

Analisis Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Toleransi Siswa dalam Pembelajaran IPS di SDN 116253 Lorong Sidodadi

**Rosanna Lumban Gaol¹, Esterlina Br. Manullang², Agnes Ewi. L Silalahi³,
Rinelda Suryani Bondar⁴, Joyanti Lubis⁵, Herman^{6*}**

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP
Nommensen Pematangsiantar, Pematang Siantar, Indonesia

^{6*}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas HKBP Nommensen
Pematangsiantar, Pematang Siantar, Indonesia

*e-mail: herman@uhnp.ac.id

Abstrak

Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar ini dikaitkan dengan pendidikan moral dan sosial, kemungkinan besar menggunakan model pembelajaran observasional kualitatif. Agar siswa termotivasi, mereka dapat lebih mengembangkan potensi siswa. Pendidikan bermain peran di kelas III SD hendaknya dilaksanakan dengan maksud agar siswa dapat memainkan sesuatu sesuai dengan yang diinginkannya. Pembelajaran bermain peran sangat baik digunakan untuk meningkatkan prestasi dan kreativitas siswa dalam belajar, membentuk kerjasama dan saling menghargai dalam kelompok, serta memperoleh pengalaman yang berbeda satu sama lain, mencari solusi masalah, dan berinteraksi dalam kehidupan sosial. Dengan bantuan metode ini, siswa mulai aktif belajar. Selain itu, dengan menggunakan metode role playing ini, guru akan lebih mudah dalam menilai hasil belajar. Meningkatnya keberhasilan siswa dalam belajar membaca tercermin dari rata-rata skor yang dicapai sebesar 79,41. Ini bukti keberhasilan investigasi yang dilakukan di SDN 116253 Lorong Sidodadi..

Kata kunci: *Metode Bermain Peran, Toleransi, IPS*

Abstract

The learning process carried out in this elementary school is associated with moral and social education, most likely using a qualitative observational learning model. In order for students to be motivated, they can further develop the potential of students. Role-playing education in class III SD should be carried out with the intention that students can play something according to what they want. Learning to play roles is very well used to increase student achievement and creativity in learning, form cooperation and mutual respect in groups, and gain different experiences from each other, find solutions to problems, and interact in social life. With the help of this method, students begin to study actively. In addition, by using this role playing method, it will be easier for the teacher to assess learning outcomes. The increased success of students in learning to read is reflected in the average score achieved of 79.41. This is proof of the success of the investigation conducted at SDN 116253 Lorong Sidodadi.

Keywords : *Role Playing Method, Tolerant, Social Science*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dewasa ini, ketika dunia pendidikan umum sudah ketinggalan zaman, ilmu sosial sangat penting sebagai wadah ilmu yang menyelaraskan

ritme ilmu pengetahuan dan kehidupan di dunia pendidikan umum, karena ilmu sosial memiliki kapasitas lompatan ilmiah konseptual untuk menciptakan kehidupan praktis baru sesuai dengan keadaan dan zaman. Jadi, jika kita mempertimbangkan jenis dan urutan konsep dan topik ilmu sosial, sebenarnya sangat berbeda dengan ilmu sosial yang berbeda dan kebutuhan masalah praktis dalam kehidupan. Pada Kurikulum Inti 2013, dimana kurikulum menekankan kerjasama siswa dalam kelompok, kurikulum tersebut menuntut siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator yang berperan menempatkan siswa pada kelompoknya masing-masing. Dalam proses pembelajaran. Namun karena program KTSP 2013 belum dilaksanakan di sekolah tempat saya melakukan penelitian, saya tetap menggunakan program KTSP sebagai kurikulum saya. Ilmu-ilmu sosial sendiri lebih menitik beratkan kepada siswa dalam memahami konsep yang lebih luas dan menyiapkan siswa menghadapi perubahan masa depan yang melingkupi masyarakat global saat ini.

Pada dasarnya, tujuan pengajaran sosiologi secara umum adalah membekali peserta didik dengan keterampilan dasar dan membekalinya dengan keterampilan dasar yang dikembangkan sesuai dengan keterampilan, minat, kemampuan, lingkungan, dan kondisinya yang beragam agar peserta didik dapat menempuh pendidikan yang lebih tinggi. melanjutkan ke tingkat yang lebih tinggi. Di Depdiknas (2006), aliran sosial khusus bertujuan membekali siswa dengan keterampilan antara lain: (1) mengembangkan konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan, (2) memiliki keterampilan berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, investigasi, pemecahan masalah dan kehidupan sosial, (3) komitmen dan kesadaran akan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan (4) kemampuan untuk berkomunikasi, bekerja sama dan bersaing dalam masyarakat majemuk di tingkat lokal, nasional dan global. Berdasarkan penjelasan yang diberikan, guru diharapkan menguasai bahan ajar konsep-konsep ilmu sosial yang ada dan belajar mengembangkannya lebih lanjut melalui model dan model pembelajaran yang tepat agar siswa memahami konsep yang ada dan menarik perhatian siswa. Waspada, namun jelas bahwa upaya peningkatan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS SD belum seefektif yang diharapkan. Hasil observasi awal pada 28/10/2022 dilakukan untuk siswa Kelas III SDN 116253 Sekolah Lorong Sidodadi. Menurut informasi yang diterima, rata-rata IPS tahun ajaran 2022 siswa kelas III adalah 79,41 dengan KKM normal 75. Hal ini terlihat pada hasil ujian yang hanya satu siswa mendapat nilai 75 sedangkan rata-rata siswa lainnya lebih dari 75, hal ini berdasarkan hasil ujian masuk sebanyak 24 siswa. Selain itu, pada saat observasi sekolah dasar kelas 5 sebelumnya, guru hanya mengajar dengan metode ceramah, sehingga para futuris berkesimpulan bahwa penggunaan metode ini mengurangi perhatian siswa. Minat, mempengaruhi hasil belajar siswa. Model peran membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah. Asumsikan bahwa siswa lebih mudah memahami konsep karena siswa melakukannya sendiri dibandingkan dengan siswa hanya duduk dan mendengarkan guru, peneliti menerapkan model ini untuk melakukannya di ruang kelas. Riset Operasi (PTK) nanti. Kumpulan judul "Menerapkan Role Pointer (roledo) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas III SD". Diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran ilmu sosial

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode kualitatif. Studi kasus ini dilakukan dengan tindakan kolektif (action research) berfokus pada peningkatan keterampilan sosial siswa dengan menggunakan pendekatan role play untuk meningkatkan keterampilan sosial di dalam kelas pembelajaran mata pelajaran sosial pada siswa kelas III SDN 116253 Lorong Sidodadi. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas III SDN 116253 Lorong Sidodad tahun 2022 dengan jumlah siswa 130 orang, terdiri dari 15 anak laki-laki dan 115 anak perempuan.

Bahan penelitian dikumpulkan dengan lembar observasi, hasil tes dan dokumen. Analisis data dalam penelitian deskriptif dilakukan melalui proses pengumpulan data. Pengamatan dilakukan di ruang kelas di mana pembelajaran sosial berlangsung melalui

metode bermain peran. Menggunakan grafik observasi, penulis mengamati apa yang terjadi selama proses pembelajaran. Butir-butir yang terlihat seperti yang muncul selama pembelajaran ditandai dengan mencentang kolom "Tidak" yang ditulis setelah pembelajaran selesai. Tes memperkuat observasi pengetahuan yang terkandung dalam pelajaran, terutama pada poin-poin yang menguji materi pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memberikan informasi yang akurat tentang kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran sosial dengan menggunakan metode imersif.

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif oleh Miles dan Huberman (Ritawati 2008:77-78), mis. Analisis data dimulai dengan penelaahan pengumpulan data sampai semua data terkumpul. Dokumen dipersingkat sesuai dengan masalah yang akan diteliti, dilanjutkan dengan penyajian data dan terakhir pengumpulan atau pengujian data. Langkah analisis dilakukan beberapa kali setelah pengumpulan data pada setiap langkah pengumpulan data di setiap kegiatan.

Langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut:

1. Reduksi data, yaitu Mendeskripsikan informasi yang diperoleh dari catatan lapangan dari semua pengamatan dan dokumen. Reduksi berarti menajamkan informasi penting, mengklasifikasikan instruksi, mengorganisasikan informasi secara sistematis dan menarik kesimpulan yang bermakna. Singkatnya, informasi yang diperoleh melalui observasi dan dokumentasi dikumpulkan, kemudian diseleksi, dikelompokkan dan kemudian diputuskan. Dalam penelitian ini, Peran guru dalam menerapkan pendekatan role play merupakan faktor yang perlu diperhatikan dalam rangka meningkatkan keterampilan sosial siswa. Hasil observasi peneliti diawali dengan kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir setelah observasi.
2. Penyajian informasi, proses penyajian informasi yang diperoleh selama pengamatan dan pendokumentasian sedemikian rupa sehingga memudahkan informasi tersebut. Membaca data dapat memberikan wawasan tentang keadaan sekolah yang sebenarnya. Dengan demikian gambaran guru yang menerapkan metode bermain peran dapat dipahami untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. di SDN 116253 Lorong Sidodad yang dipilih peneliti sebagai tempat penelitian. Informasi dapat disajikan dalam bentuk tabel dan gambar. Analisis hasil observasi setiap siswa dilakukan dengan cara (1) menentukan skor maksimal ideal untuk tes tersebut, (2) menjumlahkan skor mentah yang diperoleh siswa, dan (3) menentukan keterampilan sosial masing-masing siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas 3 SDN 116253 sekolah Lorong Sidodadi. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan tes.

Metode pembelajaran imersif tergolong dalam model pembelajaran sosial. Model pembelajaran kelompok sosial dirancang untuk memanfaatkan fenomena kolaboratif dalam memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Model interaksi sosial didasarkan pada asumsi berikut: (1) masalah sosial diidentifikasi dan diselesaikan di dalam dan melalui proses sosial dan kesepakatan yang dicapai melaluinya, dan (2) proses sosial yang demokratis harus dikembangkan untuk membangun dan terus memperbaiki masyarakat dalam arti yang seluas-luasnya. Mulyani Sumantri, 2001)

Dalam kegiatan bermain peran, siswa dianggap sebagai subjek belajar yang aktif (tanya jawab) bersama temannya dalam situasi tertentu. Pembelajaran yang efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada siswa (Depdiknas, Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah, Depdiknas, 2002). Ketika mereka berpartisipasi, lebih mudah bagi mereka untuk menguasai apa yang telah mereka pelajari (Boediono, 2001). Siswa harus aktif. Tanpa tindakan tidak ada pembelajaran (Sardiman, 2001).

Kegiatan pembelajaran dasar penelitian ini dengan menggunakan pendekatan pembelajaran imersif meliputi beberapa langkah. Tahap pertama adalah konseptualisasi, pembentukan konsep dapat dilakukan dengan menjelaskan konsep materi yang dipelajari. Langkah kedua menerapkan konsep, menerapkan konsep untuk membuat lakon, yaitu

peran. Sebelum melakukan role play, guru menyiapkan aturan permainan agar terlihat seperti seharusnya. Misalnya, menjelaskan kepada siswa apa peran mereka. Dalam hal ini peneliti melakukan persiapan mengenai aturan main dan fungsinya.

Dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan metode role playing ini dapat meningkatkan inisiatif dan kreativitas dalam proses pembelajaran, melatih siswa untuk lebih berani dalam peran, kerjasama, ekspresi, dan berdiskusi. Selain itu, role play dapat mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat teman sebayanya, bertanggung jawab, mencari dan mengolah informasi, menganalisis dan menarik kesimpulan, mengembangkan sikap kritis, demokratis dan kreativitas dalam pemecahan masalah dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 3 SDN 116253 Lorong Sidodadi. Hal ini dapat dilihat pada data di bawah ini;

DAFTAR NILAI KLS IV SEMESTER GANJIL (1) TAHUN PELAJARAN 2022/2023													
NO	NAMA	Pkn		B.indon		Ips		Mtk		Sbk		Rata-rata	
		P	K	P	K	P	K	P	K	P	K		
1	Immanuel johnson P	87	89	86	87	89	86	87	88	86	86	87	
2	Diego octniel valde p	85	87	87	85	85	86	84	86	85	86	85	
3	Pabri caetila kirama	85	84	86	85	85	84	85	83	85	84	86	
4	Suci lestari	83	83	85	84	83	85	82	83	82	84		
5	Tresi pra bresya	82	82	83	80	84	80	81	82	83	80		
6	Jeni sari hulu	82	79	80	82	81	79	80	78	85	80	78	
7	Riska mutiara	82	80	79	80	81	78	80	81	80	80		
8	Nur Khayati	83	80	78	79	78	80	80	80	78	79		
9	Galang Fareza	80	81	80	78	79	78	79	78	78	78		
10	Sri devi olivia putri	79	79	80	78	78	77	80	78	79	79		
11	Nur jahan	78	80	80	78	77	76	79	79	78	77		
12	Anju Ramadan	79	78	78	78	79	78	77	76	76	75		
13	Grisela Naibaho	78	77	76	78	79	78	76	76	76	75		
14	Tiara cahaya putri	75	76	78	77	78	78	77	75	76	76		
15	Cinpa is ma wangi	77	76	76	77	77	78	77	75	78	75		
16	ALVIAN Fernando	78	75	77	76	78	75	76	76	77	75		
17	Dimas aris maulana	77	76	76	75	77	76	78	77	75	75		
18	Jazid Mumbaazah	78	78	75	76	76	75	77	77	76	75		
19	IRpan Nazril	76	77	75	78	78	75	76	77	75	76		
20	Fasya Ramadan	77	75	76	77	76	76	75	77	76	78		
21	Syah Zidan hafiz	78	75	76	76	78	75	77	78	77	78		
22	Edwan kaut sar	76	75	77	75	77	75	76	75	76	76		
23	prjono	75	76	77	75	78	75	75	77	79	75		
24	Satria maulana	76	77	76	76	75	76	76	77	76	75		

Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar siswa melalui Model Bermain Peran (Role Playing)

Berdasarkan data di atas terlihat bahwa nilai rata-rata siswa IPS ketika menggunakan metode role play adalah 79,41, dengan learning rate 79%. Tingkat penyelesaian mahasiswa dengan tingkat keberhasilan penelitian adalah 75%. Hal ini dikarenakan penerapan metode imersif yang dimaksimalkan dalam pembelajaran IPS. Meskipun masih ada anak yang dinilai memiliki kemampuan rata-rata, hal tersebut masih mungkin untuk ditingkatkan. Guru harus memperhatikan perbedaan setiap siswa, karena setiap individu memiliki karakteristik yang berbeda. Menurut Rochman Natawijaya (Rosna, 2006:43) "Belajar adalah suatu proses perkembangan individu secara terus menerus, yang ditentukan bukan oleh faktor genetik melainkan oleh faktor luar". Selama proses pembelajaran, siswa banyak menyerap dari guru, sehingga guru perlu lebih memahami aspek pedagogik yaitu gaya belajar, proses pembelajaran dan situasi pembelajaran.

Belajar adalah suatu proses latihan yang terus menerus di mana siswa, secara individu atau kelompok, terlibat dalam belajar dalam suasana tertentu. Sebagai inisiator dan fasilitator pembelajaran, guru harus mampu mengaktifkan semua siswa tanpa terkecuali agar memiliki kemampuan untuk memotivasi siswa dalam belajar. Peran guru dalam memotivasi anak adalah untuk mengenal setiap siswa secara individu, memiliki interaksi yang menyenangkan, menguasai dan menerapkan metode dan teknik pengajaran yang berbeda dengan benar, menjaga suasana kelas agar siswa terhindar dari konflik dan frustrasi, dan yang terpenting, mengelola siswa. .sesuai dengan keadaan dan kemampuan.

SIMPULAN

Dari pemaparan data dan hasil penelitian serta pembahasan di atas, maka kami sebagai peneliti dapat menarik kesimpulan mengenai penelitian ini yaitu: Pembelajaran bermain peran sangat baik digunakan untuk meningkatkan prestasi dan kreativitas siswa dalam belajar, membentuk kerjasama dan saling menghargai dalam kelompok, serta memperoleh pengalaman yang berbeda, mencari solusi masalah dan berinteraksi dalam kehidupan sosial. Dengan bantuan metode ini, siswa mulai aktif belajar. Selain itu, dengan menggunakan metode role playing ini, guru akan lebih mudah dalam menilai hasil belajar. Meningkatnya keberhasilan siswa dalam belajar membaca tercermin dari rata-rata skor yang dicapai sebesar 79,41. Ini adalah bukti keberhasilan investigasi yang dilakukan di SDN 116253 Lorong Sidodad.

SARAN

Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam IPS sekolah dasar dapat meningkatkan kapasitas kognitif sosial. Untuk meningkatkan penguasaan keterampilan sosio-emosional pada ilmu-ilmu sosial, pembelajaran bermain peran dapat dijadikan salah satu alternatif metode pembelajaran di sekolah dasar.

Pembelajaran bermain peran harus mampu melibatkan siswa secara aktif sebagai peserta dan sebagai pengamat. Partisipasi siswa yang aktif memungkinkan siswa merasa puas dengan tugas dan situasi yang dihadapi.

Sebelum menerapkan pembelajaran role playing dalam pembelajaran, harus diperhatikan mata pelajaran yang akan diajarkan, bahan yang dibutuhkan dan jumlah siswa. Jika tidak, maka proses dan hasil pembelajaran tidak akan optimal. Misalnya, permainan harus dirancang untuk kelas besar yang membutuhkan banyak peserta sehingga siswa dapat terlibat dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2006). *Panduan penyusunan kurikulum tingkat satuan pendidikan jenjang pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: Depdiknas
- Djamarah. (2010). *Artikel metode role playing*. Yogyakarta: PT Jatorbit
- Fatmawati, E., Saputra, N., Ngongo, M., Purba, R., and Herman, H. (2022). An Application of Multimodal Text-Based Literacy Activities in Enhancing Early Children's Literacy. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5127-5134. DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.2782
- Febry Fahreza. Rabiatul Rahm. *Peningkatan keterampilan sosial melalui metode role playing pada pembelajaran ips di kelas iv sd negeri pasi pinang*: Kabupaten Aceh Barat.
- Herman, H., Purba, R., Silalahi, D. E., Sinaga, J. A. B., Sinaga, Y. K., Panjaitan, M. B., and Purba, L. (2022). The Role of Formal Education in Shaping Students' Character at SMK Swasta Teladan Tanah Jawa: A Case on Character Education. *Abdi Dosen : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, [S.l.]*, v. 6, n. 3, p. 772-776. DOI: 10.32832/abdidos.v6i3.1329
- Herman, H., Silalahi, D. E., and Sinaga, Y. K. (2022). Collaborative Teacher and Students Sebagai Realisasi Pembelajaran Inovatif. *Indonesia Berdaya*, 4(1), 267-272, DOI: 10.47679/ib.2023408

- Lo, C. (2021). Peningkatan jiwa sosial anak melalui metode bermain peran bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Economic Edu*, 1(2), 1-10
- Mariani, M., Butarbutar, M., Siahaan, Y., Silalahi, M. and Herman, H. (2022). The influence of digital literature, creativity, and learning motivation era society 5.0 on student learning outcomes Kalam Kudus SD Christian SD Pematang Siantar review from a parent's perspective (case study of science class V SD). *Sultanist: Jurnal Manajemen dan Keuangan*, 10(2), 177-186. DOI: <https://doi.org/10.37403/sultanist.v10i2.443>
- Mulyani S. & Permana, J. (2001). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: CV. Maulana.
- Nurmin, N. (2022). Pengembangan model pembelajaran bermain peran (role playing) terhadap hasil belajar ips pada siswa sekolah dasar. *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(2), 108-115. <https://doi.org/10.35326/taksonomi.v2i2.2702>
- Ritawati Mahyuddin. dkk. (2008). *Hand Out Mata Kuliah Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: UNP
- Sari, Y. K. (2018). *Meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui metode role playing pada pembelajaran ips*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta
- Syawal Simatupang. (2011). *Pengaruh penerapan metode pembelajaran bermain peran terhadap kompetensi sosial kognitif siswa*. Studi Kuasi Eksperimen pada Sekolah Dasar Negeri SL dan CG : Bandung
- Uno. (2010). *Artikel metode role playing*. Yogyakarta: PT Jetorbit
- Wicaksono A. dkk. (2016). *Teori pembelajaran bahasa: Suatu catatan singkat edisi revisi*. Yogyakarta: Garudhawacana
- <https://www.tripven.com/role-playing/>
- <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/mengenal-metode-pembelajaran-role-playing>
- <http://4empicthealth.blogspot.com/2012/05/penggunaan-model-role-playing-dalam.html>
- <https://www.nafiriz.com/2022/01/contoh-judul-skripsi-s1-pend-guru-sekolah-dasar-unj.html?m=1>