perubahan. Dengan diterapkannya kurikulum merdeka saat ini membuat proses pembelajaran berpengaruh pada hasil belajar dan minat belajar peserta didik. Melihat kondisi peserta didik yang masih kebingungan akan proses pembelajaran, dan berpengaruh pada hasil belajar serta minat belajar peserta didik yang kurang. Maka penulis membuat sebuah Penelitian Tindakan Kelas dengan memberikan pembelajaran dengan metode Role Playing dengan tujuan memberikan gaya belajar yang baru pada peserta didik dan meningkatkan hasil belajar sesuai dengan capaian pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan teknik observasi, wawancara dan tes, dan teknik analisis data yang digunakan oleh penulis yaitu dengan teknik deskriptif kuantitatif. Dengan berjalanya penelitian ini selama dua siklus dengan metode pembelajaran yang sama dengan subyek siswa kelas IV yang berjumlah 9 siswa diperoleh hasil kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan metode Role Playing kepada siswa kelas IV dengan kurikulum merdeka mengalami peningkatan pada minat belajar dan hasil belajar pada peserta didik sebanyak 40%, yang dapat diketahui lewat pretest maupun posttest serta wawancara pada saat akhir pembelajaran berlangsung. Dengan dilaksanakannya penelitian ini membuat guru kelas juga merasa terbantu akan proses pembelajaran yang dilakukan.

**Kata kunci:** Kurikulum Merdeka, Hasil belajar, Minat belajar Role Playing

---



## PENDAHULUAN

Pada mata pelajaran IPAS Yang saya berikan kepada peserta didik Merupakan suatu mata pelajaran yang membahas tentang keilmuan Yang dikemas dalam satu pelajaran di mana keduanya harus saling berkaitan. pembelajaran ini merupakan suatu tindakan yang relatif konkrit di mana dalam suatu pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik sekolah dasar kelas 4 dengan kurikulum merdeka membe memberikan suatu pelajaran dengan sistem merdeka belajar pada setiap kegiatan pembelajaran. Yang berfokus pada kemampuan pada setiap peserta didik akan materi pembelajaran yang dipelajarinya. Melihat kegiatan pembelajaran yang cukup membuat bosan peserta didik karena pada kegiatan sebelumnya bapak ibu guru wali kelas tidak terlalu menggunakan media pembelajaran, maka dari itu penulis membuat suatu penelitian tindakan kelas dengan menerapkan pembelajaran dengan metode Role Playing pada mata pelajaran IPAS pada siswa kelas 4 dengan kurikulum merdeka. Dedi rizkia saputra (2015). Dalam sebuah penelitian Juliana (2022) menyatakan bahwa suatu kelebihan pada model pembelajaran role playing yaitu dapat melatih peserta didik untuk menghadapi permasalahan pada pendidikan. Dunia pendidikan pada saat ini diharapkan mampu memberikan suatu pembelajaran secara holistik dengan adanya interaksi secara langsung yang dilakukan antara guru dengan peserta didik untuk mewujudkan pembelajaran yang merdeka. peserta didik dalam melakukan pembelajaran Harus Memiliki tekad dan minat yang kuat agar sebuah proses pembelajaran bisa dilakukan secara maksimal sehingga capaian pembelajaran dapat dinyatakan tercapai apabila peserta didik melakukan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Minat belajar pada peserta didik cenderung ada dalam diri setiap peserta didik di mana di dalamnya terdapat perasaan senang, gembira, perhatian, konsentrasi, serta kemauan untuk belajar yang kuat. Salah satu tingkat pemahaman peserta didik yang ada di dalam kelas yaitu dipengaruhi oleh proses pembelajaran didalam kelas. Tia A, (2022) Guru mampu menerapkan model pembelajaran, metode pembelajaran yang tepat agar tercapainya objek pembelajaran. minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik dapat meningkatkan sebuah prestasi yang dapat memberikan suatu hasil keberhasilan belajar Bahtiar reza (2019). Melihat hal tersebut seorang guru harus memberikan sesuatu bahan pelajaran, model, pendekatan maupun metode pembelajaran yang sesuai dengan minat peserta didik sehingga dapat mengoptimalkan minat belajar dengan harapan memaksimalkan kegiatan pembelajaran untuk memperoleh capaian pembelajaran pada peserta didik. Minat belajar menjadi suatu penyebab kegiatan pembelajaran dan menjadi sebuah partisipasi dalam kegiatan pembelajaran karena di dalamnya mempunyai sebuah arti, bagaimana kita akan mendapatkan suatu capaian pembelajaran yang maksimal apabila minat belajar yang ada pada diri peserta didik masih kurang. oleh karena itu model pembelajaran maupun metode pembelajaran dilakukan pada penelitian ini guna untuk menciptakan suatu inovasi pembelajaran yang dapat memaksimalkan hasil pembelajaran pada setiap peserta didik terutama pada kelas 4 Sekolah Dasar dengan menggunakan kurikulum merdeka. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Zelmi Khafa (2022) menyatakan bahwa penggunaan metode role playing pada proses pembelajaran bisa meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Karena menurut Divi Anatsa (2022) keberhasilan suatu capaian pembelajaran tidak luput dari keterlibatan siswa secara langsung pada setiap kegiatan pembelajaran.

kegiatan pembelajaran dapat berhasil dengan baik Apabila ada fokus pemusatan terhadap perhatian pelajaran yang salah satu faktor menyebabkan terputusnya suatu perhatian adalah minat, maka dari itu kita sebagai seorang pendidik yang dapat melihat potensi yang ada pada diri peserta didik wajib bagi kita meningkatkan potensi mereka melalui kegiatan pembelajaran yang menarik agar minat yang ia miliki menjadi lebih baik sehingga capaian pembelajaran akan tercapai. Begitupun sebaliknya apabila kita memberikan suatu bahan belajar yang tidak sesuai dengan minat setiap peserta didik maka tidak akan kita mendapatkan hasil yang maksimal karena kegiatan pembelajaran tidak bisa

diikuti dengan minat belajar yang kuat sehingga capaian pembelajaran menjadi kurang maksimal. Di samping minat belajar yang kuat terdapat pengembangan suatu motivasi bagi anak yang dapat kita hubungkan dengan materi pembelajaran pada setiap individu Rahmi I (2020). Jika terdapat peserta didik yang berminat akan pembelajaran pasti akan membuat suatu motivasi bagi seorang pendidik agar selalu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan, bahan ajar sehingga dapat memberikan suatu efek yang positif kepada peserta didik yang lain terutama yang memiliki minat belajar yang kurang. Dengan menerapkan metode pembelajaran secara langsung dapat membuat suatu kegiatan belajar di dalam kelas terasa hidup sehingga membuat setiap peserta didik memiliki rasa penasaran yang tinggi akan proses pembelajaran yang akan diberikan oleh seorang pendidik. Maka dari itu untuk menciptakan suatu inovasi pembelajaran wajib bagi kita memahami akan setiap karakter dan potensi yang ada pada peserta didik, dengan harapan dapat menginovasi kegiatan pembelajaran sehingga tidak terkesan monoton. Dengan kegiatan pembelajaran role playing pada mata pelajaran ipas untuk kelas 4 sekolah dasar dapat meningkatkan suatu ekspresi yang menyenangkan pada setiap peserta didik sehingga pembelajaran terkesan memberikan suatu pengalaman baru pada setiap individu. Menurut Djamarah (Maskurin, 2018 dalam Imelda ramli dkk), belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku dari pengalaman yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.

Penerapan metode pembelajaran pada Kelas 4 sekolah dasar dengan kurikulum merdeka Memberikan suatu inovasi terbarukan yang harus dilakukan untuk menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang berpihak kepada peserta didik serta dapat meningkatkan capaian pembelajaran. metode pembelajaran role playing atau bermain peran merupakan suatu metode simulasi yang di dalamnya terdapat Siapa saja yang terlibat dalam strategi untuk menganggap dirinya sebagai orang lain yang tujuannya yaitu mempelajari bagaimana orang lain bertindak dan merasakan secara bersama. Role Playing adalah permainan menggunakan aturan, tujuan dan menyenangkan. (Yuli M, 2020:608). Metode role playing sering juga disebut sebagai metode drama karena di dalamnya mendramatisasikan suatu tingkah laku yang berhubungan dengan masalah sosial. Maka dari itu suatu pembelajaran dengan bermain peran Memberikan suatu pengalaman baru pada setiap peserta didik karena di dalam metode pembelajaran role playing ini, dapat memberikan pengalaman tersendiri sehingga kegiatan berjalan secara berkesan dan dapat memberikan suatu pengalaman baru pada diri peserta didik. Fungsi model pembelajaran ini tidak lain salah satunya sebagai pedoman dalam perancangan maupun ,pelaksanaan pembelajaran.( Rahma, 2022)

## **METODE**

Setelah penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). di mana di dalamnya terdapat suatu action research yaitu Penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas atau di sekolah tempat mengajar dengan harapan peningkatan suatu proses serta menciptakan suatu praktisi pembelajaran. (Arikunto, 2010:135) dalam artikel Binti S. Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus dengan subjek Penelitian siswa-siswi kelas 4 di SDN 1 Bedrug Kabupaten Ponorogo.

Langkah-langkah dalam setiap siklus diuraikan sebagai berikut:

- a. Perencanaan Tindakan: Pada tahap awal Sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan peneliti mempersiapkan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), di mana di dalamnya terdapat lembar pretest maupun post test untuk setiap peserta didik kelas 4. selain itu juga terdapat susunan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran role playing.
- b. Pelaksanaan Tindakan: Pembelajaran yang digunakan yaitu menggunakan metode pembelajaran role playing di mana proses pembelajaran mengacu pada RPP yang telah

dibuat serta mengikuti sintaks-sintaks yang ada pada proses pembelajaran menggunakan metode role playing.

c. Pengamatan (Observation): Observasi atau Pengamatan dilakukan oleh peneliti di mana sebelum sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, Dari guru pamong bahwa kegiatan pembelajaran yang diberikan pada siswa-siswi kelas 4 dengan kurikulum merdeka mengalami kendala karena penanggung jawab pada kelas tersebut sudah purna tugas. Pada kegiatan ini peneliti mengamati akan terlaksana suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dimulai dari kegiatan pendahuluan inti maupun penutup.

## HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan serta Berkoordinasi dengan guru Pamong di mana hal tersebut juga berhubungan dengan kegiatan praktek siklus 1 maupun siklus 2 yang saya terapkan di PPL 2 pada kegiatan PPG para jabatan. Melihat kondisi yang ada di mana kegiatan pembelajaran yang ada di kelas 4 menggunakan kurikulum Merdeka dirasa belum mencapai titik yang maksimal sehingga harus dilakukan suatu penelitian yang bertujuan menambah pengetahuan peserta didik serta menambah hasil belajar. pada setiap peserta didik. Pada kegiatan pembelajaran yang saya berikan kepada siswa-siswi kelas 4, dengan metode pembelajaran role playing serta penerapan kurikulum merdeka pendapatan hal yang positif bagi saya karena di dalamnya terdapat suatu kegiatan pembelajaran yang sangat menarik bagi siswa sehingga siswa bisa memahami akan pembelajaran yang telah diberikan oleh peneliti dan mendapatkan peningkatan hasil belajar secara signifikan. perolehan hasil belajar Pada siklus 1 Yang didapatkan dari hasil pretest maupun post test terdapat peningkatan pemahaman setiap peserta didik sekitar 35%. Selain itu hasil belajar peserta didik Pada siklus kedua mengalami peningkatan lagi sebesar 40% dari lembar pretest yang diberikan ketika pembelajaran Belum dimulai. Adapun tabel rincian kegiatan Hasil belajar siswa-siswi saya cantumkan pada tabel di

No	Nama	Kelas	Nilai Pretest	Nilai Postest
1	Aliya Puti Kirana	IV	50	80
2	Asyalis Aprilia Lestari	IV	60	80
3	Ayu Nathalia Pransiska	IV	60	100
4	Bima Rajata Dinutria	IV	65	90
5	Gea Andhara Citra	IV	75	90
6	Hanum Dwi S	IV	75	100
7	Husna Salwa S	IV	60	80
8	Marselino kiandara	IV	50	100
9	Michael Aprilio	IV	50	80
Rata-rata			60.5	88.8

GAMBAR 1.1. Hasil penilaian pada siklus I

No	Nama	Kelas	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Aliya Puti Kirana	IV	60	80
2	Asyalis Aprilia Lestari	IV	75	100
3	Ayu Nathalia Pransiska	IV	60	90
4	Bima Rajata Dinutria	IV	50	95
5	Gea Andhara Citra	IV	60	85
6	Hanum Dwi S	IV	70	80
7	Husna Salwa S	IV	65	90
8	Marselino kiandara	IV	60	100
9	Michael Aprilio	IV	75	95
Rata-rata			63.8	90.5

GAMBAR 1.2 Hasil penilaian pada siklus II

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan metode pembelajaran role playing pada siswa kelas 4 SDN 1 Bedrug Kabupaten Ponorogo. Mendapatkan hasil penelitian sesuai dengan tabel yang diambil dari hasil penelitian di bagian pembahasan. dimana nilai pretest maupun post test pada kegiatan pembelajaran Pada siklus 1 maupun siklus 2 mengalami peningkatan yang cukup signifikan dapat dilihat dari hasil rata-rata perolehan nilai setiap peserta didik dimana pada siklus satu mendapatkan rata-rata nilai lembar pretest 60.5 dan mendapatkan hasil nilai postes 88.8 maka dapat disimpulkan pada kegiatan pembelajaran pada siklus satu dengan menggunakan metode pembelajaran role playing mendapatkan peningkatan sebesar 35%. Pada siklus ke dua yang dilakukan pada kelas yang sama mendapatkan hasil akhir dengan rata-rata 63.8 pada lembar pretest dan nilai 90.5 pada nilai posttest. Maka dapat disimpulkan bahwa kenaikan hasil belajar pada setiap peserta didik mendapatkan sekitar 41% didapatkan dari hasil observasi dan wawancara ke Sembilan siswa yang menyatakan senang akan pembelajaran yang dilakukan.

Dari kedua siklus dengan metode pembelajaran yang sama sekaligus dengan materi pembelajaran yang berbeda membuat hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan Respon yang positif bagi guru yang ada di sekolah tersebut, karena mereka beranggapan bahwa kegiatan pembelajaran dengan lebih memberatkan atau meniti beratkan kepada siswa menjadi suatu keberhasilan yang mendasar sehingga mendapat suatu capaian pembelajaran yang maksimal.

## SIMPULAN

Kesimpulan Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui penggunaan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten pada materi Kegiatan Perekonomian Rakyat. Hal itu dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata tes dan persentase ketuntasan belajar siswa dari kondisi

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa Melalui penggunaan metode role playing, dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas 4 SDN 1 Bedrug Kabupaten Ponorogo. hal tersebut dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata setiap peserta didik dan persentase ketuntasan belajar siswa dari kondisi awal siklus 1 dan siklus 2. Hasil observasi suatu proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada siswa kelas 4 mengalami peningkatan yang tercermin dalam antusias beserta saat didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran,

sekaligus dapat dilihat dari ketertarikan mereka kepada proses pembelajaran ataupun kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan menggunakan metode role playing. Jadi kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti guru juga memberikan respon yang positif karena penggunaan metode pembelajaran role playing dapat meningkatkan aktivitas siswa lebih aktif dan kreatif serta dapat meningkatkan hasil penilaian pembelajaran ditunjukkan pada nilai rata-rata siswa pada kondisi awal adalah 88.8 Serta mengalami kenaikan hasil belajar Pada siklus 2 sebesar 90.5 yang dapat diketahui dari hasil nilai rata-rata peserta didik Pada siklus 2 dengan metode pembelajaran yang sama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Saputra, D. R. (2015). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten. *BASIC EDUCATION*, 4(10).
- Bahtiar, R. S., & Fahmi, I. N. (2019). Role Playing dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197-206.
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253-261
- Saputri, R., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275-7280.
- Maulidiyah, Y., Mubarak, K., & Rahmawati, E. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1).
- Anggraini, T., Sukasno, S., & Kusnanto, R. A. B. (2022). Model Kooperatif Tipe Role Playing pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4125-4132.
- Kaffa, Z., & Miaz, Y. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Role Playing pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8228-8238.
- Tagupia, J. K., Mogot, A. M., & Kaunang, M. J. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Freire Elementary Education Journal*, 1(02), 30-36.
- Tagupia, J. K., Mogot, A. M., & Kaunang, M. J. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Freire Elementary Education Journal*, 1(02), 30-36.