

**UPAYA MENINGKATKAN PARTISIPASI AKTIF SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS MELALUI METODE ROLE PLAYING
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Putri Nur Fadhilah¹, Indah Wardatussa'idah², Mahmud Yunus³

^{1,2,3}Universitas Negeri Jakarta

¹putrimahda24@gmail.com, ²indahwardatussaidah@unj.ac.id,

³mahmud.yunus@unj.ac.id

ABSTRACT

This study aims to increase students' active participation in social studies learning through the application of the Role Playing method to class IV-A students of SDN Pengadegan 03. The study used a Classroom Action Research (CAR) approach consisting of two cycles, each cycle including planning, implementation, observation, and reflection. Data were obtained through observation of students' active participation using observation sheets with indicators including the courage to ask questions, answer questions, group discussions, play roles, and cooperation during learning. The results showed that the application of the Role Playing method can significantly increase students' active participation. In the pre-cycle, active participation only reached 40%. After the action in cycle I, the figure increased to 75%. In cycle II, active participation reached 91%, exceeding the research success indicator of $\geq 85\%$.

Keywords: role playing, active participation, IPS

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPS melalui penerapan metode Role Playing pada siswa kelas IV-A SDN Pengadegan 03. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data diperoleh melalui observasi partisipasi aktif siswa menggunakan lembar observasi dengan indikator meliputi keberanian bertanya, menjawab pertanyaan, diskusi kelompok, memainkan peran, serta kerja sama selama pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa secara signifikan. Pada pra-siklus, partisipasi aktif hanya mencapai 40%. Setelah tindakan pada siklus I, angka tersebut meningkat menjadi 75%. Pada siklus II, partisipasi aktif mencapai 91%, telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yaitu $\geq 85\%$.

Kata Kunci: bermain peran, partisipasi aktif, IPS

A. Pendahuluan

Pembelajaran IPS di sekolah dasar memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan sosial, sikap kritis, serta pemahaman siswa terhadap kehidupan masyarakat. Namun, dalam kenyataannya, pembelajaran IPS sering kali berlangsung secara konvensional dan berpusat pada guru sehingga menurunkan tingkat partisipasi aktif siswa. Siswa cenderung hanya mendengarkan dan mencatat sehingga tidak terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran. Hal inilah yang ditemukan pada siswa kelas IV-A SDN Pengadegan 03, dimana hanya 40% siswa yang aktif pada pembelajaran pra-siklus.

Partisipasi aktif sangat penting karena menunjukkan keterlibatan siswa secara fisik dan mental. Siswa yang aktif akan lebih mudah memahami materi, berani mengemukakan pendapat, bertanya, berdiskusi, serta bekerja sama dengan teman. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan

siswa. Salah satu metode pembelajaran yang relevan digunakan adalah metode Role Playing, yang memungkinkan siswa untuk berperan dalam suatu situasi sosial sehingga mereka terlibat langsung dan memahami materi secara kontekstual.

Metode Role Playing menjadikan siswa sebagai subjek aktif pembelajaran. Proses simulasi dan pemberian peran dapat memberikan pengalaman belajar nyata, meningkatkan rasa percaya diri, serta mendorong kerjasama antarsiswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart yang meliputi empat langkah: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV-A SDN

Pengadegan 03 dengan jumlah 28 siswa. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi partisipasi aktif siswa berupa 15 indikator dengan pilihan jawaban "Ya" atau "Tidak".

Penelitian dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan dokumentasi. Data dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung persentase siswa yang memenuhi kriteria partisipasi aktif (skor ≥ 12 dari 15), serta analisis kualitatif untuk melihat perubahan perilaku siswa.

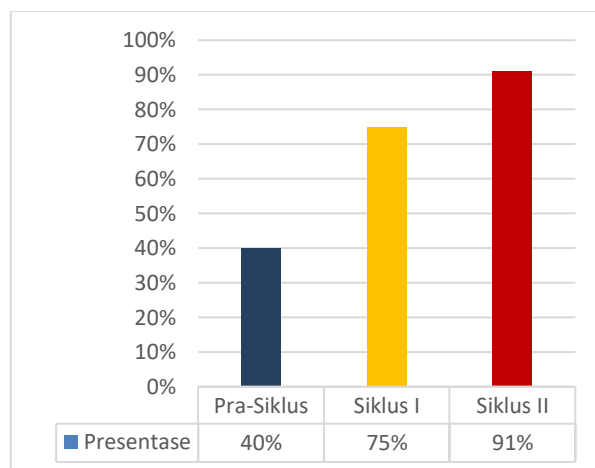
C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil observasi pra-siklus menunjukkan bahwa partisipasi aktif siswa masih rendah, dengan persentase 40%. Siswa terlihat pasif, kurang berani bertanya, jarang menjawab pertanyaan, dan cenderung hanya mengikuti instruksi tanpa interaksi.

Pada siklus I, setelah penerapan metode Role Playing, partisipasi aktif meningkat menjadi 75%. Siswa mulai menunjukkan keberanian untuk berperan, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Namun,

beberapa siswa masih terlihat ragu atau malu, sehingga tindakan perlu diperbaiki pada siklus II.

Pada siklus II, setelah perbaikan berupa arahan peran yang lebih jelas, waktu latihan, penggunaan skenario yang lebih konkret, dan pemberian reward, partisipasi aktif siswa meningkat menjadi 91%. Hasil ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan ($\geq 85\%$) telah tercapai.



Grafik 1 Hasil Partisipasi Aktif Siswa

Peningkatan partisipasi aktif siswa dari pra-siklus hingga siklus II menunjukkan bahwa metode Role Playing mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Metode ini membuat siswa terlibat secara langsung dalam pembelajaran sehingga mereka lebih antusias untuk berpartisipasi. Keterlibatan dalam bermain peran

mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan berani tampil.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran aktif yang menyatakan bahwa partisipasi siswa akan meningkat apabila mereka diberi kesempatan untuk mengalami situasi belajar melalui simulasi. Selain itu, metode Role Playing membantu siswa memahami materi IPS secara lebih kontekstual karena mereka dapat mengaitkan peran yang dimainkan dengan kehidupan nyata.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa metode Role Playing berhasil meningkatkan partisipasi aktif siswa, dibuktikan dengan kenaikan dari 40% pada pra-siklus, 75% pada siklus I, hingga 91% pada siklus II. Siswa menjadi lebih berani bertanya, menjawab, dan terlibat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru disarankan menggunakan Role Playing sebagai variasi pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa, serta memberikan arahan dan waktu latihan yang cukup. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini pada aspek lain seperti

hasil belajar atau keterampilan sosial siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. (2009). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Anwar, M. (2020). *Peningkatan kepercayaan diri siswa melalui metode role playing*.
- Ariyanto, I. K., dkk. (2023). *Penerapan role playing games materi IPS*.
- Bela, A., dkk. (2024). *Implementasi role playing untuk meningkatkan hasil belajar IPS*.
- Dian, C. (2020). Penerapan role playing untuk meningkatkan hasil belajar.
- Firmansyah, A. (2023). Peran role playing dalam pemahaman konsep IPS.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109.
- G. D. Kuh. (2009). The engagement theory.
- Hakim, M. (2021). Pendidikan karakter berbasis role playing.

- Handayani, L. (2020). Peningkatan hasil belajar IPS melalui role playing.
- Husnul, K. (2020). Penerapan role playing untuk pembelajaran IPS.
- Hutagaol, R. S., dkk. (2023). Pengaruh role playing terhadap hasil belajar IPS.
- Kurniawan, S. (2020). Role playing untuk meningkatkan partisipasi siswa.
- Kusuma, A. (2021). Motivasi belajar dengan role playing.
- Latipah, L. (2019). Pemahaman IPS melalui role playing.
- Lestari, D. (2021). Role playing untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
- Meina, A., dkk. (2024). Penerapan role playing untuk meningkatkan pemahaman konsep.
- Mukhlis, M., & Misbah, M. (2024). Role playing untuk meningkatkan partisipasi siswa IPS.
- Nugraha, R. (2022). Efektivitas role playing dalam pembelajaran IPS.
- Pratama, I. (2023). Role playing untuk mengatasi kebosanan belajar.
- Putra, R. (2023). Penelitian tindakan kelas: Konsep dan penerapannya.
- Rahayu, S. (2022). Menyesuaikan role playing dengan karakteristik siswa.
- Rahmat, F. (2022). Pemahaman isu sosial melalui role playing.
- Saputra, D. (2023). Peran guru dalam menyusun skenario role playing.
- Sari, Y. (2021). Evaluasi efektivitas role playing dalam pembelajaran IPS.
- Siregar, E. (2023). Analisis data dalam penelitian tindakan kelas.
- Sopandi, M. N., dkk. (2024). Role playing untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.
- Sudjana, N. (2011). Dasar-dasar proses belajar mengajar. Sinar Baru Algensindo.
- Suhardjono. (2020). Penelitian tindakan kelas: Teori dan praktik.
- Widiastuti, F. (2021). Fleksibilitas metode role playing dalam pembelajaran.
- Widoyoko, E. P. (2014). Evaluasi program pembelajaran.
- Wulandari, E. (2021). Peningkatan kemampuan kognitif siswa melalui role playing.