



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 2 Tahun 2024 Halaman 1328 - 1336

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Meningkatkan Minat Siswa dalam Belajar Menggunakan Metode *Role-Playing* pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar

Kenedes Simanullang^{1✉}, Vidy Vicy Gultom², Syahrial³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: candedes27@gmail.com¹, vidyvicygultom92@gmail.com², syahrialpep@gmail.com³

Abstrak

Metode adalah hal yang sistematis dan terintegritasi dengan minat belajar siswa. Penelitian ini dilakukan sebagai respons terhadap kebutuhan yang terus meningkat untuk mencari metode pembelajaran yang inovatif dan efektif, terutama dalam konteks pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan minat belajar siswa melalui penerapan metode *role-playing* dan efektivitasnya pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. Dengan memperkenalkan metode *role-playing* sebagai alat pembelajaran yang inovatif dan menarik, diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi, serta meningkatkan minat dan pencapaian akademik siswa dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan metode *study pustaka* dimana pemerolehan data melalui berbagai metode seperti buku, jurnal ilmiah dan dokumen. Jurnal ilmiah adalah sumber pemerolehan data pada penelitian ini, yang bersumber dari *google scholar* dalam jangka waktu 2016-2023. Hasil dari penelitian ini diperoleh dengan kata kunci penerapan metode *role-playing* pada pembelajaran dan didapatkan lima hasil penelitian yang relevan untuk dianalisis. Metode *role-playing* berpengaruh kepada peningkatan minat belajar siswa. Metode *role-playing* efektif digunakan pada pelajaran IPA di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: efektivitas, minat belajar, metode *role-playing*.

Abstract

Methods are systematic and integrated with students' learning interests. This research was conducted in response to the increasing need to seek innovative and effective learning methods, especially in the context of science learning at the elementary school level. This research aims to determine the relationship between students' interest in learning through the application of the role-playing method and its effectiveness in Science learning in elementary schools. By introducing the role-playing method as an innovative and attractive learning tool, it is expected that it can create a more enjoyable and motivating learning environment, as well as increase students' interest and academic achievement in Science learning. This research uses a library study method where data is obtained through various methods such as books, scientific journals and documents. Scientific journals are the main source of data for this research, which was collected from Google Scholar in the 2016-2023 period. The results of this research were obtained with the keywords application of the role-playing method in learning and five research results were obtained that were relevant for analysis. The role-playing method has an effect on increasing students' interest in learning. The role-playing method is effectively used in Science learning in Elementary Schools.

Keywords: effectiveness, interest learning, role playing method.

Copyright (c) 2024 Kenedes Simanullang, Vidy Vicy Gultom, Syahrial

✉ Corresponding author :

Email : candedes27@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7316>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 2 Tahun 2024
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan alam adalah pelajaran yang ada disetiap jenjang pendidikan. Kadangkala pembelajaran IPA tidak menarik bagi siswa karena pembawaan proses pembelajaran yang terlalu pasif. Untuk meningkatkan keinginan belajar siswa, guru harus mampu mengubah pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif. Pembelajaran IPA di SD perlu bersifat kontekstual, menarik, memotivasi, dan mendukung partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Peran guru dalam mengajar bukanlah sumber utama ilmu pengetahuan; lebih tepatnya, guru berperan sebagai fasilitator. Namun ketika diterapkan dalam praktek, metode ceramah yang sering dipilih untuk pembelajaran. Dan berdasarkan hasil penelitian (Prananda et al., 2020), yang diperoleh dari observasi pada kelas V SDN 43 Sungai Sapih Padang Tahun 2019. Ditemukan problematika yang teridentifikasi dalam keberlangsungan pembelajaran IPA dilihat dari sudut pandang siswa. Guru tidak mendukung siswa dalam pembelajarannya malah mendorongnya bersikap skeptis dan mempertanyakan hasil belajarnya, siswa merasa tidak senang ketika mengikuti proses pembelajaran, itulah sebabnya banyak siswa tidak efektif dalam keberlangsungan pembelajaran. Guru dapat mengetahuinya dari fakta bahwa mereka datang ke kelas dan membuat banyak kebisingan. Sehingga penelitian ini dilakukan sebagai respons terhadap kebutuhan yang terus meningkat untuk mencari metode pembelajaran yang inovatif dan efektif, terutama dalam konteks pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar. Minat belajar siswa adalah faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Oleh sebab itu, tujuan penelitian ini adalah meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan metode *role-playing* dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Peninjauan literatur menunjukkan bahwa minat belajar yang tinggi berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pencapaian akademik mereka. Dalam bidang psikologi minat belajar yang tinggi tidak hanya memengaruhi kinerja akademik siswa, tetapi juga memengaruhi keinginan mereka untuk terus belajar dan berkembang di luar lingkungan sekolah. Dengan demikian, peningkatan minat belajar siswa dapat memiliki dampak positif yang berkelanjutan dalam pembelajaran sepanjang hayat mereka. Metode *role-playing* didapati efektif dalam menumbuhkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena memungkinkan mereka untuk secara aktif terlibat dalam uji coba kehidupan nyata dan menerapkan kemampuan siswa pada kondisi yang relevan. Beberapa tinjauan literatur juga menunjukkan bahwa penerapan metode *role-playing* dalam pembelajaran IPA dapat menumbuhkan pemahaman rancangan, kemampuan kritis dalam berpikir, dan retensi informasi peserta didik. Namun, ada sedikit penelitian yang secara khusus mengeksplorasi hubungan antara penerapan metode *role-playing* dan minat siswa dalam belajar konteks pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar.

Penerapan metode *role-playing* dalam pembelajaran tidak hanya menguntungkan dalam meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan berbagai keterampilan sosial, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama. Dalam konteks pembelajaran IPA, metode *role-playing* dapat digunakan untuk mensimulasikan situasi ilmiah yang kompleks, memungkinkan siswa untuk menjelajahi konsep-konsep ilmiah dengan cara yang konkret dan berpikir kritis tentang solusi dalam konteks yang realistis. Namun, penting untuk diakui bahwa penerapan metode *role-playing* tidak selalu mudah dilakukan dan memerlukan persiapan yang cermat dari pendidik, juga sokongan yang mendukung dari sekolah serta pihak terkait. Dengan memperkuat minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA melalui penerapan metode *role-playing*, diharapkan dapat menciptakan fondasi yang kokoh bagi perkembangan kemampuan ilmiah mereka, serta meningkatkan minat mereka untuk mengeksplorasi dan memahami dunia yang di sekitar mereka dengan cara yang lebih menyeluruh dan mendalam.

Kontribusi kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya yang spesifik pada penerapan metode *role-playing* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Melalui penelitian ini, diharapkan akan ditemukan bukti empiris yang lebih kuat tentang efektivitas metode ini dalam

meningkatkan minat belajar siswa, serta pemahaman yang lebih baik tentang mekanisme di balik hubungan antara penerapan metode *role-playing* dan minat belajar. Urgensi penelitian ini sangat relevan dengan tantangan saat ini dalam pembelajaran di sekolah dasar, di mana semakin banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempertahankan minat mereka dalam pembelajaran IPA. Dengan memperkenalkan metode *role-playing* sebagai alat pembelajaran yang inovatif dan menarik, diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi, serta meningkatkan minat dan pencapaian akademik siswa dalam pembelajaran IPA.

Berdasarkan permasalahan diatas dan sasaran penelitian ini yaitu: Seperti apa hubungan minat belajar siswa dengan penerapan metode *Role-Playing*, (2) Seperti apa efektivitas metode *Role-playing* pada pembelajaran IPA di SD. Maka diperlukan inovasi- inovasi baru untuk memberikan pembelajaran IPA yang menarik dan menarik serta meningkatkan minat siswa dalam belajar khususnya pada kelas di Sekolah Dasar. Sebagai perbandingan, diperlukan inovasi baru untuk memberikan pembelajaran IPA yang menarik dan menarik serta meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada kelas IPA di Sekolah Dasar. Sebagai permulaan dengan menggunakan metode permainan peran. Oleh karena itu penulis berpendapat metode ini dipandang sebagai cara yang efektif bagi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran secara aktif, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam berkomunikasi dan mengekspresikan ide-ide mereka. Metode permainan peran juga dilihat sebagai alat yang dapat membangun kerjasama antara siswa dalam jangka waktu yang lebih panjang, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari. Dengan demikian, penulis berargumen bahwa penggunaan metode permainan peran dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa dan memperkaya pengalaman pembelajaran mereka.

METODE

Penelitian ini dikaji menggunakan kajian pustaka juga dapat disebut sebagai tinjauan literatur atau literature review. Tinjauan pustaka adalah penjelasan tentang isi karya yang berkaitan dengan bidang atau subjek tertentu. Tinjauan literatur merangkum poin-poin utama literatur dan menarik kesimpulan dari isinya melalui analisis dan sintesis data yang tersedia. Hal ini dilakukan dengan menekankan hasil dan bukan hanya memberikan daftar referensi. Dalam penelitian ini penulis menggunakan sebanyak enam (6) artikel terdahulu sebagai dasar objek kajian untuk mendapatkan hasil dan pembahasan dengan memilih jurnal yang terakreditasi sinta dan tentunya berhubungan dengan topik yang dibahas dengan memilih jurnal dengan jangka penerbitan mulai dari tahun 2016- 2023.

Dalam penelitian kajian literatur, ada beberapa teknik dan prosedur yang digunakan penulis hingga penulisan artikel ini selesai yaitu: Pengumpulan data, ini melibatkan pencarian dan pengumpulan informasi dari berbagai sumber seperti jurnal ilmiah, buku, artikel, dan situs web terpercaya yang berkaitan dengan topik penelitian. Seleksi sumber, peneliti memilah referensi- referensi yang memadai dan cocok untuk digunakan pada kajian literatur. Ini membutuhkan keterampilan dalam mengevaluasi keandalan dan keakuratan informasi. Pengorganisasian informasi, setelah data dikumpulkan, peneliti perlu mengorganisasikannya agar mudah dikelompokkan dan dianalisis. Ini bisa dilakukan dengan membuat tabel, diagram, atau rangkuman. Analisis, proses ini melibatkan pemahaman mendalam terhadap informasi yang ditemukan. Peneliti harus mampu mengidentifikasi tren, pola, perbedaan, dan kesamaan di antara sumber-sumber yang telah dikumpulkan. Selanjutnya peneliti mengintegrasikan dan menyatukan informasi yang ditemukan dalam kajian literatur untuk membentuk pandangan atau pemahaman yang lebih lengkap tentang topik tersebut. Yang terakhir adalah penulisan laporan dan referensi atau kutipan. Dimana hasil kemudian disusun dalam bentuk laporan yang sesuai dengan standar akademik. Laporan ini harus mencakup semua langkah-langkah yang telah dilakukan dalam proses kajian literatur, termasuk mendaftarkan sumber yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan metode yang dipaparkan sebelumnya, artikel ini menggunakan metode studi literature atau studi pustaka dimana peneliti memanfaatkan referensi seperti jurnal dan buku lalu kemudian mengkaji kajian-kajian literatur sebelumnya yang relevan dengan judul yang dikaji oleh peneliti. Adapun hasil *literature review* ini didapatkan dengan memanfaatkan website seperti *Google Scholar*. Dan *literature review* yang ditemukan diperoleh dengan menetapkan efektivitas, minat belajar, metode *Role-Playing* dan pembelajaran IPA SD sebagai *keyword*. Dan berdasarkan keefisienan dan keefektifan waktu, maka *literature review* yang digunakan pada artikel ini berfokus pada jurnal atau dokumen artikel terdahulu. Dan dari hasil pencarian diperoleh jurnal dengan kisaran waktu terbit 2016-2023.

Pemilihan artikel dikelompokkan berdasarkan keterkaitan judul, abstrak maupun subjek dari penelitian pada artikel yaitu terdapat kata metode *role-playing/keefektifan/Minat belajar/IPA/Sekolah Dasar*. Dan dari hasil pencarian dan pertimbangan berdasarkan judul artikel ini “Meningkatkan Minat Siswa Dalam Belajar Menggunakan Metode *Role-Playing* Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar”. Diperoleh 5 artikel yang mengkaji, adapun hasil review dari ke-5 artikel ini ditampilkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Review Artikel

No	Penulis Jurnal (Tahun) Dan Judul	Inti Jurnal	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Ini
1	Latifah Nahdliatul, Kukuh Munandar & Wahyu Giri Prasetyo, 2023. “Peningkatan Minat Belajar Melalui Metode Role Playing Berbasis PBL Pada Kurikulum Merdeka”. (Latifah et al., 2023)	Inti dari jurnal ini adalah untuk melihat bagaimana pengaruh belajar melalui penggunaan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) yang disatukan dengan metode <i>role-playing</i> memberikan suatu pendekatan yang efektif untuk peningkatan minat belajar siswa.	Penerapan model PBL dengan kombinasi metode <i>role-playing</i> terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa.	<i>Persamaan:</i> persamaannya terletak pada penggunaan metode <i>role-playing</i> dalam meningkatkan minat belajar siswa. <i>Perbedaan:</i> Adapun perbedaannya terletak pada penelitian lathifah mengkombinasikan dengan model PBL dan juga diterapkan pada kurikulum merdeka.
2	Reza Syehma Bahtiar & Diah Yovita Suryarini, 2019. Metode Role Playing Dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli Pada Siswa Sekolah Dasar”. (Jurnal et al., 2019)	Secara keseluruhan isi artikel ini mengkaji bagaimana penerapan metode <i>role-playing</i> dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa.	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode <i>role-playing</i> mampu meningkatkan keterampilan berbicara anak, dan direkomendasikan untuk menerapkan metode ini ke mata pelajaran yang lain.	<i>Persamaan:</i> Terletak pada pembuktian keefektifan metode <i>role-playing</i> pada pembelajaran pada siswa sekolah dasar. <i>Perbedaan:</i> Terfokus pada keterampilan bercerita anak tentang pengalaman jual beli bukan pembelajaran IPA dan tidak mengukur peningkatan minat belajar.
3	Yuditha Puspasari, 2019. “Efektivitas Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Tema 2 Pada Peserta Didik Kela VI SD N	Inti sari dari penelitian ini yaitu untuk menguji seberapa efektifnya penerapan metode <i>role-playing</i>	Jadi hasil penelitian berdasarkan hasil analisis peneliti bahwa penerapan metode <i>role-playing</i>	<i>Persamaan:</i> Mengkaji tentang keefektifan penerapan metode <i>role-playing</i> di Sekolah Dasar.

No	Penulis Jurnal (Tahun) Dan Judul	Inti Jurnal	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Ini
	Margoanyar".(Puspasari & Marzuki, 2019)	dalam pembelajaran pada tema 2 dikelas VI.	pada tema 2 ini terbukti sangat efektif dibuktikan dengan nilai siswa yang diatas KKM.	<i>Perbedaan:</i> Penelitian Yuditha ini hanya menguji keefektifan tidak dengan minat belajar.
4	Siti Nurhasanah &, A. Sobandi. 2016. "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (Learning Interest As Determinant Student Learning Outcomes)" (Nurhasanah & Sobandi, 2016)	Inti penelitian ini bertujuan untuk memahami dampak minat belajar terhadap prestasi belajar siswa.	Hasil penberbasis pelitian menunjukkan bahwa terbukti minat pencapaian belajar siswa dapat meningkat dengan pembelajaran yang efektif.	<i>Persamaan:</i> Membahas mengenai minat belajar siswa. <i>Perbedaan:</i> Tidak ada kaitan dengan metode role-playing, IPA dan efektivitas.
5	Lestari Widya Veronica Hasibuan , Christa Voni Sinaga, Emelda Thesalonika. 2022. Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun".(Hasibuan et al., 2022)	Mengkaji tentang seberapa besar dampak penggunaan metode role-playing terhadap minat dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA. di Sekolah Dasar.	Terdapat pengaruh penggunaan meyode role-playing terhadap hasil belajar siswa.	<i>Persamaan:</i> Mengkaji tentang pengaruh penggunaan metode role-playing terhadap minat pada pembelajaran IPA <i>Perbedaan:</i> Berkokus juga pada hasil belajar siswa.

Dari penelitian penelitian- penelitian diatas maka dapat kita lihat metode role-playing terbukti efektif dan cocok digunakan dalam berbagai mata pelajaran, terutama di tingkat Sekolah Dasar, seperti yang terungkap dalam lima penelitian terbaru. Keefektifan dan kesesuaian metode role-playing dalam pembelajaran telah terbukti sangat baik. Metode ini memungkinkan partisipasi aktif dari semua siswa dengan cara mereka memainkan peran yang diberikan dalam pembelajaran. Juga metode ini membangun cara berpikir peserta didik, menjadikan peserta didik menjadi individu yang kritis, mampu menganalisis, dan mampu membuat keputusan dan poin lebih penting peserta didik mampu memecahkan suatu persoalan. Karena, masih banyak pendidik yang kurang mampu menerapkan metode pengajaran dan pendekatan pengajaran yang diterapkan sebagian besar didasarkan pada metode tradisional, (Safira et al., 2020). Hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran IPA dimana, pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang bermanfaat untuk mengajarkan konsep unsur dari pembelajaran IPA itu sendiri untuk kemudian memecahkan persoalan, (Prananda et al., 2020) yang menuntut peserta didik berpikir diluar konteks dan berpikir tingkat tinggi. Dan juga dari penelitian penelitian diatas disimpulkan bahwa metode ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar karena pada metode ini peserta didik bebas mengekspresikan perasaan mereka, merasa bahagia tanpa adanya tekanan dari luar, sehingga menimbulkan perubahan pemahaman, ketekunan, dan kinerja dalam proses belajar dan dengan kata lain meningkatkan minat belajar peserta didik, (Prihatini, 2017). Metode ini juga terbukti mampu dikombinasikan dengan metode ataupun model pembelajaran yang lain seperti hasil penelitian pertama yang ada pada tabel, karena dengan melakukan penggabungan ini maka lingkungan belajar akan menjadi aktif dan membuat pengalaman belajar menjadi semakin kaya dan komprehensif.

Hubungan Metode *Role-Playing* Dengan Minat Belajar Peserta Didik

Metode pengajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran agar dapat memberikan hasil belajar yang sebaik –baiknya seperti yang dijelaskan (Sari, 2018). Metode adalah suatu cara atau tehnik yang digunakan oleh seorang tenaga pendidik untuk mencapai hasil belajar yang dapat dipahami oleh siswa. Hasil yang dapat dipahami oleh siswa. Untuk meningkatkan keinginan belajar siswa, guru harus mampu mengubah pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif, usaha (mendekatinya, mengetahuinya, memilikinya, menguasainya), dan mengasosiasikannya). Namun kenyataannya masih banyak guru yang kurang pandai dalam menciptakan lingkungan belajar yang merangsang minat siswa, sehingga pembelajaran IPA menjadi monoton dan tidak menarik. Dan proses pembelajaran sains juga sulit jika tidak diajarkan dengan cara yang tidak sesuai dengan materi pelajaran seperti pada (Rofiq & Mashuri, 2021). Hasil penelitian (Zahroh et al., 2020) menjelaskan, permasalahan guru berkaitan dengan model pembelajaran yang digunakan. Jadi, diperlukan metode yang tepat untuk mengatasi hal ini yaitu metode *role-playing*.

Metode *Role-Playing* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Menurut (Jas et al., 2020) metode pembelajaran *role play* adalah suatu kegiatan dimana siswa bermain peran. Dikatakan bermain peran karena peserta didik diajak untuk mengeksplorasi kemampuan dan perilaku pemecahan masalah dan mendalami topik dengan cara yang berbeda. Pada metode ini peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode akting, yang memungkinkan komunikasi dalam kelas bersifat sepihak, yaitu guru dapat berinteraksi tidak hanya dari kepada siswa (Bahtiar R., 2019), metode ini juga disebut dengan *beracting* karena cara pembelajarannya mengharuskan peserta didik memerankan skenario berdasarkan peran yang diberikan kepada mereka, dengan tujuan untuk menganalisis dan mengekspresikan emosi mereka, (Maulidiyah et al., 2022). Dan juga salah satu penelitian terkait metode ini yang dilakukan oleh (Salim Keezhatta, 2020) penelitian yang dilakukan di Arab Saudi ini menggunakan metode eksperimen semu dengan kelompok eksperimen diajarkan menggunakan permainan peran dan kelompok kontrol diajarkan menggunakan metode tradisional. Hasilnya menunjukkan bahwa bermain peran secara signifikan dapat meningkatkan motivasi, minat, dan keterampilan berbahasa siswa, serta kemampuan mereka berempati terhadap orang lain.

Metode *role-playing* dan minat belajar sangat berkaitan dikarenakan; (1) Bermain peran adalah metode menarik yang dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Minat memusatkan perhatian pada suatu benda pada rentang waktu tertentu (Riwahyudin, 2015). Hal ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga lebih interaktif dan menyenangkan. Peningkatan keterlibatan ini dapat menimbulkan motivasi belajar yang penuh, yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat belajar. (2) Permainan peran menyediakan wadah bagi siswa untuk mengekspresikan emosi mereka secara bebas dan berkomunikasi dengan orang lain dengan mudah. Hal ini dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan personal, yang selanjutnya dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran. (3) Bermain peran juga dapat membantu siswa dalam pengembangan kemampuan empati dan keterampilan sosial. Dengan mengambil peran yang berbeda, siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang orang lain dan memperkuat hubungan interpersonal, sehingga membangun rasa kebersamaan dan kepemilikan di dalam kelas. Ini dapat meningkatkan minat belajar mereka karena mereka merasa lebih terhubung dengan teman sekelas dan lingkungan pembelajaran. Oleh karena itu, metode *role-playing* memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa dengan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan. Ini menciptakan lingkungan pembelajaran di mana siswa termotivasi untuk berpartisipasi dan belajar, yang pada gilirannya meningkatkan pencapaian akademik mereka dan minat mereka terhadap materi pelajaran. Sebab itu, guru diharapkan dapat lebih percaya diri untuk memanfaatkan variasi metode dalam mengajar, sehingga siswa lebih terlibat dalam kegiatan belajarnya seperti yang terdapat pada (Wulandari et al., 2021).

Hubungan Metode Role-Playing Dengan Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA, pembelajaran yang sangat erat kaitannya dengan lingkungan hidup. Pembelajaran IPA merupakan susunan sistematis dari penemuan-penemuan ilmuwan (Wedyawati & Lisa, 2019). Hasil penemuan tersebut ditransformasikan menjadi suatu kumpulan yang memuat berupa fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan modal, tergantung pada subjek penelitiannya, seperti biologi, kimia, atau fisika. Jadi, IPA sangat diperlukan dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan pengetahuan metode, teori, dan metode ilmiah pada analisis berbagai kejadian dan fenomena masalah yang terdapat pada kehidupan makhluk hidup. (Prihatini, 2017). Oleh karena itu, pendidikan IPA perlu difokuskan pada siswa secara langsung, kadang disebut dengan student center, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang mengawasi pembelajaran siswa. Pada studi *Library Research* ini, peneliti menguji hubungan antara metode *Role - Playing* dan Mata pelajaran IPA. Mark Chesler (Kristin, 2018), “Metode *Role Playing* adalah simulasi sederhana yang memfasilitasi interaksi siswa antara dua siswa atau lebih luasnya berfokus pada topik atau situasi tertentu untuk dibahas dengan masing-masing siswa secara individu”.

Yang membuat metode ini metode yang efektif adalah berkaitan dengan pemahaman dan IPA itu sendiri karena IPA merupakan kumpulan pengetahuan logis yang mengharuskan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran aktif sepanjang hari. Efektif adalah berkaitan dengan pengertian dan IPA itu sendiri karena IPA merupakan kumpulan ilmu logis yang mengharuskan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran aktif sepanjang hari. Lebih lanjut, hal ini terkait dengan metode *role-playing*, yaitu metode penerapan materi pembelajaran melalui partisipasi siswa dan observasi guru, yang di dalamnya terdapat tenggat waktu, tujuan bermain peran pengalaman belajar yang menyenangkan, juga metode yaitu cara penerapan materi pembelajaran. Ketika menggunakan metode pengajaran yang menarik, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar. Hal ini sejalan dengan temuan dari penelitian yang dilakukan oleh (Hariani, 2019), yang menunjukkan bahwa penerapan teknik *role-playing* dapat meningkatkan pencapaian belajar siswa dalam pelajaran IPA. Metode ini melibatkan siswa secara aktif dan partisipatif dalam proses pembelajaran.

Terlihat dari penjelasan tersebut ini, penggunaan metode pembelajaran *role-playing* memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam sesi belajar secara langsung, mengurangi rasa ragu pada diri sendiri selama di kelas, dan memberikan bimbingan kepada siswa agar tidak bisa melihatlethit saat dari. IPA. Sesuai dengan judul tulisan ini, maka penggunaan metode *role-playing* pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar terbukti efektif dan mempengaruhi minat belajar dari peserta didik, karena mampu menciptakan ruang yang bebas dan menyenangkan bagi peserta didik, yang telah dibuktikan oleh penelitian penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Penjelasan dibawah ini, dengan menggunakan metode pembelajaran *role-playing* memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam sesi belajar diam, mengurangi rasa ragu pada diri sendiri selama di kelas, dan memberikan bimbingan kepada siswa agar tidak terlalu lethit ketika mempelajari IPA. Hal ini sejalan dengan kelebihan nya metode *role-playing* yang dikemukakan oleh dari dalam (Kiromi, 2018). Kelebihan metode bermain peran adalah sebagai berikut: metode *role-playing* seperti yang diungkapkan Djamarah dalam (Kiromi, 2018). Kelebihan metode bermain peran adalah sebagai berikut: 1) Melatih siswa untuk memahami makna yang dari skenario akting dalam *role playing* supaya tidak menyimpang dari bahan. 2) Siswa akan belajar dan mendapatkan wawasan tentang pemikiran kreatif. 3) Bakat siswa akan terpupuk, maka bakat seni drama dapat dipacu. 4) Kerja sama antar pemain dapat dikembangkan dan dilaksanakan dengan baik. 5) Siswa semakin biasa menerima dan membentuk sesamanya tanggung jawab. 6) Bahasa siswa lisan dapat ditingkatkan menjadi bahasa yang baik.

Untuk itu penelitian *study pustaka* ini diharapkan mengubah pola pikir dan kesadaran diri dari para pendidik dan calon pendidik tentang pentingnya penggunaan metode yang tepat pada pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Karena Sekolah Dasar adalah tempat dimana peserta membangun pondasi dalam mendalami ilmu ilmu lain dimasa depan. Dan juga kiranya metode *role-playing* ini

1335 *Meningkatkan Minat Siswa dalam Belajar Menggunakan Metode Role-Playing pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar – Kenedes Simanullang, Vidy Vicy Gultom, Syahrial*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7316>

mendapatkan sorotan besar dan kiranya diterapkan pada pembelajaran lainnya. Karena lingkungan yang sehat dan menyenangkan menciptakan peserta yang sehat pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

KESIMPULAN

Pembelajaran IPA memerlukan keterlibatan langsung siswa, dan untuk mencapai hal ini, metode yang sesuai sangatlah penting. Namun, hasil dari penelitian yang relevan menunjukkan bahwa masih ada banyak masalah yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, salah satunya adalah penggunaan metode yang tidak tepat. Berdasarkan studi pustaka, Metode Role-Playing telah terbukti sebagai salah satu alternatif terbaik yang dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran IPA yang aktif, menarik, dan menyenangkan, serta meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, kesimpulan dapat diambil bahwa metode *Role-Playing* telah terbukti mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan aktif serta meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hariani, N. M. M. (2019). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup. *Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 63–74. <https://doi.org/10.36417/Widyagenitri.V10i2.270>
- Hasibuan, L. W. V., Sinaga, C. V., & Thesalonika, E. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V Sd Negeri 095130 Senio Bangun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4(6), 217–223.
- Jas, J., Achmad, S. S., & Alvi, R. R. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal Of Nonformal Education And Community Empowerment*, 148–159.
- Jurnal, L., Syehma Bahtiar, R., & Yovita Suryarini, D. (2019). Metode Role Playing Dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 71–78.
- Kiromi, I. H. (2018). Pengaruh Metode Role Playing/Bermain Peran Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa Pada Anak. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 57–66.
- Kristin, F. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).
- Latifah, N., Munandar, K., & Giri Prasetyo, W. (2023). Peningkatan Minat Belajar Melalui Metode Role Playing Berbasis Pbl Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Bioshell*, 12(2), 91–102. <https://doi.org/10.56013/Bio.V12i2.2386>
- Maulidiyah, Y., Mubarak, K., & Rahmawati, E. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (Jime)*, 8(1), 2656–5862. <https://doi.org/10.36312/Jime.V8i1.2754/Http>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128.
- Prananda, G., Saputra, R., Ricky, Z., Kunci, K., Belajar, H., Ipa, P., & Anak, L. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Lagu Anak Dalam Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *304 | Jurnal Ika*, 8(2). <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index>
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*, 7(2).

- 1336 *Meningkatkan Minat Siswa dalam Belajar Menggunakan Metode Role-Playing pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar – Kenedes Simanullang, Vidy Vicy Gultom, Syahrial*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7316>
- Puspasari, Y., & Marzuki, I. (2019). Efektivitas Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Tema 2 Pada Peserta Didik Kela Vi Sdn Margoanyar. In *Jtiee* (Vol. 3, Issue 1).
- Riwahyudin, A. (2015). Pengaruh Sikap Siswa Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kabupaten Lamandau. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 11. <https://doi.org/10.21009/Jpd.061.02>
- Rofiq, A., & Mashuri, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Bustanul Makmur Genteng. *Mumtaz: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–11.
- Safira, C. A., Setiawan, A., & Citrawati, T. (2020). *Identifikasi Permasalahan Pembelajaran Ipa Pada Siswa Kelas Iii Sdn Buluh 3 Socah*.
- Salim Keezhatta, M. (2020). Efficacy Of Role-Play In Teaching And Formative Assessment For Undergraduate English-Major Students In Saudi Arabia. *Arab World English Journal (Awej) Volume*, 11.
- Sari, F. F. K. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sd Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Satya Widya*, 34(1), 62–76.
- Wediyawati, N., & Lisa, Y. (2019). *Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sd. *Orbita: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(2), 283–290.
- Zahroh, F., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). *Studi Permasalahan Dalam Pembelajaran Tematik Muatan Ipa Kelas Iv Sdn Socah 4 Kabupaten Bangkalan*.