
PENERAPAN METODE PBL DENGAN BANTUAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS DI SD

Oleh

Ursula Amara Syifa Carmelia¹, Amelia Putri Pertiwi², Risma Nur Arsyah³, Maulidya Audina⁴, Hanna Chaerunnisa⁵, Arita Marini⁶¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri JakartaE-mail: ¹amarasyifa03@gmail.com, ²ameliaputriPERTIWI120802@gmail.com,³rismaarsyah88@gmail.com, ⁴maudina176@gmail.com,⁵hannachaerunnisa02@gmail.com, ⁶aritamarini@unj.ac.id

Article History:

Received: 20-09-2023

Revised: 27-09-2023

Accepted: 23-10-2023

Keywords:

PBL, Role playing, Motivasi Belajar, IPS, Sekolah Dasar

Abstract: Artikel ini menyelidiki tentang penerapan model PBL dan roleplaying untuk meningkatkan motivasi belajar IPS di SD. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang menggabungkan analisis literatur dan metode penelitian deskriptif. Studi perpustakaan adalah studi yang menggunakan buku, majalah, dokumen, catatan sejarah, dan bahan lain yang ditemukan di perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dan data. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa/i sekolah dasar. Hasilnya menunjukkan bahwa Implementasi metode Problem Based Learning (PBL) dalam proses pembelajaran IPS sangat relevan yang dimana memberikan peluang yang berharga bagi siswa untuk mendalami konsep-konsep sosial dan sejarah secara aktif dan berarti. Sedangkan untuk implementasi metode Role Playing dalam proses pembelajaran IPS relevan, karena dengan kegiatan bermain peran akan menimbulkan rangsangan pada siswa untuk memahami materi pembelajaran yang berpotensi untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep sejarah, masyarakat, dan budaya. Implikasi temuan ini dibahas untuk mengetahui model pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran IPS di SD.

PENDAHULUAN

Abad ke-21 dikenal sebagai era keterbukaan atau globalisasi yang berarti terjadi perubahan-perubahan mendasar dalam kehidupan manusia yang berbeda dengan pola hidup pada abad ke-20 (Wijaya dkk., 2016). Abad ke-21 juga disebut sebagai abad pengetahuan karena metode alternatif untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidup semakin bergantung pada pengetahuan. Seiring berjalannya masa globalisasi dan

keterbukaan, berbagai aspek kehidupan masyarakat mengalami perubahan. Koneksi lintas batas telah menghasilkan sejumlah perkembangan dahsyat yang belum pernah terjadi sebelumnya karena adanya pergerakan bebas informasi dan sumber daya yang berbeda (BSNP, 2010). Menurut (Mukhadis, 2013) dari perubahan aspek kehidupan tersebut terdapat upaya pemenuhan kebutuhan di bidang pendidikan yaitu seperti bidang pendidikan berbasis ekonomi (*knowledge based education*), pengembangan ekonomi berbasis pengetahuan (*knowledge based economic*), pengembangan dan pemberdayaan masyarakat berbasis pengetahuan (*knowledge based social empowering*), dan pengembangan dalam bidang industri pun berbasis pengetahuan (*knowledge based industry*).¹ Pendidikan di era sekarang yang biasa disebut dengan Pendidikan 4.0 dapat meningkatkan kebutuhan masyarakat pada era sekarang yang cenderung memanfaatkan teknologi serta inovatif dan kreatif, menurut (Sinlarat, 2016) Pendidikan 4.0 bukan hanya sekedar pendidikan, tetapi jauh lebih bermakna dengan manajemen pendidikan dalam pembelajaran di era sekarang dengan memanfaatkan sistem yang baru yang dimana peserta didik tidak hanya dapat membaca tetapi memiliki pengetahuan serta keterampilan yang dapat berguna dalam kehidupannya sehari-hari dengan lingkungan masyarakatnya.²

Pembelajaran tentang lingkungan dan kehidupan masyarakat pada mata pelajaran IPSSD merupakan suatu konsep. Topik ini mencakup apa yang dimaksud dengan bekerja sama, berkompetisi, dan berkomunikasi dalam masyarakat. Dalam lingkungan pendidikan modern, isu-isu yang berkaitan dengan pembelajaran mempengaruhi guru dan siswa. Salah satu gambarnya adalah bahwa permasalahan pembelajaran di sekolah dasar merupakan akibat dari metode pengajaran tradisional yang digunakan guru. Maka dari itu guru dituntut agar dapat membuat pembelajaran lebih bermakna serta membuat inovasi yang kreatif dalam pembelajaran. Menggunakan penerapan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pemecahan masalah atau *Problem Based Learning* dan pembelajaran aktif merupakan salah satu cara untuk menemukan solusinya. Model pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu model yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran IPS di SD.

Menurut (AlperAslan, 2021; Seibert, 2020; Widiyatmoko, 2014) model PBL (*Problem Based Learning*) adalah sebuah model pembelajaran yang berawal dengan identifikasi masalah yang terjadi di lingkungan masyarakat yang kemudian dikembangkan secara mandiri lewat pengetahuan yang dimiliki peserta didik. Selain itu, menurut (Andriyani & Suniasih, 2021; Winoto & Prasetyo, 2020) model PBL juga bertumpu pada keaktifan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah yang ada. Adapun tahapan pada pembelajaran model PBL menurut (Kristiana & Radia, 2021; Safithri et al., 2021) yaitu berawal dengan pemberian suatu masalah yang telah atau sedang terjadi di lingkungan masyarakat, kemudian peserta didik mengidentifikasi permasalahan yang diberikan oleh pendidik, setelah itu peserta didik melakukan suatu diskusi dengan teman mereka untuk menyamakan suatu pendapat mereka masing-masing yang kemudian peserta didik mengumpulkan segala bentuk data yang berkaitan dengan permasalahan yang telah diberikan tersebut yang bisa diperoleh dari *platform* mana saja baik itu dari internet, video-video, maupun buku pengetahuan

Metode *role-playing* dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pengajaran IPS di kelas SD dan menawarkan nuansa pembelajaran segar yang mungkin lumrah. Wahab menyatakan bahwa bermain peran adalah bertindak sesuai dengan peran yang telah ditentukan untuk tujuan tertentu, seperti menghidupkan kembali suasana sejarah atau menceritakan perjuangan kemerdekaan seorang pahlawan. Penerapan model bermain peran atau *Role Playing* dimaksudkan untuk memberikan contoh nyata kepada siswa tentang apa yang telah dipelajarinya, hal ini juga selaras dengan PBL yang dimana siswa mengalami langsung kegiatan tersebut. Pembelajaran siswa yang menyediakan sarana untuk mengungkapkan perasaan yang tersembunyi di balik suatu keinginan dengan cara menumbuhkan kepekaan terhadap persoalan-persoalan hubungan sosial, menumbuhkan dasar-dasar diskusi konkrit, dan menerangi prinsip-prinsip pokok bahasan. Tindakan menggambarkan seseorang atau sesuatu membantu siswa untuk memahami dan menghargai apa yang telah mereka pelajari. model bermain peran atau *role playing* dapat meningkatkan pengalaman belajar IPS dan diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi anak untuk mengikuti pelajaran. Tujuan proses belajar mengajar adalah menciptakan lingkungan belajar dimana siswa dapat secara aktif mengembangkan keterampilannya. Oleh karena itu, model *role-playing* diharapkan mampu menciptakan lingkungan yang menyenangkan, mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran mereka, dan bertindak sebagai bentuk motivasi. Hal ini akan meningkatkan motivasi belajar siswa, membantu mereka memahami materi pelajaran, dan juga jika peserta didik termotivasi dalam menjalankan pembelajaran mereka maka hal tersebut juga meningkatkan hasil belajar.⁴

Tujuan penelitian penerapan metode PBL dengan bantuan *role playing* adalah agar peserta didik dapat mengalami suatu pembelajaran yang bermakna bagi mereka serta dapat diimplementasikan dalam kehidupannya sehari-hari, dengan belajar memecahkan masalah yang ada di lingkungan masyarakat mereka serta dengan bermain peran atau *role playing* peserta didik akan lebih mendalami suatu pembelajaran yang diberikan oleh guru mereka, contohnya dalam pembelajaran IPS di SD dengan materi pembelajaran sejarah peserta didik dapat bermain peran sebagai pahlawan-pahlawan atau merasakan kejadian yang dulu pernah ada dalam sejarah yang tercatat yang kemudian peserta didik dapat memecahkan masalah dalam materi sejarah tersebut. Hal ini dianggap cocok dalam penerapan pembelajaran pendidikan 4.0 yang inovatif dan kreatif serta membuat siswa termotivasi dalam menjalankan pembelajarannya dan membuat pembelajaran yang menyenangkan serta bermakna.

LANDASAN TEORI

1. Hakikat Metode Pengertian Metode

Berbagai sistem pembelajaran semuanya sangat bergantung pada metodologi pembelajaran. Oleh karena itu, memilih strategi pengajaran memerlukan kecerdasan dan keahlian. Pemilihan strategi yang salah akan mengurangi efektivitas pembelajaran.

Metode adalah suatu alat yang digunakan guru untuk membantu siswa belajar sehingga terjadi interaksi dan proses pembelajaran yang efisien, menurut Sri Aniatih W. dkk. Setiap strategi pengajaran memiliki kualitas unik yang mempengaruhi cara siswa belajar, namun semuanya sangat mendukung⁵.

Pengertian metode yang dikemukakan oleh Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya berbunyi sebagai berikut: "Pengetahuan tentang metode mengajar yang digunakan oleh seorang guru atau pengajar merupakan suatu metode mengajar. Pengertian ini merujuk pada teknik penyajian yang telah dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan materi pelajaran kepada siswa di kelas, baik secara individu maupun kelompok atau secara tradisional, agar pembelajaran dapat diserap, dipahami, dan diterapkan oleh siswa dengan baik. Hasilnya semakin berhasil jika semakin banyak teknik pengajarannya⁶.

Strategi pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Strategi pembelajaran di kelas yang efektif adalah yang dipengaruhi oleh faktor obyektif, faktor siswa, faktor situasi, dan faktor guru. Metode pembelajaran apapun hendaknya dikuasai, diketahui, dan dipahami oleh seorang guru yang profesional jika ingin meningkatkan hasil belajar IPS siswanya di kelas. Mengetahui pendekatan-pendekatan yang berbeda akan memudahkan guru untuk memilih pendekatan terbaik untuk situasi dan keadaan pembelajaran tertentu

2. Problem Based Learning (PBL)

a. Pengertian Problem Based Learning (PBL)

Model pembelajaran problem based learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Untuk membantu siswa memecahkan masalah dan menghasilkan solusi, proses pembelajaran PBL menggunakan permasalahan aktual sebagai sumber belajar. Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa yang menganut prinsip konstruktivisme, menurut Nariman & Chrispeels (2016:2). Menurut konstruktivisme, siswa dapat menambah pengetahuannya dengan memecahkan masalah yang diberikan kepadanya. Huang & Foreign (2012: 122) yang menjelaskan sudut pandang di atas dalam penelitiannya juga mendukungnya.

"Pembelajaran berbasis masalah (PBL) dianggap sebagai pendekatan pengajaran yang berpusat pada siswa yang mengilhami siswa untuk menerapkan pemikiran kritis melalui masalah simulasi untuk mempelajari masalah yang rumit, beragam, dan praktis yang mungkin memiliki atau mungkin tidak memiliki jawaban standar."

PBL merupakan strategi pedagogi yang memungkinkan siswa belajar sambil berperan aktif dalam pemecahan masalah, menurut Yew & Goh (2016:75). Siswa diberi kesempatan bekerja sama memecahkan masalah, merancang model pembelajaran, dan mengembangkan kebiasaan belajar mandiri melalui latihan dan refleksi. Untuk menjamin kemajuan pembelajaran secara efektif, siswa mengambil peran aktif di dalamnya.

Permasalahan yang ambigu atau permasalahan yang belum terselesaikan sepenuhnya digunakan dalam PBL. Siswa diharapkan mampu menggali lebih dalam dan

mencari komponen-komponen kunci permasalahan agar dapat menemukan solusi selama permasalahan tersebut masih beredar. Menurut Fogarty (1990: 2), PBL merupakan model yang dikembangkan sebagai respons terhadap suatu permasalahan nyata dalam kehidupan namun masih belum terstruktur, tidak jelas, dan tidak teridentifikasi sehingga menimbulkan situasi yang membingungkan dengan berbagai permasalahan lainnya.

Dengan menggunakan model PBL, guru dapat membantu siswa belajar lebih banyak dengan meminta mereka mencari informasi, menyelidikinya, mengidentifikasi masalah, menemukan solusi, dan menarik kesimpulan berdasarkan analisis mereka. Menurut Graaff (2003:1), PBL adalah suatu strategi pengajaran yang bahan ajarnya diambil dari permasalahan dunia nyata. Permasalahan tersebut biasanya merupakan permasalahan yang dihadapi siswa sehari-hari. Agar siswa dapat memahami permasalahan dan mampu menyelesaikannya, permasalahan dunia nyata diperkenalkan dan dipelajari.

3. Role Playing

a. Pengertian Role Playing

Menurut Masitoh dan Laksmi Dewi, bermain peran adalah suatu permainan yang berupa dramatisasi sekelompok siswa di kelas yang melakukan tugas tertentu sesuai petunjuk guru⁷. Tujuan dari simulasi ini adalah untuk mengingat atau menciptakan kembali pengalaman masa lalu yang memungkinkan terjadinya peristiwa penting di masa depan bagi kehidupan saat ini.

Lebih lanjut Oemar Hamalik berpendapat bahwa metode bermain peran atau teknik sosiodrama merupakan salah satu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan. Teknik ini

berkaitan dengan studi kasus, namun studi kasus ini melibatkan individu manusia dan tingkah lakunya atau interaksi antar individu tersebut dalam bentuk dramatisasi. Siswa berperan serta sebagai pemain peran dalam bentuk dramatisasi. Para siswa berpartisipasi sebagai pemain peran atau sebagai pengamat tergantung pada tujuan penerapan teknik tersebut.”⁸

Bermain peran merupakan strategi pengajaran yang menurut Hamzah

B. Uno (2007) bertujuan untuk membantu siswa dalam menentukan makna (identitas) dirinya dalam dunia sosial dan menyelesaikan masalah dengan bantuan kelompok. Oleh karena itu, bermain peran membantu siswa mengembangkan pemahaman mereka tentang peran, kesadaran mereka terhadap berbagai peran yang ada, dan kemampuan mereka untuk mempertimbangkan perilaku mereka sendiri dan orang lain⁹.

Seperti telah disebutkan sebelumnya, pendekatan ini digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Menurut Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya (2005:65), tujuan penerapan metode role play di kelas antara lain sebagai berikut:

- 1) Kami percaya bahwa mendramatisir suatu peristiwa dibandingkan sekadar menceritakannya akan lebih mudah diterapkan jika peristiwa tersebut diminati banyak orang.
- 2) Jika kita ingin mengajari anak bagaimana menghadapi masalah sosial dan psikologis.
- 3) Jika kita ingin mendidik generasi muda bagaimana berinteraksi dengan orang lain dan berempati terhadap masalahnya.

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Para filsuf percaya bahwa tidak semua perilaku manusia diatur oleh akal, namun hanya ada sedikit tindakan manusia yang berada di luar kendalinya. Oleh karena itu, diyakini bahwa selain sebagai makhluk rasional, manusia juga merupakan makhluk mekanistik, yaitu makhluk yang digerakkan oleh kekuatan selain akal (Chaplin, 2001 dalam Saleh & Wahab 2005)¹⁰.

Motivasi Menurut Utsman Najati, motivasi adalah kekuatan yang mendorong aktivitas seseorang, membentuk perilakunya, dan membimbingnya menuju tujuan tertentu. Ada tiga bagian utama motivasi: bergerak, yaitu ketika motivasi memberi seseorang kemampuan untuk bertindak; mengarahkan; dan memimpin. Perilaku seseorang diarahkan pada suatu tujuan melalui motivasi, dan motivasi juga menunjang perilaku, artinya faktor lingkungan juga harus memperkuat dorongan internal dan ketabahan individu agar motivasi dapat efektif (Sheleh & Wahab tahun 2005)¹¹.

Mengenai penggunaan kata “motivasi” dalam disiplin psikologi, klaim James O. Whittaker. Menurutnya, motivasi adalah serangkaian kondisi atau keadaan yang mengaktifkan atau mendorong makhluk untuk bertindak guna mencapai tujuan yang diilhaminya. Apa yang dikatakan Whittaker tentang motivasi tadi juga berlaku baik bagi manusia maupun hewan pada umumnya. Sudut pandang berikut mempunyai pengaruh langsung terhadap seberapa baik siswa belajar (Soemanto, 2006)¹².

Sardiman (2007) mendefinisikan motif sebagai upaya yang memotivasi seseorang untuk melakukan tindakan tertentu. Motif dapat didefinisikan sebagai kekuatan internal yang memaksa subjek untuk terlibat dalam perilaku tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Pada kenyataannya, dapat dikatakan bahwa motif adalah keadaan kewaspadaan internal. Mengambil motivasi sebagai titik tolak, dapat dipahami sebagai suatu kekuatan yang dimiliki.

b. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Puspitasari (2012) dan Winkel (2003), motivasi belajar diartikan sebagai segala upaya internal yang menghasilkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungannya, dan memberikan arahan guna mencapai tujuan yang diinginkan. Faktor psikologis non-intelektual yang disebut motivasi belajar berkontribusi terhadap semangat belajar masyarakat.

Tujuan belajar adalah memperoleh manfaat dari proses belajar, dan motivasi belajar adalah dorongan terjadinya proses belajar. Beberapa siswa kesulitan dalam belajar, yang menyebabkan prestasi akademis mereka jauh dari harapan. Mengkaji variabel-variabel yang mempengaruhi hasil belajar seperti motivasi belajar siswa perlu dilakukan untuk mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi. Hal ini dikarenakan motivasi belajar siswa merupakan komponen pembelajaran yang sangat penting dan sangat berpengaruh terhadap seberapa bergairah atau antusiasnya siswa terhadap studinya (Puspitasari, 2012).

Motivasi belajar mempunyai peranan khusus dalam pengembangan

gairah setiap orang dan dalam menumbuhkan perasaan motivasi belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan bersemangat dan penuh energi untuk menyelesaikan tugas belajar sehari-hari. Dalam (Puspitasari, 2012) (Sardiman, 2011.)

Pembelajaran dan motivasi adalah konsep yang terkait. Faktor utama dalam melakukan kegiatan belajar adalah motivasi, sehingga tanpa motivasi seseorang tidak akan melakukan kegiatan belajar. Motivasi adalah apa yang mendorong seseorang untuk mengambil tindakan untuk mendukung tujuan yang ada dalam pikiran siswa. Diawali dengan motivasi belajar, seseorang bersemangat untuk meningkat melalui kegiatan belajar tersebut.

5. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia dalam kaitannya dengan masyarakat dilakukan oleh bidang ilmu yang disebut ilmu-ilmu sosial. Aspek perilaku manusia dalam masyarakat meliputi aspek ekonomi, pikiran, budaya, dan hubungan interpersonal. Pemahaman ilmu-ilmu sosial dan hubungan sosial dibantu dengan pembelajaran tentang ilmu-ilmu sosial. Pembelajaran IPS memberikan kontribusi terhadap penerapan ilmu sosial teoritis dalam kehidupan sehari-hari.

Ilmu pengetahuan sosial menurut Sapriya (2006:7) adalah ilmu yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu-ilmu lainnya. Konsep-konsep tersebut kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik hingga menjadi program pengajaran di tingkat sekolah.¹³

Menurut Susanto (2013: 137), IPS merupakan ilmu yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta aktivitas dasar manusia dan mengemasnya secara ilmiah untuk memberikan wawasan dan pemahaman yang menyeluruh kepada siswa khususnya yang duduk di bangku sekolah dasar¹⁴.

Sedangkan IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari SD/MI/SDLB hingga SMP/MTs/SMPLB, sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi. IPS melihat berbagai insiden, detail, ide, dan generalisasi terkait masalah sosial. Kelas IPS tingkat SD/MI mencakup topik geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Siswa didorong untuk berkembang menjadi warga global yang damai, demokratis, dan bertanggung jawab melalui kelas IPS..

Ada beberapa ciri-ciri ilmu sosial. Menurut Djahiri dalam Sapriya (2006:8), pembelajaran IPS mempunyai ciri-ciri utama sebagai berikut¹⁵:

- 1) Ilmu sosial bertujuan untuk menghubungkan fakta dan teori ilmiah, atau sebaliknya.
- 2) Studi sosial menyeluruh dan diambil dari berbagai disiplin ilmu yang berbeda.
- 3) Pastikan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran inkuiri sehingga dapat berpikir kritis, logis, dan analitis.
- 4) IPS menghargai hal-hal yang secara inheren bersifat manusiawi, serta pentingnya dan nilai hubungan antarmanusia.
- 5) Berusaha memenuhi kebutuhan berbagai siswa melalui program dan pengajaran, khususnya yang berkaitan dengan minat dan masalah sosial yang relevan secara pribadi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggabungkan analisis literatur dan metode penelitian deskriptif. Studi perpustakaan adalah studi yang menggunakan buku, majalah, dokumen, catatan sejarah, dan bahan lain yang ditemukan di perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dan data. Mengeksplorasi sumber-sumber sastra yang diterbitkan sebelumnya merupakan strategi yang digunakan dalam studi literatur untuk menemukan solusi suatu permasalahan. Dengan mengkaji 11 literatur hasil penelitian empiris. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode PBL dan *role-playing* untuk meningkatkan motivasi belajar IPS di Sekolah Dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi metode PBL dan roleplay di SD

Perencanaan yang sudah disusun dengan rapi, sistematis dan terperinci tentunya mengacu pada tindakan atau pelaksanaan. Begitu pula dengan implementasi, implementasi merupakan perwujudan akhir dari sebuah perencanaan yang sudah disusun sebelumnya. Implementasi metode *Problem Based Learning* (PBL) dalam proses pembelajaran IPS sangat relevan yang dimana memberikan peluang yang berharga bagi siswa untuk mendalami konsep-konsep sosial dan sejarah secara aktif dan berarti. Secara Keseluruhan, PBL tidak hanya menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk berpikir secara kritis dan analitis dalam menghadapi tantangan sosial dan sejarah yang kompleks.

Implementasi metode Role Playing dalam proses pembelajaran IPS relevan, karena dengan kegiatan bermain peran akan menimbulkan rangsangan pada siswa untuk

2. Penelitian terdahulu berkaitan dengan metode PBL dan roleplay di SD

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan metode PBL dan roleplay untuk meningkatkan motivasi belajar IPS di SD dijelaskan bahwa, peneliti dengan menerapkan model pembelajaran Role Playing dari hasil yang didapatkan terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Gilirejo Kecamatan Wonosegoro Semester II Tahun Ajaran 2017/2018. Hal ini dapat dilihat pada siklus I dengan menerapkan model pembelajaran Role Playing pada materi kompetensi dasar 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Diperoleh siswa yang mencapai motivasi dalam kategori "baik" mencapai 16 siswa dan yang mencapai 4 siswa dengan persentase sangat baik 20% dengan rata-rata kelas 75.3.¹⁶

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Majid (2014:163), bahwa role play atau bermain peran adalah model pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul dimasa mendatang. Model bermain peran (Role Playing) mempunyai beberapa kelebihan menurut Huda (2015) antara lain adalah 1) dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, 2) bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan 3) membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias 4) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa

kebersamaan dan 5) memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar. Pada penelitian ini ini juga, terdapat kelebihan model PBL yang mempengaruhi bagaimana peserta didik belajar, disamping mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, pembelajaran PBL juga mendorong siswa untuk berkolaborasi dimana kegiatan dalam kegiatan berlangsung siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Dengan demikian pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang berangkat dari pemahaman siswa tentang suatu masalah, menemukan alternatif solusi atas masalah kemudian memilih solusi yang tepat untuk digunakan dalam memecahkan masalah tersebut (Sutirman, 2013:39).¹⁷

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang lain, juga dijelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran Problem based learning dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar, mulai dari yang terendah 7,1% sampai yang tertinggi 52,69%. Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tersebut rata-rata skor sebelum tindakan yaitu 78,20. Sedangkan rata-rata skor setelah tindakan yaitu 95,70. Selisih rata-rata skor sebelum dan sesudah tindakan yaitu 16,97. Dari data pada penelitian tersebut dapat dilihat rata-rata gain% yaitu 24,17%. Penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning dapat menjadi solusi efektif yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini membandingkan 12 artikel yang sudah memenuhi syarat. Penelitian yang bertujuan mengkaji efektivitas model pembelajaran problem-based learning (PBL) terhadap motivasi belajar siswa melalui kajian meta analisis. Hasil perbandingan artikel-artikel yang digunakan sebagai sampel penelitian.¹⁸

Dengan demikian, penerapan pembelajaran Problem based learning bisa dianggap sebagai solusi yang efisien bagi guru dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik. Ini dianggap berhasil karena mampu menjadikan proses pendidikan lebih menarik dan menghilangkan kebosanan, sehingga membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan memupuk motivasi belajar mereka. Model problem-based learning adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa. model pembelajaran problem-based learning membuat proses pembelajaran lebih aktif karena siswa aktif menemukan pemecahan masalah yang diberikan (Dewi et al., 2016; Widodo & Widayanti, 2014).¹⁹ Dengan siswa aktif dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajarnya (Darmawan & Harjono, 2020).²⁰ Serta, PBL dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa (Dewi et al., 2016)²¹, mengembangkan keterampilan, menyelesaikan masalah, dan berpikir kritis serta dapat bekerja sama dalam memecahkan permasalahan (Andari et al., 2019; Supiandi & Julung, 2016).²² Dengan pemberian masalah yang ditemuinya dalam kehidupan sehari-hari membuat siswa terdorong untuk belajar dan meningkatkan motivasinya untuk belajar.

KESIMPULAN

Penerapan metode *Problem Based Learning* (PBL) dan *roleplaying* di tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki banyak manfaat yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Metode PBL mendorong siswa untuk berpikir secara kritis, menganalisis permasalahan sosial dan

sejarah dengan lebih mendalam, dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, *roleplay* memungkinkan siswa untuk mengalami konsep pembelajaran secara langsung, membuat pembelajaran lebih menarik, bermakna, dan juga relevan.

Penelitian terdahulu juga telah menunjukkan bahwa penerapan metode PBL dan *roleplay* secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa di SD. Hal ini tercermin dalam peningkatan hasil belajar serta peningkatan partisipasi dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini berfokus pada siswa dan mendorong keterlibatan aktif, yang dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan sosial, kemampuan berpikir kritis, serta kerja sama dalam memecahkan masalah.

Dengan demikian, metode PBL dan *roleplay* dapat dianggap sebagai solusi yang efisien bagi guru dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik di SD. Metode ini menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan relevan, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan sosial dan sejarah yang kompleks dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aningsih, & Mahmud, S. (2020). Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *PEDAGOGIK* Vol. VIII, No 1, 51-57.
- [2] Dewi, R. M., Rochmad, R., & Dwijanto, D. (2022). Unnes Journal of Mathematics Education Research. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 17-25.
- [3] Hasanah, U. (n.d.). Media Dan Sumber Belajar IPS Bagi Anak Usia SD/MI. *Jurnal IJTIMAIYA* Vol 2, 162-185.
- [4] Hermansyah, F., Bhakti, C. P., & Bandonu. (n.d.). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Problem Solving Pada Siswa Kelas XI TKRO A SMK Muhammadiyah 5 Miri Sragen. *Prosiding Pendidikan Profesi Gruru*, 425-433. Muhali. (2019). Pembelajaran inovatif abad ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25-50.
- [5] Muhali, M. (2019). Pembelajaran inovatif abad ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25-50.
- [6] Purwaningsih, T., Usodo, B., & S, D. R. (2016). Eksperimentasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dan Open Ended Learning (OEL) Dengan Pendekatan Saintifik Pada Materi Segi Empat Di Tinjau Dari Kreativitas Siswa Kelas VIII Mts Negeri Se Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2014 atau 2015. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika* ISSN: 2339-1685, 467-475.
- [7] Rahardja, U., & Lutfiani, N. E. (2021). iLearning: Metode Pembelajaran Inovatif di Era Education 4.0. *Technomedia J*, 4(2), 261-276.
- [8] Seftika, Y. (n.d.). Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah. 2023.
- [9] Supriyanto, T. (2015). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas Di SMP PGRI 2 Ciputat).
- [10] Wahyuni, I., Slameto, S., & Setyaningtyas, E. W. (2018). Penerapan Model PBL

- Berbantuan Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS. . *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 356–363.
- [11]Wahyuningtyas, R., & Kristin, F. (2021). Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *MIMBAR PGSD Undiksha* 9(1), 49–55.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN