



STUDI LITERATUR PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* MATERI TATA SURYA DALAM MENGATASI KESULITAN BELAJAR PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Divi Anatsa Putri¹, Wiwit Tri Ambarwati², Sabrina Yulian Nabila³, Cholifah Tur Rosidah⁴

^{1,2,3} Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

E-mail: divianatsaputri@gmail.com

Abstrak

This research is a literature study that analyzes and examines the results of several types of previous research. Science learning at school only makes students' learning experiences less developed. In addition, conventional methods are more widely applied than the use of methods that guide students to a pleasant learning experience. For this reason, in learning the solar system, the method used is the role playing method. Role playing is a kind of movement game in which there are goals, rules and at the same time involves an element of fun. In role playing, students are conditioned in certain situations outside the classroom even when learning occurs in the classroom through the development of students' imagination and appreciation. This study aims to determine the use of the Role Playing learning model for solar system material on learning outcomes of elementary school students. The data collection method used in this study is a literature study by taking various theories and various types of research that has been carried out in previous journals and making conclusions. Based on journals that have been reviewed by researchers.

Keywords: *Role playing methods, learning outcomes, the solar system*

Abstrak

Pembelajaran IPA di sekolah hanya membuat pengalaman belajar siswa kurang berkembang. Selain itu, metode konvensional lebih banyak diterapkan dari pada penggunaan metode yang membimbing siswa pada pengalaman belajar yang menyenangkan. Untuk itu, dalam pembelajaran sistem tata surya, metode yang digunakan menggunakan metode *Role Playing*. *Role playing* adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang hal tersebut siswa dikondisikan pada situasi tertentu diluar kelas meskipun saat pembelajaran terjadi di dalam kelas melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *Role Playing* materi tata surya terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur dengan mengambil berbagai teori dan berbagai macam penelitian yang telah dilakukan pada jurnal-jurnal sebelumnya dan membuat kesimpulan berdasarkan jurnal yang sudah direview oleh peneliti.

Kata Kunci: *Metode Role playing, hasil belajar, tata surya*



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bidang pembangunan yang sangat penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta meningkatkan sumber daya manusia. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU RI No. 20 tentang sistem pendidikan nasional, bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan nasional tersebut dapat dicapai melalui proses pendidikan sekolah. Dalam pendidikan formal, belajar menunjukkan adanya perubahan yang sifatnya positif sehingga pada tahap akhir akan didapatkan keterampilan kecakapan dan pengetahuan baru. Dalam upaya meraih hasil belajar yang memuaskan dibutuhkan proses belajar, salah satu indikator yang dapat menunjang keberhasilan dalam belajar adalah proses pembelajaran menurut Bahri (2017).

Di sekolah siswa diajarkan berbagai macam mata pelajaran, dimulai pendidikan agama, pendidikan bahasa, pendidikan matematika, pendidikan IPA, dan sebagainya. Salah satu pendidikan yang diajarkan disekolah yaitu Pendidikan IPA. Menurut Darmojo, IPA merupakan pengetahuan yang rasional atau nyata sehingga dapat dibuktikan kebenarannya dan obyektif tentang alam semesta dengan segala isinya. Tujuan dari pembelajaran IPA menurut Elisa (2013). Yang semula lebih menekankan pada hasil belajar bergeser pada keterampilan proses. Keterampilan proses merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran, yang dirancang agar siswa mampu secara langsung untuk menemukan fakta-fakta, teori serta memahami konsep. Maka, pengembangan akan keterampilan proses IPA dilakukan melalui pembelajaran yang menyenangkan, serta penggunaan metode ataupun model yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPA (Zahra et al., 2023).

Pengalaman langsung yang siswa alami dalam proses belajar IPA khususnya, menjadikan pembelajaran tersebut menjadi suatu hal yang menyenangkan, dan pengalaman belajar yang diterima berkesan. Akan tetapi, pembelajaran IPA yang terjadi disekolah hanya membuat pengalaman belajar siswa kurang berkembang. Selain itu, penggunaan metode konvensional lebih banyak diterapkan daripada penggunaan metode yang membimbing siswa pada pengalaman belajar yang menyenangkan. Maka akibatnya berdampak pada hasil belajar siswa yang belum mencapai kriteria tuntas. Keterlibatan siswa secara langsung dapat menimbulkan suatu kemampuan reflektif. Menurut Huda (2017). Reflektif adalah suatu kemampuan individu di dalam menyeleksi pengetahuan yang pernah diperolehnya, yang relevan dengan tujuan pemecahan masalah, serta memanfaatkannya secara efektif di dalam memecahkan masalah. Maka dari itu dengan penggunaan metode yang tepat.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran adalah *Role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Penerapan metode *Role Playing* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Dengan kelebihan yang dimiliki oleh metode *Role Playing*, menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk siswa untuk berfikir lebih kreatif dan aktif. Karena penggunaan metode ini merupakan salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Berdasarkan uraian tersebut, maka fokus penelitian ini yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar IPA di Sekolah Dasar Yanuarti (2017).



METODE

Penelitian Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian Studi Literatur. Pengumpulan dan penelusuran data dilakukan dengan menelusuri Google Scholar. Menurut Suherman (2021) mengemukakan bahwa “Studi literatur merupakan aktivitas penelitian yang dilaksanakan menggunakan teknik pengumpulan informasi dan data dengan kontribusi bermacam-macam alat penunjang yang terdapat di perpustakaan seperti buku referensi, hasil penelitian serupa yang telah dilakukan sebelumnya, artikel, catatan, serta berbagai jurnal yang bersangkutan dengan permasalahan yang ingin diselesaikan. Aktivitas penelitian dilakukan secara terstruktur untuk mengelompokkan, mengerjakan, dan merumuskan data dengan mengaplikasikan program tertentu untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ada”. Kata kunci yang digunakan dalam penelusuran in adalah model Pembelajaran *Role playing*, hasil belajar, Hasil Belajar, pembelajaran IPA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar adalah kemampuan yang ada pada siswa yang dapat diukur setelah mengalami proses pembelajaran berupa kemampuan yang mencakup ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor (Faradita, 2018). Pendapat pendukung lainnya adalah hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang dilakukan secara umum, namun tidak hanya pada satu aspek saja (Damayanti, 2013). Dalam penyusunan literatur review ini peneliti melakukan akses dalam beberapa sumber referensi akses pada jurnal ilmiah yang sinkron dengan topik yang disusun oleh peneliti. Dalam hal ini, peneliti membatasi referensi atau jurnal ilmiah yang dipublikasikan selama kurun waktu 5 tahun kebelakang. Berikut hasil Review jurnal ilmiah :

Tabel 1 Hasil Review Jurnal :

NO	Peneliti dan Judul	Metode dan instrumen	Hasil
1.	Ismawati Alidha Nurhasanah , Atep Sujana , Ali Sudin Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Penerapan Metode <i>Role Playing</i> dapat meningkatkan hasil belajar Siswa
2.	Sutria Amina Kasanah, Aries Tika Damayani, Rofian Keefektifan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa	Metode kuantitatif.	Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berbantu Media Multiply Cards dapat meningkatkan hasil belajar Siswa
3.	Asep Priatna, Ghea Setyarini Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia	Metode kuantitatif.	Model pembelajaran <i>Role Playing</i> dapat membantu siswa dalam keterampilan berbicara pada



			pembelajaran bahasa Indonesia
4.	Kiromim Baroroh Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode <i>Role Playing</i>	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Metode <i>Role Playing</i> dapat meningkatkan nilai karakter mahasiswa.
5.	Ifan Mustika Rinaldi Peningkatan Kemampuan Menulis Dialog Sederhana Sesuai Unggah-Ungguh bahasa Jawa Dengan Menggunakan Metode <i>Role Playing</i>	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Kemampuan siswa dalam menulis dialog sederhana sesuai unggah-ungguh bahasa Jawa mengalami peningkatan di setiap siklus
6.	Nike Amelia Agustin, Yunus Abidin, Fully Rakhmayanti Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V di Sekolah Dasar	Jenis penelitian systematic literature review	Metode <i>role playing</i> terbukti mampu memberikan peningkatan pada hasil belajar peserta didik dalam mapel Bahasa Indonesia di kelas V
7.	Anak Agung Istri Kristiana Dewi Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Audio visual	Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen jenis Pre-Eksperimental Designs.	Berdasarkan pada hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran <i>Role Playing</i> berbantuan media audio visual terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 1 Pejeng Kangin
8.	Solihin Ichas Hamid , Dinie Anggraeni Dewi , Andika Rizky Nugraha, Wahdini Rohmah Jaelani , Yessi Vichaully Implementasi Nilai Persatuan dan Kesatuan Bangsa dengan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> di Sekolah Dasar	Penelitian deskriptif kuantitatif	Berdasarkan pembahasan dan hasil kuesioner yang kami dapatkan, bahwa nilai persatuan dan kesatuan dianggap



			penting untuk diterapkan di lingkungan sekolah dasar, dengan temuan data sebanyak 87,3% yang beranggapan bahwasanya nilai persatuan dan kesatuan itu penting di lingkungan sekolah
9.	Sufri Saleh, Yetni Marlina, Mammy Boriri Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Rantai Makanan melalui metode <i>Role Playing</i> pada siswa kelas VI SD	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Penerapan Metode <i>Role Playing</i> dapat meningkatkan hasil belajar Siswa
10.	Rahim, Risky Dwiprabowo Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Pada Mata Pelajaran PPKndi Sekolah Dasar	Metode Kualitatif	Penerapan Metode <i>Role Playing</i> dapat meningkatkan hasil belajar Siswa

SIMPULAN (PENUTUP)

Berdasarkan hasil analisis diatas, beberapa hasil penelitian dalam jurnal tersebut membuktikan jika metode *Role Playing* terbukti mampu memberikan peningkatan pada hasil belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada Dr. Cholifah Tur Rosidah, S.Pd., M.Pd. selaku dosen mata kuliah Seminar Problematika SD yang sudah membimbing kami baik secara teori maupun praktik agar bisa menyusun artikel ini dengan baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Bahri, S. (2017). Pengembangan metode role playing Dasar Dan Tujuannya. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 11(1), 15. <https://doi.org/10.22373/jiif.v11i1.61>
- Damayanti, S. (2013). *Penerapan Kurikulum Merdeka Di SMAN 1 Sumberpucung Pada Masa Peralihan Dari Kurikulum 2013*.
- Elisa. (2013). Pengertian, Peranan, dan Fungsi Kurikulum. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Faradita, M. N. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran role playing Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 47–58. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2349>
- Huda, N. (2017). Manajemen Pengembangan Kurikulum. *Al-Tanzim : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 52–75. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v1i2.113>
- Suherman. (2021). metode belajar. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 44(8), 1689–1699.
- Yanuarti, E. (2017). Dewantara Dan Relevansinya. *Jurnal Penelitian*. 11(2):66-237, 11(2), 66–237.
- Zahra, F., Ainy, Q., Effane, A., Djuanda, U., Jl, I., Ciawi, K., & Barat, J. (2023). Peran metode pembelajaran dan Fungsi kurikulum. *Karimah Tauhid*, 2(1), 153–156. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11934/9129>