

Penggunaan metode role playing pada mata pelajaran IPA materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya di kelas 4

Yasinta Apriliani

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang;
e-mail: 210103110052@student.uin-malang.ac.id

Kata Kunci:

role playing; hasil belajar;
IPA; makhluk hidup;
lingkungan

Keywords:

Role playing; learning
outcomes; science; living
creatures; environment

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan método role playing pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya di Kelas IV. Penelitian ini menggunakan método kualitatif. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan juga wawancara. Observasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Dan instrumen wawancara dilakukan dengan siswa untuk mengetahui minat pada bermain peran atau role playing. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan método role playing pada mata pelajaran IPA dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

ABSTRACT

This research aims to determine the use of the role playing method in Natural Sciences (IPA) subjects regarding the relationship between living things and their environment in Class IV. This research uses qualitative methods. Data collection techniques include observation and interviews. Observations are carried out while learning is taking place. And interview instruments were carried out with students to determine their interest in role playing. The results of this research show that using the role playing method in science subjects can help improve students' understanding of the material being studied.

Pendahuluan

IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam adalah mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar. Ini merupakan topik penting yang sudah ada di kelas dasar, karena fenomena alam dan kehidupan di lingkungan sekitar dipelajari dalam ilmu pengetahuan alam. Dengan mempelajari mata pelajaran IPA sejak sekolah dasar, diharapkan siswa bisa mengenal dan juga tahu menegenai alam, dan juga dapat menerapkan ilmu yang sudah didapat dan dipelajari disekolah, untuk diterapkan di rumah, dan juga dalam kehidupan sehari-hari. Tetapi, dalam proses pembelajaran jika menggunakan metode yang monoton atau tetap saja disetiap harinya, siswa pasti merasa bosan. Berawal dari rasa bosan. Pasti siswa menjadi malem ketika pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, guru harus menggunakan metode yang tepat, agar siswa tertarik dengan materi yang



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

diajarkan guru, dan dapat memahami serta dapat menerapkan pa yang sudah dipelajari disekolah dengan baik dan sesuai (Yogo, 2019).

Siswa akan memahami materi yang dipelajari, jika guru menggunakan pembelajaran yang menyenangkan. Guru dapat menggunakan berbagai macam metode dan jenis pembelajaran agar pembelajaran IPA tidak menjadi monoton dan beragam. Tujuan penggunaan metode dan media pembelajaran yang berbeda tidak hanya menjelaskan materi dan membantu guru, juga mengarahkan perhatian siswa untuk belajar lebih lanjut. Sebab, jika pembelajaran dilaksanakan dengan menyenangkan maka materi akan diterapkan peserta didik.

Ada juga guru yang menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional, dimana siswa tidak langsung terlibat dalam pembelajaran. Pembelajaran masih bersifat satu arah, tanpa adanya timbal balik dari siswa. Padahal mata pelajaran IPA adalah mata pelajaran yang penting. Begitu pentingnya mata pelajaran IPA, dianjurkan untuk guru memilih metode yang dapat mengajak siswa untuk berperan langsung dalam pembelajaran dan mendapat pengalaman dengan apa yang dipraktekkan siswa langsung.

Kesimpulan mengenai pengertian belajar dari Silalahi (2018) bahwa belajar adalah sebuah proses perubahan perbuatan atau tingkah laku seseorang kesepakatan bersama belajar dan kita lakukan informasi baru, tetapi jika kita tidak mau belajar tidak tahu apa-apa. Ini mengapa, dalam pembelajaran guru harus mampu mengarahkan dan memfasilitasi siswa sehingga mereka bisa menyelesaikan pembelajaran. Kemudian dalam belajar penggunaan individu keterampilan di bidang-bidang berikut:

1. Kemampuan ini bersifat kognitif mengenai informasi, yang memberikan pengetahuan, pemahaman, dan penalaran.
2. Afektif, yaitu kemampuan dalam memberikan reaksi seperti menerima, berpartisipasi, mengevaluasi atau menentukan, mengatur dan membentuk sikap dan cara berperilaku.
3. Psikomotor, yaitu keterampilan yang mengedepankan keterampilan fisik yang meliputi observasi, kesiapan, gerak dan kreativitas.

Sedangkan pengertian metode pengajaran adalah cara guru menyajikan bahan ajar sedemikian rupa sehingga pembelajaran yang berkelanjutan dapat mencapai tujuan. Dengan demikian, salah satu keterampilan guru adalah kemampuan memilih metode.

Pembahasan

Menurut Sujana (2013), tujuan pembelajaran IPA pada awalnya lebih terfokus di hasil belajar, namun sekarang beralih pada keterampilan proses. Keterampilan proses merupakan metode pembelajaran yang dibuat untuk memungkinkan siswa mengeksplorasi fakta dan teori secara langsung serta memahami konsep. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan proses pada mata pelajaran alam berlangsung melalui pembelajaran yang menyenangkan dan dengan bantuan metode atau model yang disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran IPA.

Tugas seorang guru adalah menciptakan materi pembelajaran yang menarik dengan menggunakan metode yang tepat agar siswa dapat merasakan pembelajaran yang cukup menantang untuk menguasai materi tersebut. Menciptakan materi pembelajaran yang menarik dengan menggunakan metode yang tepat sehingga siswa dapat merasakan pembelajaran yang cukup menantang untuk menguasai materi. Tujuan sasaran pendidikan kesehatan di sekolah adalah agar siswa dapat menyelidiki fakta, teori, bahkan konsep melalui metode pengajaran yang efektif, efisien, dan tidak merugikan siswa.

Pendidikan kesehatan di sekolah adalah untuk memungkinkan siswa menyelidiki fakta, teori, bahkan konsep melalui metode pengajaran yang efektif, efisien, tidak merugikan siswa. Silaman yang tepat, yaitu ketika belajar IPA, menjadikan pendidikan menyenangkan dan efektif dalam pembelajaran. Namun pembelajaran IPA di sekolah hanya meningkatkan hasil belajar siswa, sekolah hanya meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh untuk itu konsekuensinya adalah berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa yang tidak memenuhi tujuan belajar siswa. Hal ini adalah karena instrukturnya lebih cenderung menonjolkan hasil pembelajaran dibandingkan langkah-langkah lebih mungkin dilakukan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, untuk menonjolkan hasil belajar daripada langkah-langkah yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Alasan-alasan mengapa hasil pembelajaran yang baik tidak mungkin tercapai jika guru tidak mendukung proses pembelajaran. Hasil belajar yang baik tidak mungkin tercapai jika guru tidak mendukung proses pembelajaran, instruksi di IPA. Hal ini didukung oleh pendapat Piaget yang dikutip oleh Hadisubroto dalam Samatowa (2006) yang memaparkan bahwa yang berperan penting dalam laju berkembangnya pengetahuan anak adalah pengalaman langsung. Teori Pembelajaran Gestalt menyatakan hal serupa. Teori pembelajaran ini mengemukakan bahwa pengembangan pengetahuan dalam suatu situasi masalah, salah satunya adalah prinsip penerapan experiential learning (Nurhasanah et al., 2016).

Role play merupakan cara penguasaan untuk siswa mengembangkan imajinasi dan apresiasi dengan berperan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini biasanya dimainkan oleh beberapa orang, tergantung apa yang dimainkan. Role-playing adalah memainkan peran tertentu berdasarkan peristiwa masa lalu, dengan tujuan menciptakan peluang, menciptakan peristiwa terkini yang dapat memperkaya atau membayangkan keadaan di suatu tempat dan/atau waktu tertentu. Artinya metode (Role-playing) yaitu suatu metode dimana siswa memperlihatkan tingkah laku yang disimulasikan dengan cara ini dan/atau meniru tokoh. Oleh karena itu, metode bermain peran adalah suatu metode di mana siswa berpura-pura memainkan peran/karakter yang terlibat dalam proses Sejarah (Alfiani, 2015).

Bermain peran atau role playing berarti dramatisasi tingkah laku dalam hubungan sosial dimana siswa ikut serta dalam permainan peran pada proses belajar. Role-playing merupakan suatu metode pembelajaran yang membimbing siswa untuk melakukan aktivitas drama tertentu yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat (Setiani & Hattarina, 2023).

Karena dengan memainkan peran, anak dapat mengungkapkan perasaannya tanpa dibatasi oleh kata-kata atau gerakan. Metode ini dapat melatih siswa menguasai

materi pembelajaran yang mengandalkan kreativitas dan ekspresi siswa dengan mengungkapkan imajinasinya secara terus menerus, mengenai materi pembelajaran yang dipelajari siswa tanpa batasan kata dan Gerakan. Penerapan metode role-playing memungkinkan siswa belajar aktif mengenai materi yang dipelajari.

Penggunaan metode drama di sekolah, siswa akan lebih kreatif, lebih tertarik, mandiri dalam berpikir, serta akan berkembang bila siswa bekerja sama. Selain itu pembelajar dapat mempraktekkan, memahami dan mengingat apa yang disajikan dan mengubahnya sesuai dengan kreativitas masing-masing siswa. Dengan pengalaman yang dilakukan secara langsung khususnya tentang hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya, siswa dapat menginternalisasikan nilai-nilai yang ada dalam materi pembelajaran dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan keunggulan metode role-playing, menciptakan tingkat kreativitas siswa dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Rancangan metode bermain peran untuk memecahkan masalah pembelajaran yang terdapat pada awal observasi memberikan hasil mencapai tujuan. Dengan memperhatikan tahapan role playing kegiatan desain pembelajaran guru sesuai dengan tujuan yang telah diciptakan. Dengan penerapan metode role playing pada Mata Pelajaran IPA materi makhluk hidup dengan lingkungannya di kelas 4 ini, menunjukkan bahwa metode ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Dengan meningkatnya pemahaman peserta didik pasti juga akan meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas 4 ini.

Kesimpulan dan Saran

Perancangan metode role-playing terhadap permasalahan pembelajaran yang diidentifikasi sehubungan dengan observasi sebelumnya sangat menentukan keberhasilan tujuan yang diharapkan. Setelah tiga periode kegiatan, kegiatan kurikulum guru sudah sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Nilai akhir yang diperoleh siswa pada materi tentang hubungan makhluk hidup dengan lingkungan setelah menerapkan metode role playing dalam pembelajaran mengevaluasi hasil belajarnya, yaitu sudah tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, menjelaskan dengan benar hubungan makhluk hidup, mengklasifikasikan makhluk hidup yang termasuk dalam jenis simbiosis yang berbeda dengan benar dan mengklasifikasikan makhluk hidup dengan benar menurut tingkatan peristiwa rantai makanan.

Daftar Pustaka

- Alfiani, D. A. (2015). Penerapan metode role playing dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia play group. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(1).
<https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v2i1.174>
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1).

- Setiani, R. F., & Hattarina, S. (2023). Penerapan metode role playing materi membaca dongeng upaya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(2), 138-141.
- Silalahi, W. (2018). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode role play pada pelajaran IPS kelas IV SD swasta xaverius padang sidimpuan. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 8, 172-181.
<https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v8i2.9780>
- Yogo, B. T. (2019). Pengaruh metode pembelajaran poster comment didukung media visual terhadap kemampuan mendeskripsikan hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya pada siswa Kelas IV SDN Pelem 1 Kabupaten Nganjuk tahun pelajaran 2018/2019. *Jurnal Simki Pedagogia*, 3(5), 14-22.