

Peningkatan Motivasi Pembelajaran IPS Melalui Strategi Role Playing

Alifa Nur Latifah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Cibiru, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung

Sri Wulandari

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Cibiru, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung

Prihantini Prihantini

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Cibiru, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung

Korespondensi penulis: alifanurlatifah@upi.edu

Abstract: *This research has the aim of knowing how the effect of role playing learning on increasing social studies learning motivation in 6th grade students of SD Bojong Salam 4. This study uses an experimental method. or experiment. Based on quantitative data analysis, it can be concluded that this role playing learning model has a significant effect on increasing students' learning motivation.*

Keywords: *motivation to learn, role playing, learning model*

Abstrak: Penelitian yang dilakukan ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh pembelajaran role playing ini pada peningkatan motivasi pembelajaran IPS di kelas 6 siswa SD Bojong salam 4. Penelitian ini menggunakan metode percobaan atau eksperimen. Berdasarkan analisis data secara kuantitatif dapat disimpulkan bahwa memang model pembelajaran role playing ini berpengaruh secara signifikan pada peningkatan motivasi pembelajaran siswa.

Kata Kunci: motivasi pembelajaran, role playing, model pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki arti yang sangat luas, diantaranya yaitu pendidikan adalah memanusiakan manusia lewat kebudayaan, proses perubahan sikap dan perilaku seseorang ataupun kelompok dalam upaya mendewasakan manusia tersebut melalui upaya pengajaran.

Proses pengajaran dan pembelajaran pun harus dilakukan dengan cara yang baik dan tepat karena hal tersebut mempengaruhi kualitas pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan, harapan yang ingin di capai adalah peserta didik memahami apa yang diajarkan oleh guru dan merealisasikannya dalam kehidupan nyata. Oleh sebab itu seorang guru dituntut untuk memiliki kreatifitas yang tinggi agar dalam proses belajar – mengajar bisa lebih aktif tidak hanya guru tetapi peserta didik ikut aktif dalam proses nya. Dengan demikian proses belajar – mengajar yang optimal akan terwujud.

Permasalahan yang biasa dihadapi adalah siswa tidak memahami apa materi yang di sampaikan oleh guru, hal tersebut disebabkan karena guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi, model yang dipilih kurang sesuai dengan materi yang

disampaikan, kurangnya inovasi dalam menggunakan media pembelajaran, dan pembelajaran cenderung berorientasi kepada guru saja sehingga kurangnya interaksi antara murid dengan guru. Sehingga tidak efektif dan efesienya proses atau model yang diberikan guru menghasilkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa.

Jika proses atau model pembelajaran hanya mengandalkan mendengarkan guru atau ceramah, menghafal, menulis, itu tidak cukup untuk peningkatan hasil belajar siswa, karena siswa akan mudah merasa bosan dan mengantuk ketika pembelajaran dimulai.

“Pembelajaran di SD/MI dituntut untuk mendorong keterampilan berfikir tingkat tinggi peserta didik atau HOTS (High Order Thinking Skill) yang mengacu pada proses menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan” (Chairunnisa et al., 2021)

Apalagi pada materi yang mengharuskan kita untuk menghafal suatu peristiwa pada masa lalu, contohnya dalam pembelajaran sejarah yang mengkaji peristiwa – peristiwa dalam masyarakat pada masa lampau. Dalam pembelajaran IPS di SD sejarah lokal dijadikan tema pembelajaran yang bertujuan agar siswa memiliki rasa cinta tanah air dan menanamkan rasa tanggung jawab terhadap budaya yang harus dilestarikan.

Jika sarana dan prasarana memadai proses pembelajaran, model pembelajaran guru pun unik dan menarik perhatian siswa, maka mereka akan ikut aktif dalam prosesnya.

Ada banyak model pembelajaran baru yang bisa digunakan oleh guru untuk membantu dalam proses pembelajarannya, salah satunya yaitu role playing.

Model pembelajaran role playing atau bermain peran adalah salah satu model pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas karena model ini menarik bagi siswa, mereka dapat bermain pernah sebagai tokoh peristiwa sejarah atau suatu kejadian yang terjadi di masa lampau, yang tentu saja membuat motivasi siswa lebih besar.

Jika diterapkan dalam pembelajaran IPS maka sangatlah tepat, karena materi IPS selain keterkaitan dengan masa lampau juga tentang lingkungan sekitar.

Penerapan model role playing atau bermain peran ini juga sangat relevan dan memiliki kesesuaian karakteristik dengan proses pembelajaran di SD. Karena pada usia golden age tersebut siswa lebih suka bermain dan bergerak. Dengan metode ini guru akan memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa bisa belajar sambil bermain.

Berdasarkan hal tersebut tentu saja motivasi belajar siswa akan sangat meningkat (Kristin, 2018).

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan telaah pustaka mengenai teori-teori yang relevan dengan masalah dalam penelitian ini. Dengan metode ini proses pengkajian menggunakan berbagai literatur yang berbeda mengenai konsep dan teori

Peningkatan Motivasi Pembelajaran IPS melalui strategi role playing pada siswa kelas 6 Sekolah Dasar. Yakni terkait dengan motivasi belajar, strategi role playing, dan bagaimana ketika strategi tersebut diimplementasikan pada siswa kelas 6 sekolah dasar.

HASIL

Menilik masalah di dunia pendidikan, kita tak akan pernah selesai. Apa lagi jika kita melihat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat kian harinya. Membuat yang namanya pendidikan pun semakin terdorong maju. Karena tentu, kita tak bisa diam saja.

Kemajuan tak ada apa-apanya tanpa tantangan. Sekian rintangan selalu kita hadapi seiring majunya waktu. Sama halnya dengan pendidikan yang tak lepas dari keseharian kita. Pun dengan serangkaian pembelajaran di sekolah, yang terus bertahan dan mengikuti alur kemajuan, dengan semangat.

Dan dengan semangat itulah, kita menyadari urgensi dari sebuah motivasi. Khususnya untuk siswa sebagai salahsatu pelaksana pendidikan, sebagai siapa yang belajar di sekolah, yang diberikan orientasi atas pendidikan itu sendiri. Untuk melaksanakannya, motivasi sangatlah dibutuhkan. Khususnya, motivasi belajar.

Setelah menyimpulkan beberapa definisi dari para ahli, Slamet Wibowo menyimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan atau Hasrat yang tiimbul pada diri seseorang untuk melakukan suatu perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan kebiasaan serta perubahan aspek lain secara maksimal dari internal dan eksternal pada peserta didik untuk mencapai tujuan yang dicapai (Wibowo, 2015).

Terdapat pula indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno dapat diklasifikasikan menjadi: (1) adanya Hasrat atau keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga peserta didik dapat belajar dengan baik.

Sementara itu, pembelajaran merupakan sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang berkaitan satu sama lainnya. Yakni, tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Empat komponen tersebut mesti diperhatikan oleh guru dalam menentukan model pembelajaran (Putri et al., 2017).

Memiliki model pembelajaran ini pula harus menjadi bahan perhatian oleh guru, sekaligus menjadi tantangan bagi mereka. Khususnya dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar kelas 6. Dasarnya, Ilmu Pengetahuan Sosial ini tidak akan terlepas walau di bangku sekolah dasar. Tentu dengan tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan anak sekolah dasar.

Pembelajaran IPS sendiri cukup sulit tersampaikan konsepnya jika yang dilakukan oleh anak saat belajar hanyalah dengan mendengarkan, mencatat, menjawab, dan mengerjakan tugas. Tidak semua anak dapat bertahan dalam siklus seperti itu. Lebih parah lagi, jika anak tersebut kehilangan motivasinya untuk belajar. Hal tersebut sangatlah fatal.

Belum lagi, pembelajaran cenderung berorientasi pada guru, sehingga kurang terjalin interaksi antara guru dengan siswanya, pun siswa dengan siswa (Dewi & Gunansyah, 2014). Dengan hal ini, motivasi belajar anak, khususnya bagi kelas 6 yang bahkan kemampuan motoriknya menurun, motivasi belajarnya pun akan ikut menurun.

Sehingga, diperlukan inovasi yang lebih efisien untuk digunakan pada pembelajaran IPS di kelas 6 sekolah dasar. Dengan tujuan utama agar anak dapat belajar dengan baik dengan motivasi belajar yang baik pula.

Sebuah analisis menunjukkan, terdapat sebuah metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan efektif dan signifikan. Mulai dari yang terendah 1,65%, sampai yang tertinggi 64,32% dengan rata-rata 23,32% (Kristin, 2018). Dalam hal tersebut, model pembelajaran yang digunakan adalah metode pembelajaran *role playing*.

Syaodih (Kristin, 2018) menyebutkan, jika kita melihat kembali karakteristik anak usia sekolah dasar, yang pertama adalah senang bermain, lalu senang bergerak. Dengan karakteristik tersebut, guru diharuskan untuk membuat pembelajaran di kelas yang menyenangkan.

Wina Sanjaya dalam (Wibowo, 2015) mengemukakan *Role Playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadiankejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Hamdani dalam (Wibowo, 2015) juga menyebutkan Penguasaan bahanbahan belajar dikuasai oleh siswa melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa itu sendiri dalam strategi belajar ini. Melalui perannya sebagai tokoh yang hidup atau benda mati. Dan umumnya, dilakukan oleh lebih dari satu orang.

Sehingga, strategi ini merupakan metode pembelajaran dengan bermain peran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Dalam hal ini, kreativitas siswa juga ditonjolkan.

Tujuan metode pembelajaran ini menurut Huda dalam (Wahyuni et al., 2018) yakni agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat belajar bagaimana cara membagi tanggung jawab, mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan dan merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Metode belajar ini juga efektif diterapkan untuk model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*). Pada Langkah awal penelitian, metode pembelajaran *Role Playing* ini dijadikan tolak ukur keberhasilan saat penelitian berlangsung. Dan terbukti, dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pun dengan bantuan strategi *Role Playing*, motivasi siswa meningkat.

Metode pembelajaran *Role Playing* juga memiliki kesesuaian dengan karakteristik siswa atau anak usia sekolah dasar yang telah disebutkan tad. Yakni dapat menumbuhkan suasana kelas dengan suasana bermain dan bergerak, namun sambil belajar. Dan tentu, ini akan sangat menyenangkan bagi siswa. Bermain peran ini akan membantu siswa memahami materi, enanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran, pun siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Dan model pembelajaran pun akan lebih menekankan kepada *student center*.

Memang sudah sepatutnya bagi seorang guru, khususnya guru pembelajaran IPS, menggunakan metode yang variatif dalam pembelajarannya, pun lebih meningkatkan kreativitas siswa dikala belajar. Dan strategi pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran sangatlah cocok untuk itu.

Pembelajaran IPS juga lebih menekankan kepada aspek pendidikannya, alih-alih kepada transfer ilmu ataupun konsep. Siswa akan mendapat pemahaman terkait sejumlah konsep dan akan dapat mengembangkannya. Pun melatih sikap, moral, nilai, dan keterampilan berdasarkan konsep yang ia miliki.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menunjukkan ketertarikannya kala belajar menggunakan metode *Role Playing* atau bermain peran ini. Selain itu, tampak juga bagaimana motivasi mereka meningkat setelah maupun saat belajar. Dan meningkatnya motivasi belajar inilah yang sangat penting pada tumbuh kembang anak pun pada keberlangsungan kegiatan belajarnya di sekolah.

Dengan berhasilnya strategi *Role Playing* atau bermain peran ini dalam meningkatnya motivasi belajar siswa, metode ini sangatlah direkomendasikan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas yang menekankan kepada kegiatan bermain sambil belajar.

Pun dengan itu, pembelajaran IPS yang biasanya sulit untuk meningkatkan motivasi anak, dapat terselesaikan melalui ketertarikan mereka kepada bermain peran sebagai metode pembelajaran. Tentu dikhususkan kepada anak usia sekolah dasar kelas 6. Dimana puncak kedewasaan bagi seorang anak sekolah dasar dialami oleh siswa. Keseriusan mulai tertanam dan tingkat kebosanan dalam belajar akan semakin nyata seiring metode pembelajaran yang dilakukan sudah sangat membosankan bagi mereka.

Role Playing menjadi penyelamat tantangan pembelajaran kali ini. Strategi bermain peran ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

KESIMPULAN

Tantangan bagi pendidikan memang tiada hentinya. Termasuk tantangan dalam Pembelajaran IPS di sekolah dasar kelas 6 yakni penurunan motivasi belajar yang nantinya menjalar berakibat fatal. Motivasi belajar merupakan aspek penting yang harus tertanam dalam diri seorang siswa, dibanding kemampuan mereka untuk menerima transfer ilmu. Pembelajaran IPS juga mengharuskan guru menjadi lebih kreatif dan inovatif, pun menemukan jalan yang variatif untuk mengajarkan IPS kepada peserta didiknya.

Dengan strategi belajar *Role Playing* atau bermain peran, siswa diarahkan untuk memainkan peran bersama kelompoknya dan menghayati peristiwa lalu, peristiwa aktual, maupun peristiwa yang mungkin terjadi di masa depan. Melalui pembelajaran yang menekankan pada aspek bermain dan bergerak ini, siswa akan dapat menunjukkan ketertarikannya dalam belajar. Dan dengan demikian, motivasi belajar siswa turut meningkat melalui strategi ini.

Mudahnya pengimplementasian dalam model pembelajarannya juga menjadikan strategi ini jawaban dari tantangan turunnya motivasi yang terjadi.

DAFTAR REFERENSI

- Chairunnisa, C. C., Az-zahra, J. F., Istianti, T., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, U. (2021). Analisis Materi IPS Kelas IV Tema Berbagai Pekerjaan dengan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 9072–9079.
- Dewi, R. P., & Gunansyah, G. (2014). Penerapan metode pembelajaran role playing untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 1–10. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/12216>
- Kristin, F. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356>
- Putri, R. A., Sugiono, & Sabri, T. (2017). Pengaruh Model Role Playing dalam Pembelajaran IPS. 1, 12.
- Wahyuni, I., Slameto, S., & Setyaningtyas, E. W. (2018). Penerapan Model PBL Berbantuan Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 356. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16152>
- Wibowo, S. (2015). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI STRATEGI ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS IV SEMESTER II SDN SUMBERAN TAHUN 2014/2015. II, 1–15.