

**ANALISIS IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN DALAM
PEMBELAJARAN IPAS ABAD 21 SISWA KELAS IV SDN 19 MAKARTI JAYA
KAB. BANYUASIN**

Oleh Novia Apriani¹, Endie Riyoko², Kabib Sholeh³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang

noviaapriani0311@gmail.com, endieriyoko@univpgri-palembang.ac.id,
kabibsholeh9780@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to (1) identify the steps of the role playing method. (2) Implementation of the role playing method. (3) Evaluating the implementation of the role playing method using SWOT analysis. The method used in this study is descriptive qualitative with data collection techniques using observation, interviews, documentation and questionnaires. The results of this study are that before implementing the role playing method in learning IPAS the following steps were implemented: the stages of compiling ATP and Teaching Modules, preparing learning tools and media, analyzing the curriculum in IPAS subjects. There is an analysis of the evaluation results using SWOT analysis in science learning, namely there are 4 things which include strengths (Strengths), one of which is learning is more fun, weaknesses (Weaknesses) teachers who still have difficulty selecting students who have talent for appropriate roles and students who still feel embarrassed to play the roles played, opportunities (Opportunities) innovative teachers are able to optimize the learning process as much as possible can be opportunities in achieving learning objectives, threats (Threats) students who do not participate in role playing will become passive.

Keywords: Role Playing, IPAS, The 21st Century

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Identifikasi langkah-langkah metode bermain peran. (2) Implementasi metode bermain peran. (3) Melakukan evaluasi implementasi metode bermain peran dengan menggunakan analisis SWOT. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Hasil penelitian ini yaitu sebelum mengimplementasi metode bermain peran dalam pembelajaran IPAS diterapkannya langkah-langkah sebagai berikut : tahap penyusunan ATP dan Modul Ajar, menyiapkan alat dan media pembelajaran, menganalisis kurikulum pada mata pelajaran IPAS. Terdapat analisis hasil evaluasi dengan menggunakan analisis SWOT dalam pembelajaran IPAS yaitu ada 4 hal yang meliputi kekuatan (*Strengths*) salah satunya yaitu pembelajaran lebih menyenangkan, kelemahan (*Weaknesses*) guru yang masih kesulitan untuk memilih peserta didik yang mempunyai bakat untuk peran yang sesuai dan peserta didik yang masih merasa malu untuk memerankan peran yang dimainkan, peluang (*Opportunities*) guru yang inovatif mampu mengoptimalkan proses pembelajaran semaksimal mungkin dapat menjadi peluang dalam tercapainya tujuan pembelajaran, ancaman (*Threats*) peserta didik yang tidak ikut serta bermain peran akan menjadi pasif.

Kata Kunci: Bermain Peran, IPAS, Abad 21

A. Pendahuluan

Abad ke-21 identik dengan globalisasi, dimana tidak ada batasan demografis antara setiap negara. Kehidupan manusia pada zaman ini mengalami perubahan yang berbeda dengan tatanan kehidupan sebelumnya. Teknologi informasi berkembang pesat, dan otomatis perkembangan dimana perubahan pekerjaan yang semula memanfaatkan Sumber Daya Manusia (SDM) digantikan oleh teknologi (Arnyana, 2019).

Sejalan dengan arus globalisasi, Pendidikan harus bergerak mengikuti perkembangan zaman. Bahkan pada abad ke-21 telah terjadi perubahan paradigma pendidikan dari Pendidikan konvensional menjadi Pendidikan modern (Afandi dkk, 2016).

Murti (2015) mengemukakan bahwa pendidikan di abad 21 ini sangat penting untuk memastikan siswa memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan teknologi informasi dan literasi media, serta kemampuan untuk bertahan dalam bekerja menggunakan kemampuan hidup. Kompetensi yang berbeda-beda yang mana disebutkan sebagai 21st Century Skills dalam kompetensi untuk para peserta didik,

dan gagasan pendidikan lebih dikenal dengan 21st Century Learning.

Menurut Wurdiana Shinta (2021) mengembangkan LOST atau HOST (Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi) adalah salah satu komponen pendidikan di abad 21 yang terpenting. Menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan adalah beberapa keterampilan yang dapat diperoleh dengan meningkatkan kemampuan tingkat tinggi.

Mevlevi (2022) menjelaskan agar pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan tujuan dan pedoman pembelajaran abad 21, maka perlu dipilih strategi pengajaran yang mendorong siswa mengembangkan literasi digital atau teknologi, belajar mandiri, berkolaborasi, dan menjadi teladan positif di lingkungannya. Salah satu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pengembangan adalah pembelajaran perilaku. Ada kecenderungan untuk menyelesaikan tugas belajar dan melakukan sejumlah perilaku yang berurutan, konkret, dan dapat diamati.

Huda (2014:209) mengemukakan bahwa melalui pertumbuhan imajinasi dan penghayatan siswa, bermain peran merupakan salah satu cara untuk membantu mereka menguasai

materi akademik. Dengan membayangkan dirinya sebagai orang hidup atau benda mati, siswa melatih imajinasinya. Tergantung pada apa yang sedang dimainkan, bermain peran ini biasanya dimainkan oleh banyak pemain.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional yaitu dalam menghadapi sesuatu masalah maka diperlukan metode yang terlibat pada kondisi emosiional. Pada situasi tertentu, siswa dianggap sebagai subjek pembelajaran dan aktif menggunakan bahasa, bersama teman-temannya, bertanya dan menjawab. Belajar efektif diawali dengan lingkungan yang ditetapkan oleh siswa sendiri. Oleh karena itu, harus aktif saat belajar karena proses pembelajaran siswa tidak dapat terjadi tanpa aktivitas.

Senada dengan pendapat tersebut Baroroh (2011) menyatakan bahwa dengan menampilkan posisi yang sudah ada di dunia nyata sebagai permainan peran di kelas, *role playing* merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan penyampaian materi pembelajaran. Untuk menunjukkan berbagai peran, motivator, dan fasilitator bagi siswa, guru harus selalu mengikuti kelasnya.

Selain pentingnya pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK), belajar sambil bermain sangatlah banyak manfaatnya khususnya untuk siswa sekolah dasar karena anak-anak merupakan masa dimana mereka akan terus bermain. Guru yang sadar bahwa dunia anak adalah dunia bermain akan mulai menggabungkan antara bermain dan belajar, sesuai dengan istilah “belajar sambil bermain” dan “bermain sambil belajar”.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN 19 Makarti Jaya yang mana merupakan guru yang telah menerapkan metode bermain peran, peserta didik yang cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajarnya yang kurang optimal karena pembelajaran yang dilakukan hanya mencatat dan mendengarkan materi pelajaran yang dapat memungkinkan siswa belajar secara tidak aktif sehingga pembelajaran menjadi monoton khususnya pada mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa, salah satu materi pelajarannya yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS merupakan gabungan antara mata pelajaran Ilmu

Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu salah satu materi yang terdapat pada kurikulum merdeka. Hal tersebut sangat berbanding terbalik ketika pembelajaran menggunakan metode bermain peran yang mana siswa akan menjadi aktif dalam melakukan aktivitas kelas seperti berdiskusi, berkomunikasi dengan teman, dan belajar berpikir kritis untuk menyampaikan pendapat. Selain menerapkan metode bermain peran, guru kelas IV juga menggunakan video sebagai media pembelajaran ketika sedang melakukan kegiatan pembelajaran.

Guru yang menyadari bahwa dunia anak adalah dunia bermain akan memasukkan pelajaran secara bertahap melalui bermain, sesuai dengan gagasan bahwa belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Maka dari itu, melalui kegiatan bermain peran siswa dapat belajar sambil bermain, selain itu fantasi dan emosi juga menyertai permainan yang ada dalam kegiatan bermain peran, berdiskusi dan berkomunikasi bersama siswa lainnya, memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kemampuan mereka, membantu mereka belajar menilai peran dan

kemampuan mereka sendiri dan orang lain, dan belajar berpikir kritis dan menyampaikan pendapat. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran juga dapat melatih siswa bekerjasama dan berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah saat kegiatan berperan.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode penelitian analisis deskriptif. Analisis deskriptif menggunakan data yang penting, baru, unik, dan terkait dengan rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Analisis ini berdasarkan semua data yang dikumpulkan melalui berbagai teknik pengumpulan data, termasuk dokumentasi, triangulasi, dan observasi dan wawancara mendalam (Sugiyono, 2022:175-176).

Teknik pengumpulan data digunakan secara triangulasi, termasuk observasi, wawancara, dokumentasi dan penelitian ini juga menggunakan angket. Data yang dikumpulkan cenderung kualitatif, dan analisis data dilakukan secara induktif atau kualitatif. Adapun teknik analisis data pada penelitian ini yaitu: reduksi

data (*Data Reduction*), penyajian data (*Data Display*) dan kesimpulan (*Verifikasi*)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Langkah-langkah Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran IPAS

1) Langkah awal yang dilakukan oleh guru untuk implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran IPAS abad 21 yaitu menyiapkan ATP dan Modul Ajar. Pengembangan modul ajar yang disusun oleh guru yaitu berdasarkan berdasarkan dari ATP. Pada penelitian ini peneliti membahas sesuai ATP 4.17 tentang adat atau tokoh diwilayahnya yang berperan untuk menjaga kelestarian alam.

Penyampaian atau penjelasan pada materi ini tentunya modul ajar harus sesuai dengan materi pembelajaran dan juga harus menyesuaikan pada buku siswa. Tidak hanya itu, pada abad 21 ini guru juga harus membuat siswa untuk menerapkan keterampilan abad 21 yaitu *Communication*, *Collaboration*, *Critical Thinking*, dan *Creativity and Innovation*. Selain itu diperlukannya juga pencapaian guru yang dapat

meningkatkan penguasaan materi dengan menggunakan metode bermain peran dan seluruh siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

2) Langkah selanjutnya yang dilakukan dalam implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran IPAS abad 21 yaitu menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini alat yang digunakan yaitu proyektor dan media video youtube.

3) Untuk langkah yang terakhir yaitu menganalisis kurikulum pada mata pelajaran IPAS. Pada penelitian ini materi yang akan dibahas yaitu keberagaman sosial dan budaya di Indonesia. Seperti yang diketahui bahwa materi penelitian ini sesuai dengan kurikulum Merdeka yang tertera pada ATP 4.17 tentang “adat atau tokoh diwilayahnya yang berperan untuk menjaga kelestarian alam”.

Pada penelitian ini penjelasan materi tidak hanya menggunakan buku saja tetapi juga dengan bermain peran. Guru disini menjelaskan alur cerita dari setiap tokoh Diva dan teman-temannya yang berasal dari suku

yang berbeda dan agama yang berbeda. Ketika guru selesai menjelaskan peserta didik diminta untuk memerankan masing-masing tokoh yang ada di video. Tujuan dari pembelajaran ini yaitu peserta didik dapat mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing serta dapat mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.

2. Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran IPAS

1) Melakukan kegiatan pembelajaran dengan membuka salam, berdoa, dan memberikan apersepsi.

2) Guru memperlihatkan sebuah video yang menjadi alur cerita yang akan diperankan, memilih peserta didik yang akan bermain peran, memulai proses pemeranan dengan menggunakan pendekatan bermain peran dari awal hingga akhir pemeranan.

3) Langkah selanjutnya untuk memastikan bahwa peran setiap siswa sangat mirip atau cocok dengan situasi sebenarnya, guru merencanakan sesi bermain peran dan memastikan peran setiap siswa sebelum ditugaskan.

4) Setelah itu, berdasarkan materi yang akan dibawakan, guru memilih peserta didik yang akan bertugas memerankan karakter. Guru memilih peserta didik setelah mempertimbangkan karakter baik fisik maupun mental yang ada dalam peran yang dimainkan.

5) Langkah selanjutnya bersama peserta didik, guru menata ruang secara sederhana sehingga dapat berfungsi sebagai representasi situasi dan keadaan yang digambarkan dalam cerita.

6) Guru memberikan intruksi kepada peserta didik yang tidak ikut berperan agar menjadi pengamat apakah perkembangan adegan sesuai dengan skenario atau tidak. Guru kemudian akan memulai proses bermain peran dengan menginstruksikan dan mengarahkan peserta didik sesuai dengan peran masing-masing.

7) Mengevaluasi peserta didik dengan memberikan beberapa soal lisan. Dengan ini guru dapat melihat seberapa paham peserta didik dengan proses pembelajaran bermain peran pada hari itu dan guru juga dapat melihat kemampuan siswa untuk memahami masalah sesuai

konsep 4C (*Problem Solving*) dalam pembelajaran abad 21.

3. Evaluasi implementasi metode bermain peran dengan menggunakan analisis SWOT

1) Kekuatan (*Strengths*) : Dari pernyataan angket nomor 1 yaitu dengan diterapkannya metode bermain peran pada pembelajaran IPAS jadi menyenangkan, peserta didik memilih kategori Sangat Setuju memperoleh respon sebanyak 16 peserta didik. Pada pernyataan nomor 2 yaitu dengan di terapkannya sebelum diterapkannya metode bermain peran proses pembelajaran di kelas pada mata pelajaran IPAS hanya mencatat dan mendengarkan materi saja, peserta didik paling banyak memilih pada kategori Setuju memperoleh respon sebanyak 15 peserta didik. Berdasarkan hasil penjelasan diatas terkait implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran IPAS abad 21 ini sangat tepat dan terlihat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS abad 21.

Selain itu juga dapat dilihat pada saat peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas.

bahwa pengimplementasian metode bermain peran ini sangat perlu diterapkan dalam pembelajaran IPAS abad 21.

2) Kelemahan (*Weaknesses*) : terdapat kelemahan pada implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran IPAS abad 21. Terlihat saat peneliti melakukan observasi, guru yang masih kesulitan untuk memilih peserta didik yang mempunyai bakat untuk peran yang sesuai dan peserta didik yang masih merasa malu untuk memerankan peran yang dimainkan.

3) Peluang (*Opportunities*) : dari pernyataan angket nomor 3 yaitu dengan di terapkannya metode bermain peran berbantuan media video materi pembelajaran IPAS mudah di pahami, peserta didik memilih kategori Sangat Setuju memperoleh respon sebanyak 14 peserta didik. Pada pernyataan angket nomor 4 yaitu sebelum di terapkannya metode bermain peran berbantu video materi pembelajaran IPS masih sulit di pahami, peserta didik memilih kategori Sangat Setuju memperoleh respon sebanyak 9 peserta didik.

Berdasarkan hasil penjelasan diatas terkait implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran IPAS abad 21 ini membuktikan bahwa guru inovatif yang mengoptimalkan proses pembelajaran semaksimal mungkin. Dapat disimpulkan bahwa guru inovatif yang mengoptimalkan proses pembelajaran semaksimal mungkin dapat menjadi peluang dalam tercapainya tujuan pembelajaran.

4) Ancaman (*Threats*) : Dari observasi pada implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran IPAS siswa kelas IV SDN 19 Makarti Jaya, peneliti menganalisa sebuah ancaman yang mungkin saja bisa saja terjadi yaitu peserta didik yang tidak ikut serta bermain peran akan menjadi pasif.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran IPAS Abad 21 Siswa Kelas IV SDN 19 Makarti Jaya Kab. Banyuasin” harus tercapainya indikator pencapaian peserta didik pada kurikulum merdeka ini, maka didapatkan suatu

hasil penelitian yang peneliti lakukan yaitu penerapan metode bermain peran ini sangat tepat untuk diterapkan pada pembelajaran IPAS Abad 21 di Kelas IV dengan materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia.

Dengan diterapkannya metode bermain peran siswa mampu memahami materi pembelajaran dengan baik dan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan ketika mengikuti pembelajaran IPAS. Selain itu juga telah tercapainya indikator yang telah di capai oleh peserta didik yaitu, dapat menjelaskan tugas, peran dan tanggung jawab sebagai warga sekolah dan peserta didik juga dapat mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Pada penelitian ini siswa dituntut untuk belajar berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran di era abad 21 ini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran sangat tepat digunakan untuk melakukan pembelajaran di era abad 21. Dengan diterapkannya metode bermain peran ini siswa kelas IV mampu memahami

materi pembelajaran dengan baik dan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan ketika mengikuti pembelajaran IPAS. Tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Sebelum mengimplementasi metode bermain peran dalam pembelajaran IPAS diterapkannya langkah-langkah sebagai berikut :
(1) Tahap penyusunan ATP dan Modul Ajar. (2) Menyiapkan alat dan media pembelajaran. (3) Menganalisis kurikulum pada mata pelajaran IPAS.
2. Implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran IPAS abad 21 yaitu yang pertama : (1) Melakukan kegiatan pembelajaran dengan membuka salam, berdoa, dan memberikan apersepsi. (2) Guru memperlihatkan sebuah video yang menjadi alur cerita yang akan diperankan, memilih peserta didik yang akan bermain peran, memulai proses pemeranan dengan menggunakan pendekatan bermain peran dari awal hingga akhir pemeranan. (3) Mengevaluasi peserta didik dengan memberikan beberapa soal lisan.
3. Evaluasi implementasi metode bermain peran dengan menggunakan analisis yaitu : (1)

Kekuatan: perlu diterapkannya metode bermain peran. (2)

Kelemahan: guru yang masih kesulitan memilih siswa yang cocok untuk posisi yang sesuai dan peserta didik yang masih merasa malu untuk memerankan peran yang dimainkan. (3)

Peluang: guru inovatif yang mengoptimalkan proses pembelajaran semaksimal mungkin dapat menjadi peluang dalam tercapainya tujuan pembelajaran. (4) Ancaman: peserta didik yang tidak ikut serta bermain peran akan menjadi pasif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A., Junanto, T., & Afriani, R. (2016). Implementasi Digital-Age Literacy Dalam Pendidikan Abad 21 Di Indonesia. *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains)*. 3(0). 113-120.
- Arnyana, I. B. P. (2019). Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kompetensi 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking Dancreative Thinking) Untuk Menyongsong Era Abad 21. *Prosiding Konferensi Nasional Matematika Dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*. 1(1). i–xiii.
- Baroroh., K. (2011). Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. 8(2).

149–163.

- Chairunisa, E. D. (2018). *Jurnal sejarah dan pembelajaran sejarah*. Kalpataru. 4(1).17–28.
<https://jurnal.univpgripalembang.ac.id/index.php/Kalpa/article/view/2494>
- Diana, E., & Rofiki, M. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Efektif Di Era New Normal. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 336–342.
<https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1356>
- Handayani, T. W. (2021). Pemberdayaan Bermain Peran untuk Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Al-Moestafa Kota Jambi. Tesis. (Jambi, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Mevlevi, M. T., Nurani, S. S., Nurani, S. S., & Arifin, M. H. (2022). Metode Pembelajaran yang Disarankan untuk SD dalam Menerapkan Pembelajaran Abad 21 pada Muatan IPS. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 6(3), 317–322.
<https://doi.org/10.30998/sap.v6i3.11521>
- Murti, K. E. (2015). Pendidikan Abad 21 Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran di SMK.
[http://p4tksbjogja.com/arsip/images/Pendidikan Abad 21](http://p4tksbjogja.com/arsip/images/Pendidikan%20Abad%2021)
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif* (3rd ed.).Bandung: Alfabeta.
- Wurdiana Shinta, L. E. (2021). Plagiarism Checker X Originality Report. *Jurnal Edudikara*, 2(2), 3–5.