

# Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan pemahaman materi upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya pada siswa kelas v sekolah dasar

R. F. Hidayatika<sup>1\*</sup>, H. Mahfud<sup>2</sup>, and Supianto<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjen Slamet Riyadi No. 44, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57146, Indonesia

<sup>2</sup> Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjen Slamet Riyadi No. 44, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57146, Indonesia

[\\*revinfatith\\_5@student.uns.ac.id](mailto:revinfatith_5@student.uns.ac.id)

**Abstract.** Social studies is one of the subjects that is difficult for fifth grade students to understand at Banyurip 2 Public Elementary School. Using appropriate learning methods will make it easier for teachers and students in teaching and learning activities. The role playing learning method is felt to be able to help teachers convey historical material, as well as make it easier for students to understand the material. The research approach used qualitative research with a classroom action research method which was carried out collaboratively with the fifth grade teachers at Banyurip 2 Public Elementary School. The research subjects were all fifth grade students at Banyurip 2 Public Elementary School for the 2022/2023 academic year. Data collection techniques in the form of observation, interviews, documentation, and tests. Data validity testing techniques used method triangulation and data source triangulation, as well as data analysis techniques based on Miles and Huberman. The results of research that has been conducted on fifth grade students of Banyurip 2 Public Elementary School show that the use of role playing learning methods can increase understanding. Evidenced by the increased learning outcomes after the action using the role playing method, as well as based on observations that have been made during the action.

**Kata kunci:** Social Science, historical material, role playing method, elementary school.

## 1. Pendahuluan

IPS adalah hasil dari pendekatan interdisipliner dalam ilmu sosial [1]. IPS merupakan kombinasi berbagai ide dan materi dari pengetahuan sosial yang digabungkan guna membantu program pendidikan serta pembelajaran [2]. Sejarah merupakan pengalaman hidup manusia pada manusia yang dipelajari manusia sebagai pelajaran, penguatan, inspirasi, dan motivasi untuk kehidupan sekarang maupun kehidupan dimasa mendatang [3]. Materi upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya pada siswa kelas 5 sekolah dasar merupakan materi yang harus di pahami siswa. Materi yang banyak serta perlunya siswa menghafalkan banyak tokoh dan peristiwa-peristiwa penting membuat para siswa kurang tertarik dengan materi tersebut. Materi seputar kemerdekaan adalah salah satu materi yang dapat menumbuhkan jiwa patriotisme dan nasionalisme pada siswa SD[4]. Berdasarkan hal tersebut guru berperan dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi sejarah tersebut sangat penting.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada siswa, mereka menyatakan bahwa pelajaran IPS terlebih pada materi sejarah sangat sulit di hafalkan karena bacaan yang banyak, selain itu mereka mengatakan bahwa materi sejarah membosankan, dan kebanyakan siswa mengantuk ketika pelajaran IPS. Pembelajaran IPS di SD masih cenderung membosankan dan monoton, pembelajaran IPS di dalam kelas menggunakan metode hafalan dan materi hanya terpaku pada buku pelajaran, menyebabkan pemahaman siswa masih terlalu sederhana [5]. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tidak terlepas dari permasalahan, tidak sedikit siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran IPS membosankan dan kurang di sukai [6]. Jika dilihat dari hal tersebut maka bisa disimpulkan motivasi siswa pada pelajaran IPS terutama materi sejarah tergolong rendah. Kondisi tersebut akan berimbas kepada hasil belajar serta pemahaman siswa tentang materi sejarah. Untuk mengatasi hal tersebut seorang guru mestinya dapat membangkitkan motivasi siswa terhadap materi sejarah dengan penggunaan metode pembelajaran.

Metode pembelajaran adalah cara guru memastikan bahwa proses belajar siswa berhasil dan memenuhi tujuan pendidikan [7]. Pemanfaatan metode pembelajaran dapat membantu guru dan siswa dalam mengembangkan pengalaman belajar yang bermakna. Metode pembelajaran digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang kaya akan pengalaman belajar bagi siswa serta pengalaman mengajar yang bermanfaat bagi guru [8].

*Role playing* adalah suatu cara memainkan peran, serta sekumpulan situasi belajar untuk siswa yang berbentuk partisipasi siswa pada pengalaman belajar sebenarnya yang telah dibuat guru untuk dipentaskan [9]. Permainan *role playing* adalah jenis aktivitas yang dapat dilakukan dalam berbagai cara serta sesuai untuk berbagai konteks [10]. Bermain peran merupakan upaya pemecahan masalah melalui demonstrasi, identifikasi masalah jangka panjang, analisis, pemeranan, serta berdiskusi [11]. Dalam *role playing* siswa dapat berperan dalam dramatisasi masalah yang ada [12]. Keunggulan *role playing* adalah, siswa dapat berinisiatif serta berkreasi untuk berlatih, mengerti dan memahami isi bahan yang akan diperankan, selain itu siswa akan dimungkinkan tumbuhnya bakat seni drama, menumbuhkan kerjasama antar siswa, siswa akan terbiasa dengan menerima dan membagi tanggungjawab, cara berbahasa siswa yang baik akan terpupuk [13]. Dari keunggulan tersebut, peneliti simpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar dan pemahaman siswa terhadap materi upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

Keterbaruan dalam penelitian ini adalah cara untuk meningkatkan pemahaman materi Upaya Bangsa Indonesia dalam Mempertahankan Kedaulatannya dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri Banyurip 2. Pelaksanaan metode *role playing* menggunakan langkah-langkah yang berbeda dengan penelitian lainnya, yaitu disesuaikan dengan keadaan serta kondisi siswa di SD Negeri Banyurip 2.

## **2. Metode Penelitian**

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SD Negeri Banyurip 2 yang berlokasi di dusun sidomulyo, desa Banyurip, Kecamatan Jenar, Kabupaten Sragen. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap pada tahun ajaran 2022/2023, yang dilaksanakan selama 2 bulan. Penelitian dimulai pada bulan Februari 2023 sampai Maret 2023. Dalam metodologi penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan bekerja sama wali kelas V SD Negeri Banyurip 2. Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dijalankan oleh guru/dosen/mahasiswa/peneliti dalam kelas yang diajarkan berdasarkan hasil refleksi diri yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran melalui siklus [14]. Selama kegiatan penelitian berlangsung, peneliti berperan sebagai penyusun kegiatan serta pengamat selama pelaksanaan siklus penelitian, serta guru sebagai penyelenggara siklus penelitian yang telah disusun peneliti. Subjek dalam penelitian ini yaitu guru kelas V sebagai kolaborator dalam penelitian, dan juga siswa kelas V SD Negeri Banyurip 2 tahun ajaran 2022/2023. Siswa kelas V SD Negeri Banyurip 2 berjumlah 44 siswa yang memiliki kecakapan serta kondisi yang tentunya tidak sama satu anatara yang lain. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan data berupa data kualitatif. Sumber data pada penelitian ini adalah wali kelas V SD Negeri Banyurip 2, seluruh siswa kelas V SD Negeri Banyurip 2, dan dokumentasi yang berupa hasil Ujian Akhir Semester Genap siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, serta tes.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik uji validitas data triangulasi metode dan triangulasi sumber data. Teknik analisis data dalam penelitian ini menerapkan teknik analisis data kualitatif dari Miles dan Huberman yang terdiri dari, pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Indikator kinerja penelitian Aspek yang di ukur berupa pemahaman siswa pada materi upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, dengan target persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 80%, yang diukur dengan hasil belajar posttest setiap siklusnya. Aspek yang kedua yaitu pelaksanaan metode *role playing* oleh guru yang diukur dengan lembar observasi guru pada setiap siklus, yang mana target ketercapaian sebesar 80%. Aspek yang ketiga yaitu respon siswa terhadap pelaksanaan *role playing* yang diukur menggunakan lembar observasi siswa pada setiap siklus dengan target ketercapaian sebesar 80%.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan penelitian ini yaitu adanya peningkatan pemahaman materi upaya bangsa Indonesia mempertahankan kedaulatannya pada siswa kelas V SD Negeri Banyurip 2 dengan penggunaan metode pembelajaran *role playing*. Penelitian ini dilaksanakan dengan tahapan prasiklus, siklus 1, dilanjutkan pada siklus 2, dan tahapan terakhir yaitu siklus 3. Peneliti melakukan tes kemampuan awal (*pretest*) sebelum dilaksanakannya tindakan dengan penggunaan metode pembelajaran *role playing*, tujuan dari pelaksanaan tes ini yaitu untuk melihat kemampuan awal siswa pada materi upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. Hasil dari pelaksanaan *pretest* yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 1. Hasil pelaksanaan pretest

Nilai	Frekuensi	Persentase %	Keterangan
70	1	2%	Tuntas
50	8	18%	Tidak Tuntas
40	7	16%	Tidak Tuntas
35	1	2%	Tidak Tuntas
30	10	22%	Tidak Tuntas
25	1	2%	Tidak Tuntas
20	8	18%	Tidak Tuntas
10	4	9%	Tidak Tuntas
0	5	11%	Tidak Tuntas
Jumlah Siswa	45		
Jumlah Nilai	280		
Nilai Tertinggi	70		
Nilai Terendah	0		
Rata-rata	29,11		
Banyak Siswa tuntas	1	2%	
Banyak Siswa Tidak Tuntas	44	98%	

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa nilai tertinggi yang dicapai adalah 70, nilai terendah yang dicapai adalah 0, serta rata-rata kelas adalah 29,11. Hanya terdapat satu siswa yang mendapatkan nilai yang mencapai KKM, persentase ketuntasan hanya 2%. Hal ini memperlihatkan bahwasannya hasil belajar dan tingkat pemahaman siswa kelas V SD Negeri Banyurip 2 masih rendah, dan perlu adanya peningkatan. Selanjutnya yaitu pelaksanaan tindakan penggunaan metode *role playing* pada siklus 1. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada siklus 1, yang peneliti paparkan dalam tabel dibawah:

Table 2. Hasil pelaksanaan posttest siklus 1

Nilai	Frekuensi	Persentase %	Keterangan
90	2	4%	Tuntas
85	3	7%	Tuntas
80	4	9%	Tuntas
75	7	16%	Tuntas

70	2	4%	Tuntas
65	2	4%	Tidak Tuntas
60	2	4%	Tidak Tuntas
50	3	7%	Tidak Tuntas
45	3	7%	Tidak Tuntas
40	3	7%	Tidak Tuntas
35	3	7%	Tidak Tuntas
30	2	4%	Tidak Tuntas
25	3	7%	Tidak Tuntas
20	3	7%	Tidak Tuntas
10	1	2%	Tidak Tuntas
0	2	4%	Tidak Tuntas
Jumlah siswa	45		
Jumlah nilai	780		
Nilai tertinggi	90		
Nilai terendah	0		
Rata-rata	48,75		
banyak siswa tuntas	18	40%	
banyak siswa tidak tuntas	27	60%	

Berdasarkan tabel tersebut diketahui nilai tertinggi yang didapatkan siswa kelas V SD Negeri Banyurip 2 pada siklus 1 adalah 90. Sedangkan nilai terendah pada siklus 1 ini adalah 0 dengan frekuensi 2 siswa. Pada siklus 1 ini Rerata hasil belajar siswa adalah 48,75 dengan persentase ketuntasan sebesar 40%. Jika dilihat dari persentase tersebut sudah terdapat peningkatan pemahaman siswa pada saat prasiklus dengan siklus 1 ini, tetapi hasil tersebut perlu ditingkatkan kembali untuk menggapai target indikator kinerja penelitian. Maka dari itu penelitian dilanjutkan pada siklus ke 2 dengan hasil belajar siswa pada pelaksanaan posttest siklus ke 2 sebagai berikut:

Table 3. Hasil pelaksanaan posttest siklus 2

Nilai	Frekuensi	Persentase %	Keterangan
100	8	18%	Tuntas
95	3	7%	Tuntas
90	2	4%	Tuntas
85	1	2%	Tuntas
80	6	13%	Tuntas
75	2	4%	Tuntas
70	6	13%	Tuntas
60	2	4%	Tidak Tuntas
50	3	7%	Tidak Tuntas
45	3	7%	Tidak Tuntas
40	2	4%	Tidak Tuntas
35	1	2%	Tidak Tuntas
30	1	2%	Tidak Tuntas
20	2	4%	Tidak Tuntas
15	1	2%	Tidak Tuntas
10	1	2%	Tidak Tuntas
0	1	2%	Tidak Tuntas
Jumlah siswa	45		
Jumlah nilai	900		
Nilai tertinggi	100		
Nilai terendah	0		
Rata-rata	53		

Banyak siswa tuntas	28	62%
Banyak siswa tidak tuntas	17	38%

Berdasarkan hasil belajar tersebut nilai tertinggi yang didapatkan siswa kelas V SD Negeri Banyurip 2 adalah 100 dengan frekuensi 8 siswa. Rata-rata nilai siswa adalah 53, serta persentase ketuntasan siswa adalah 62%. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa tingkat pemahaman siswa pada siklus ke 2 mengalami peningkatan, meskipun belum memenuhi indikator kinerja penelitian yang telah ditargetkan. Penelitian dilanjutkan pada siklus 3 dengan harapan dapat mencapai target indikator kinerja penelitian. Dengan hasil sebagai berikut:

Table 4. Hasil pelaksanaan posttest siklus 3

Nilai	Frekuensi	Persentase %	Keterangan
100	16	36%	Tuntas
90	9	20%	Tuntas
85	1	2%	Tuntas
80	8	18%	Tuntas
70	6	13%	Tuntas
60	2	4%	Tidak Tuntas
40	2	4%	Tidak Tuntas
30	1	2%	Tidak Tuntas
Jumlah siswa	45		
Jumlah nilai	555		
Nilai tertinggi	100		
Nilai terendah	30		
Rata-rata	69,375		
Banyak siswa tuntas	40	89%	
Banyak siswa tidak tuntas	5	11%	

Berdasarkan hasil belajar tersebut nilai tertinggi yang didapatkan siswa kelas V SD Negeri Banyurip 2 adalah 100 dengan frekuensi meningkat yaitu 16 siswa. Rata-rata nilai siswa juga meningkat yaitu 69,375 serta persentase ketuntasan siswa adalah 89%. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa tingkat pemahaman siswa jika dilihat dari hasil pelaksanaan posttest pada siklus ke 3 ini meningkat, dan sudah memenuhi target indikator kinerja penelitian. Berdasarkan data tersebut di dapatkan kesimpulan bahwa penggunaan metode *role playing* pada setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Mulya dan Lili dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” menyatakan bahwa terdapat pengaruh peningkatan hasil belajar siswa terhadap pelajaran yang di berikan dengan menggunakan metode *role playing* dengan nilai rata-rata 80 setelah di berikan post-test [15].

Terdapat beberapa kendala pada pelaksanaan siklus 1 sampai siklus 3, yaitu: (a) Guru masih kurang dalam penjelasan kompetensi yang ingin dicapai, (b) Guru masih kurang dalam memberikan kesimpulan terhadap jalannya kegiatan belajar dengan metode pembelajaran *role playing*, (c) Masih terdapat beberapa siswa yang menolak jika diberi peran pada kegiatan *role playing* karena takut dan malu, (d) Siswa yang tidak mendapatkan giliran bermain peran tidak memperhatikan jalannya kegiatan justru ramai sendiri, (e) Tidak ada siswa yang mau menyampaikan hasil pengamatan. Kendala tersebut sesuai dengan kekurangan metode *role playing*, dalam kegiatan *role playing* siswa sering dipengaruhi oleh faktor psikologis seperti rasa takut dan malu [16].

#### 4. Kesimpulan

Pelaksanaan penelitian dengan penggunaan metode *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri Banyurip 2 tahun ajaran 2022/2023 dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan pemahaman materi upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya pada siswa kelas V SD Negeri Banyurip 2, dibuktikan pada hasil belajar siswa pada siklus 1= 40%,

meningkat pada siklus 2= 62%, dan siklus 3= 89%. Langkah-langkah penerapan metode *role playing* dalam penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman materi upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. Terbukti dengan hasil observasi siswa pada siklus 1= 54%, siklus 2= 70%, dan siklus 3= 80%. Implikasi yang bersifat teoritis, penerapan metode *role playing* dilakukan dengan tepat dapat meningkatkan pemahaman materi upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya pada siswa kelas V. Implikasi bersifat praktis, penerapan metode *role playing* dapat dijadikan salah satu pertimbangan bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Oleh karena itu peneliti merekomendasikan metode *role playing* ini menjadi salah satu pertimbangan guru dalam menjelaskan konsep materi yang abstrak untuk mudah dipahami oleh siswa.

## 5. Referensi

- [1] F. Kristin 2016 Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sd *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.* **6**(2) 74-79
- [2] H. Endayani 2018 SEJARAH DAN KONSEP PENDIDIKAN IPS *Ittihad* **2**(2) 117–127
- [3] S. H. Hasan 2019 Said Hamid Hasan Pendidikan Sejarah untuk Kehidupan Abad Ke 21 M *Hist. J. Pendidik dan Peneliti Sej.* **2**(2) 61–72
- [4] Jumriani, Syaharuddin, N. T. F. W. Hadi, Mutiani, dan E. W. Abbas 2021 Telaah Literatur ; Komponen Kurikulum IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013 *J. Basicedu.* **5**(4) 1120–1129
- [5] B. Devananda, S. Istiyati, dan Yulianti 2020 Peningkatan Keterampilan Menyimpulkan melalui Penerapan Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar *Didakt. Dwija Indria.* **8**(3) 2–6
- [6] R. A. Fitri, F. Adnan, dan I. Irdamurni 2020 Pengaruh Model Quantum Teaching terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar *J. Basicedu.* **5**(1) 88–101
- [7] Y. N. Aulya, S. Istiyati, dan Yulianti 2020 Implementasi metode sosiodrama untuk meningkatkan keterampilan sosial dalam pembelajaran IPS pada peserta didik kelas V sekolah dasar *J. Didakt. Dwija Indria.* **8**(6) 1–6
- [8] P. C. Naga Subramani dan V. Iyappan 2018 Innovative methods of Teaching and Learning *J. Appl. Adv. Res.* **3** S20–S22
- [9] Suryati 2016 Peningkatan Hasil Belajar PKN Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Siswa Kelas V Di SDN 1 Merbau Tanggamus *J. Pendidik. Indones.* **6**(3)1–221
- [10] M. M. LeClaire 2020 Live Action Role-playing: Transcending the Magic Circle through Play in Dagorhir *Int. J. Role-Playing.* (10) 56–69
- [11] I. Khasanah dan I. Purnamasari 2023 Role-Playing Methods: Efforts to Stimulate the Development of Early Childhood Numeracy Literacy *J. Soc. Res.* **2**(4) 1074–1078
- [12] T. Santosa 2019 Upaya meningkatkan hasil belajar PKn pada materi menjaga keutuhan NKRI melalui metode bermain peran dengan cooperative learning pada siswa kelas V SD N Sawahan Juwiring Klaten *J. Pendidik. Dasar.* **8**(1) 94–99
- [13] A. Yanto 2015 Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips *J. Cakrawala Pendas.* **1**(1)
- [14] Jalaludin 2021 *Penelitian Tindakan Kelas (Prinsip dan Praktik Instrumen Penumpulan Data)*. Surabaya: CV Pustaka Media Guru
- [15] M. Yusnarti dan L. Suryaningsih 2021 Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar *Ainara J. (Jurnal Penelit. dan PKM Bid. Ilmu Pendidikan).* **2**(3) 253–261
- [16] U. Herlina 2015 Teknik Role Playing dalam Konseling Kelompok *Sos. Horiz. J. Pendidik. Sos.* **2**(1) 94–107