

## Penerapan *Role Playing* dengan Media *Audio Visual* untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS

Rizki Aulia

Universitas Sebelas Maret  
rizkiaulia15031997@student.uns.ac.id

---

### Article History

accepted 30/07/2022

approved 30/08/2022

published 30/09/2022

---

### Abstract

*IPS learning at school have a wide range of materials so that a learning tends to only memorize materials. Therefore, study becomes boring. Need to apply learning interestingly and can make students more likely to master learning.. The purpose of this article is to describe the application of role playing models with audio-visual media, improve social studies learning through role playing models with audio-visual media. The results of the study show that the application of the role playing model with audio visual media can improve social studies learning outcomes.*

**Keyword:** *role playing, audio visual, IPS learning*

### Abstrak

Pembelajaran IPS di sekolah memiliki ruang lingkup materi yang luas sehingga pembelajaran cenderung hanya menghafalkan materi saja. Oleh karena itu, pembelajaran menjadi membosankan. Perlu diterapkannya pembelajaran dengan menarik dan dapat membuat peserta didik lebih mudah menguasai pembelajaran. Tujuan artikel ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model *role playing* dengan media *audio visual* dan meningkatkan pembelajaran IPS melalui model *role playing* dengan media *audio visual*. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model *role playing* dengan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

**Kata kunci:** *role playing, audio visual, pembelajaran IPS*

---



## PENDAHULUAN

Pendidikan sangatlah penting bagi sebuah negara. Majunya pendidikan akan membawa dampak kemajuan bagi sebuah negara. Pendidikan ditempuh mulai dari anak-anak sampai dewasa. Pendidikan dapat ditempuh melalui jalur pendidikan formal yaitu di sekolah. Peserta didik di sekolah dapat belajar ilmu pengetahuan yang dikemas dalam bentuk mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik yaitu IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Ruang lingkup pembelajaran IPS sangatlah luas sehingga membuat peserta didik harus mempelajari banyak hal dan cenderung hanya menghafalkan materi saja. Oleh karena itu, peserta didik beranggapan bahwa pembelajaran IPS terasa membosankan.

Untuk membuat pembelajaran IPS lebih menarik, pembelajaran harus dikemas dengan model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif dan memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, pembelajaran juga harus memanfaatkan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat dikuasai oleh peserta didik.

Prinsip yang dapat digunakan sebagai dasar dalam proses pembelajaran, baik pendidik maupun peserta didik dalam upaya meningkatkan pembelajaran adalah: perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan serta perbedaan individu (Ali: 2013). Pembelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan untuk membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab (Gunawan, 2013: 48).

Pembelajaran IPS dapat diterapkan dengan model pembelajaran yang sesuai yaitu *role playing*. Menurut Huda (2013: 115) *role playing* merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing peserta didik untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Langkah-langkah *role playing* yaitu: (a) guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, (b) menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM, (c) membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang, (d) memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, (e) memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah diipersiapkan, (f) masing-masing peserta didik duduk dikelompoknya, sambil memperhatikan skenario yang sedang diperagakan, (g) setelah dipentaskan, masing-masing peserta didik diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas, (h) masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, (i) guru memberikan kesimpulan secara umum, (j) evaluasi, (k) penutup (Shoimin, 2014: 162).

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi. Ketidakjelasan atau kerumitan materi pembelajaran dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara (Sulfemi, 2018). Dengan penggunaan media pembelajaran *audio visual* dalam pembelajaran IPS, dapat membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran dan dapat memaksimalkan pembelajaran.

Keunggulan media *audio visual* dibandingkan dengan media pada umumnya yaitu, pertama pembelajaran dengan media ini membuat suasana belajar yang menarik dan dapat digunakan untuk memvariasikan pembelajaran pada umumnya, kedua pembelajaran dengan media ini dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna karena materi yang dibelajarkan dituangkan kepada media yang konkret dan dapat serta media ini dapat mengeluarkan suara dan gambar secara visual (Arsyad, 2018).

Penggunaan model *role playing* dan media *audio visual* dapat dikombinasikan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS. Dengan perpaduan model dan media tersebut akan dapat meningkatkan pembelajaran IPS.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik (Sutikno, 2014: 12). Salah satu pembelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah mata pelajaran IPS. IPS merupakan gabungan dari berbagai cabang ilmu sosial dan humaniora, meliputi sosiologi, geografi, hukum, politik, ekonomi, budaya, dan sejarah. Tujuan pembelajaran IPS di SD yaitu pengembangan partisipasi sosial, pengembangan nilai dan etika, dan pengembangan kemampuan berpikir peserta didik (Susanto, 2014: 13).

Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek, yaitu: (1) manusia, tempat, dan lingkungan (geografi), (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan (sejarah), (3) sistem sosial dan budaya (sosiologi), dan (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan (ekonomi). Selanjutnya pada kurikulum 2013, ruang lingkup kajian IPS bertambah dengan aspek kajian dari disiplin ilmu politik, pendidikan, dan budaya (Wahidmurni, 2017: 19-23). Model pembelajaran *role playing* menjadi salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS untuk mengaitkan kehidupan peserta didik dengan muatan pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik dan melatih keberanian dan keaktifan peserta didik.

Menurut Roestiyah (2012: 90-93) sosiodrama atau *role playing* adalah peserta didik dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Kelebihan model *role playing* (bermain peran) adalah: (a) peserta didik lebih tertarik perhatiannya pada saat pembelajaran, (b) melatih peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, (c) memunculkan rasa tanggung jawab terhadap peran yang dilakoni, (d) peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi, (e) bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain. Kilgour, dkk. (2015: 9) menjelaskan bahwa: "*the use of roleplays also has the potential to facilitate a more comprehensive learning experience for teacher education students compared to the more traditional cognitive focused approach.*" Artinya "Penggunaan *role playing* juga memiliki potensi untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih komprehensif bagi guru, dan bagi peserta didik dapat meningkatkan fokus belajar peserta didik.

Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) merupakan bagian dari metode simulasi yang banyak digunakan dalam pembelajaran IPS karena metode-metode ini sangat sesuai dengan materi IPS dan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Model ini juga sesuai dengan topik atau penyajian pembelajaran yang dekat dengan kehidupan anak pada umumnya, sehingga dalam pelaksanaannya anak akan mudah mengikuti pelajaran atau memerankan sesuatu yang diminta atau diperintah oleh guru yang sesuai dengan konsep atau materi pelajaran yang diajarkan (Yanto: 2015).

Sebuah model pembelajaran akan lebih lengkap jika menggunakan sebuah media pembelajaran sebagai pendukung pembelajaran. Model *role playing* akan lebih maksimal hasilnya apabila didukung dengan suatu media. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media *audio visual*. Media *audio visual* merupakan jenis dari media pembelajaran, media video ini sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang sulit disampaikan dan sulit dipahami oleh peserta didik, keunggulan dari media audio visual video ini yaitu dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik dalam proses pembelajaran (Novita, L.dkk. : 2019)

Model pembelajaran *role playing* dengan media *audio visual* adalah model yang mengajarkan cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan atau mendramatisasikan materi yang berkaitan tentang situasi sosial yang melibatkan seluruh panca indra. Salah satu contoh media *audio visual* yang dapat digunakan yaitu video. Dengan menggunakan media *audio visual* dan model *role playing* ini akan

membuat peserta didik menjadi berperan secara aktif dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi IPS yang diajarkan sehingga pembelajaran IPS akan meningkat. Langkah penerapan *role playing* dengan media *audio visual* yaitu: (1) menetapkan tujuan yang hendak dicapai melalui penayangan video, (2) memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan, (3) menetapkan pemain yang akan berperan, (4) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya, (5) mengamati bermain peran, (6) mengevaluasi drama yang dimainkan, (7) melakukan diskusi tentang drama yang disimulasikan, (8) merumuskan kesimpulan, dan (9) evaluasi.

### SIMPULAN

Pembelajaran IPS di sekolah dengan menerapkan model *role playing* dengan media *audio visual* dapat membuat peserta didik untuk lebih aktif dan semangat saat mengikuti pembelajaran. Dengan berperan aktifnya peserta didik saat pembelajaran, maka dapat membuat peserta didik lebih mudah menguasai materi pembelajaran yang dipelajari. Hal ini berkaitan dengan ruang lingkup materi IPS yang berkaitan dengan kehidupan peserta didik, sehingga dengan peserta didik memerankan drama melalui model *role playing* ini akan membuat peserta didik mengalami sendiri materi yang disampaikan. Dengan adanya media *audio visual* ini juga membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Sehingga, penerapan model *role playing* dengan media *audio visual* ini dapat meningkatkan pembelajaran IPS.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ali, G.H. (2013). Prinsip-Prinsip Pembelajaran Dan Implikasinya Terhadap Pendidik Dan Peserta Didik. *Jurnal Al-Ta'dib*. 6(1).
- Gunawan, R. (2013). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kilgour, P., dkk. (2015). Role-Playing as a Tool to Facilitate Learning, Self Reflection and Social Awareness in Teacher Education. *International Journal of Innovative Interdisciplinary Research*, 2(4), 8-20.
- Novita, L. dkk. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Peserta didik SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2).
- Roestiyah, N.K. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sulfemi, W. B. dan Nurhasanah. (2018). Penggunaan Metode Demonstrasi dan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendas Mahakam*. 3 (2). 151-158
- Susanto, (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutikno, M.S. (2014). *Metode dan Model Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Wahidmurni. (2017). *Metodologi Pembelajaran IPS: Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/ Madrasah*. Yogyakarta: Arruzz Media.
- Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Cakrawala Pendas*, Volume I.