



Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial terhadap siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode meta analisis. Penelitian ini diawali dengan merumuskan masalah penelitian yang relevan untuk dianalisis. Data-data dikumpulkan dengan cara menelusuri jurnal-jurnal yang tersedia di Google Scholar. Berdasarkan hasil analisis model pembelajaran Role Playing mampu meningkatkan hasil belajar siswa dari yang terendah 1,65% sampai dengan yang tertinggi 64,32% dengan rata-rata 20,70%

Kata Kunci: Role Playing, Hasil Belajar, Siswa Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to analyze the use of the Role Playing learning model on the learning outcomes of social science subjects for elementary school students. The method used in this study is a meta-analysis method. This research begins by formulating relevant research problems to be analyzed. The data was collected by browsing the journals available on Google Scholar. Based on the results of the analysis, the Role Playing learning model is able to improve student learning outcomes from the lowest 1.65% to the highest 64.32% with an average of 20.70%.

Keywords: Role Playing, Learning Outcomes, Elementary School Students

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran bagi anak usia sekolah dasar memiliki arti dan tujuan tersendiri, hal ini berkaitan dengan ciri-ciri dan karakteristik anak-anak yang bersangkutan. Sewajarnya guru sekolah dasar dapat memahami bahwa anak merupakan komponen terpenting dalam proses pembelajaran, kegiatan belajar mengajar yang dikembangkan oleh guru di sekolah dasar dituntut untuk berorientasi pada perkembangan anak secara cepat. Proses pembelajaran mempengaruhi kualitas pembelajaran dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan. Oleh karena itu, guru dituntut memiliki pengetahuan yang inovatif

agar dalam proses pembelajaran bukan hanya guru saja yang aktif tapi juga siswanya. Dengan demikian proses pembelajaran yang optimal akan terwujud. Siswa yang kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang tidak efektif dan efisien yang dilakukan oleh guru menjadi salah satu faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Hal ini sejalan dengan pendapat Kristin (2016:91), yang mengatakan bahwa proses pembelajaran dapat berlangsung karena adanya siswa, guru, kurikulum, satu dengan yang lain

saling terkait dan saling berhubungan. Siswa tidak akan jenuh belajar dan akan belajar dengan baik jika saja model pembelajaran menarik. Ada banyak model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk membantu dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah model pembelajaran role playing, model pembelajaran role playing merupakan salah satu model yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas karena model pembelajaran role playing menarik bagi siswa, mereka dapat memainkan peran sebagai salah satu tokoh dalam peristiwa sejarah. Jika diterapkan dalam pembelajaran ips, maka sangatlah tepat mengingat yang dipelajari dalam pembelajaran ips memuat kejadian-kejadian masa lampau atau sejarah bukan hanya lingkungan disekitarnya. Selain itu model pembelajaran role playing dapat membantu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Suarsana dkk 2013: 4). Menurut suarsana dkk (2013: 4), penerapan model pembelajaran role playing atau bermain peran memiliki kesesuaian dengan karakteristik siswa terutama siswa sekolah dasar. Hal ini sependapat dengan Syaodih (dalam suarsana dkk 2013: 4), yang mengatakan bahwa karakteristik siswa sekolah dasar adalah senang bermain dan juga senang bergerak. Jadi karakteristik tersebut mengharuskan guru untuk mengupayakan didalam kelas menjadi menyenangkan sehingga siswa dapat belajar dan bermain. Berdasarkan uraian diatas, maka fokus penelitian ini adalah apakah model pembelajaran role playing dapat meningkatkan pembelajaran IPS di sekolah dasar?

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian meta analisis. Pengumpulan data dilakukan melalui google cendekia atau google scholar. Kata kunci yang digunakan adalah model pembelajaran role playing, hasil belajar, dan pembelajaran ips. Sampel penelitian ini menggunakan 10 jurnal yang telah diterbitkan

secara online tentang pengaruh model pembelajaran role playing terhadap pembelajaran ips siswa sekolah dasar. Dasar pengambilan artikel tersebut adalah adanya data sebelum dan sesudah tindakan dalam bentuk skor. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diikutkan dalam penelitian meta analisis ini adalah :

1. Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jenis-jenis Usaha Ekonomi Di SDN Ngadiluwih 02 Kediri oleh Zulfa N dan Chumi Zahroulf.
2. Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar oleh Ratna Puspita Dewi dan Ganes Gunansyah.
3. Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia Melalui Metode Role Playing Pada Kelas V SD Negeri 02 Wiroiditan Kabupaten Pekalongan oleh Sri Utami dan Muhammad Afandi.
4. Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar Negeri Palembang oleh Budiansyah.
5. Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas III SDN 2 Gedongmulyo Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang Tahun 2014/2015 oleh Muslimah.
6. Pengaruh Penggunaan Model Role Playing Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas V SDN Gondangwetan 1 Pasuruan) oleh Raran Suci Lestari.

7. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Bermain Peran (Role Playing) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Di SD Negeri Setragalih Kecamatan Cibogo Kabupaten Subang oleh Eem Sulaemi.
8. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Teknik Bermain Peran Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Proklamasi Kemerdekaan oleh Rossi Iskandar.
9. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi

Melalui Bermain Peran oleh Rini Meita Indrawati.

10. Meningkatkan Karakter Dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa SD oleh Achmad Basari, Eko Wahyudi, dan Siti Partini Suardiman.

Data yang digunakan dalam penelitian ini masih luas dan banyak sehingga data diolah dan dirangkum serta diambil inti sarinya saja, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis model pembelajaran role playing dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Hasil Analisis Model Pembelajaran Role Playing

No	Topik Penelitian	Penelitian	Penelitian Hasil Belajar			
			Sebelum	Setelah	Gain	Gain (%)
1	Metode Bermain Peran, Aktivitas, dan Hasil Belajar IPS	Zulfa N, Chumi Zahroulf	73,2	83,8	10,6	14,48
2	Metode Pembelajaran Role Playing, Motivasi, dan Hasil Belajar IPS	Ratna Puspita Dewi, Ganes Gunansyah	66	84,2	18,2	27,57
3	Hasil Belajar, IPS Metode Role Playing	Sri Utami, Muhammad Afandi	60	69,5	9,5	15,83
4	Metode Role Playing dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial	Budiansyah	71,42	77,64	6,22	8,70
5	Hasil Belajar, IPS Metode Role Playing	Muslimah	61,2	70,7	9,5	15,52
6	Model Role Playing, Hasil Belajar IPS	Raran Suci Lestari	54,64	75,56	20,92	38,28
7	Model Pembelajaran Kooperatif Bermain Peran (Role Playing) dan Hasil Belajar IPS	Eem Sulaemi.	51,61	84,81	33,2	64,32

8	Hasil Belajar dan Teknik Bermain Peran	Rossi Iskandar.	61,2	68	6,8	11,11
9	Aktivitas dan Hasil Belajar	Rini Meita Indrawati.	78,93	80,24	1,31	1,65
10	Karakter Dan Hasil Belajar IPS, Metode Bermain Peran	Achmad Basari, Eko Wahyudi, dan Siti Partini Suardiman.	66,5	72,92	6,42	9,6
Model Pembelajaran Role Playing atau Bermain Peran			64,47	76,73	12,26	20,70

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat dilihat bahwa model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar dimulai dari yang terendah 1,65% sampai yang tertinggi 64,32% dengan rata-rata 20,70%. Model pembelajaran Role Playing dari masing-masing penelitian dapat meningkatkan hasil belajar, meskipun dengan hasil yang berbeda-beda. Hal ini dapat dipengaruhi dari berbagai factor, baik dari factor dari dalam diri individu seperti dari diri siswa itu sendiri. Factor dari luar diri individu seperti lingkungan, sekolah, dan subjek peneliti yang berbeda-beda

SIMPULAN

Model pembelajaran role playing merupakan salah satu model yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas karena model pembelajaran role playing menarik bagi siswa. Model pembelajaran ini dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil analisis maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial dari yang terendah 1,65% sampai yang tertinggi 64,32% dengan rata-rata 20,70%.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiansyah 2017. PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DISEKOLAH DASAR NEGERI PALEMBANG. Palembang: JURNAL PENDIDIKAN PERGURUAN GURU SEKOLAH DASAR.
- Christina, L. V. dan Kristin, F. 2016. Efektifitas Model Pembelajaran Tipe Group Investigation (GI) dan Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) dalam Meningkatkan Kreativitas Berfikir Kritis dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4. Scholaria jurnal pendidikan dan kebudayaan.
- Muslimah, M. 2017. Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas III SDN 2 Gedongmulyo Kecamatan Lasem Kabupaten Palembang Tahun 2014/2015. DIDAKTIKA PGRI 2 (2):201-209
- Muzakir, M. A. 2017. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Melalui Model Pembelajaran Role Playing Yang Divariasikan Dengan Student Teams Achievement Divisions (STAD) Di Kelas V SDN Kelayan Selatan 9 Banjarmasin. Jurnal paradigm 9 (2).
- Dewi, R. P. dan 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).

- Partami, N. P. I., Raga, G., dan Sudatha, I. G. W. 2013. Pengaruh Metode Bermain Peran Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Seririt. *MIMBAR PGSD Undiksha* 1 (1).
- Ernani, E. DAN Syarifuddin, A. 2017. Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 2 (1): 29-42.
- Sari, E. Y., Suastiaji, I. B., dan Permata, L. 2016. Pengaruh Penggunaan Model Role Playing Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas V SD Islam Al-Gontory Tulungagung). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 2 (01).
- Indrawati, R. M. 2013. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Melalui Bermain Peran. *Journal of Elementary Education*, 2 (1).
- Iskandar, R. I. R. 2017. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Teknik Bermain Peran Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Proklamasi Kemerdekaan. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 6(2):307-316.
- Kristin, F. 2016. Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 2 (1).
- Kristin, F. 2016. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2): 74-79.
- Lestari, R. S. 2017. Pengaruh Penggunaan Model Role Playing Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas V SDN 01 Gondangwetan Pasuruan). *PEDAGOGY*, 2(1).
- Suarsana, I. B. P. Lasmawan, W. dan Marhaeni, A. A. I. N. 2013. Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Asesmen Kinerja Terhadap Hasil Belajar IPS Dan Motivasi Berprestasi Kelas V SDN Gugus II Laksamana Jembrana. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1).
- Sulaemi, E. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Bermain Peran (Role Playing) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Di SD Negeri Setragalih Kecamatan Cibogo Kabupaten Subang. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(1).
- Tarigan, A. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary*, 5(3):102-112.
- Utami, S. dan Afandi, M. 2010. Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia Melalui Metode Role Playing Pada Kelas V SD Negeri 02 Wiroditan Kabupaten Pekalongan.
- Wahyudi, A. B. E. dan Suardiman, S. P. 2013. Meningkatkan karakter dan hasil belajar IPS menggunakan metode bermain peran pada siswa SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(2), 113-123.
- Zahroul, C. 2017. Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Di SDN Ngadiluwih 02 Kediri. *PEDAGOGI*, 2(2).

Suwarno, A. 2017. Penerapan Metode Inquiry Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Dalam Materi Keragaman Flora Dan Fauna Di Indonesia Di Kelas VII SMP Negeri 1 Tebas. REFLEKSI EDUKATIKA, 7(1):11-15.