

Efektivitas Pembelajaran Dengan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Bangun Datar Di SDN 056024 Balai Gajah Desa Dogang

Muhammad Farhan¹, Luthvia Aprilliza Utami², Icha Amelia³, Selviana Anggreani⁴, Suci Dahlya Narpila⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

muhammad0305222034@uinsu.ac.id

*Correspondent Author: * Muhammad Farhan
DOI: 10.56832/10.56832/pema.v4i2.495

ABSTRAK

Pada penelitian ini bertujuan untuk memahami efektivitas metode Role Playing untuk menumbuhkan pemahaman peserta didik pada materi bangun datar di sdn 056024 balai gajah desa Dogang. Penelitian ini menerapkan metode penelitian kualitatif dalam prosesnya. Metode Role Playing digunakan sebagai pendekatan pembelajaran alternatif yang melibatkan peran aktif siswa dalam simulasi mengetahui bentuk – bentuk bangun datar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Role Playing efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran bangun datar. Temuan ini menunjukkan potensi metode Role Playing sebagai pendekatan pembelajaran yang inovatif dan relevan dalam konteks pembelajaran Matematika, dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan bagi siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dalam materi bangun datar.

Kata Kunci: Bangun datar, Metode Role Playing, Efektivitas

ABSTRACT

This research aims to determine the effectiveness of the Role Playing method in increasing students' understanding of plane material at Sdn 056024 Balai Gajah Dogang village. This research uses qualitative research. The Role Playing method is used as an alternative learning approach that involves students' active role in simulating knowing the shapes of flat shapes. The results of the research show that the Role Playing method is effective in improving student learning achievement in the plane figure subject. These findings show the potential of the Role Playing method as an innovative and relevant learning approach in the context of Mathematics learning, by providing a fun and memorable learning experience for students. This research provides an important contribution to the development of effective learning strategies in improving student learning achievement in Mathematics in plane material.

Keywords: Two-dimensional figure, Role Playing Method, effectiveness

Copyright ©2024 Permapendis Provinsi Sumatera Utara, All Right Reserved

PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu elemen penting dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan manfaat langsung kepada komunitas. Meningkatkan kemampuan guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa merupakan tantangan utama dalam pendidikan (Halim, Agustin, Ridho, Ibrahim, & Nafisah, 2023). Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam

membentuk kemampuan intelektual dan karakter siswa.

Efektivitas dalam Pembelajaran adalah salah satu cara untuk mencapai tujuan tertentu. Hubungan ini, juga dikenal sebagai interaksi timbal balik, antara guru dan siswa sangat penting untuk keberlangsungan dalam proses pembelajaran. Jika proses pembelajaran lebih didominasi oleh guru, maka efektivitas pembelajaran tidak tercapai. Untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang

efektif, guru harus dapat mengelola proses pembelajaran dengan cara yang mendorong siswa untuk ingin dan mampu belajar (Barus & Harsono, 2018).

Penguasaan konsep dasar matematika seperti bangun datar sangat penting di tingkat ini karena akan membantu siswa memahami materi yang lebih kompleks di tingkat pendidikan berikutnya. Namun, banyak sekolah dasar, terutama di daerah pedesaan seperti SDN 056024 Balai Gajah Desa Dogang, sering mengalami kesulitan memahami materi matematika, termasuk bangun datar. Metode pembelajaran yang tidak interaktif sering kali menyebabkan masalah ini, karena tidak mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar.

Dalam proses belajar mengajar, guru harus memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu cara untuk mencapai tujuan ini adalah dengan memilih model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan siswa selama proses belajar (Imanizar, Napitupulu, & Manalu, 2021).

Maka untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, metode pembelajaran harus mengutamakan peran siswa baik dalam kelompok maupun individu, tanpa menghilangkan tanggung jawab setiap siswa (Wali, Winarko, & Murniasih, 2020). Pembelajaran peran bermain atau disebut *role playing* adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan. Metode ini menugaskan siswa untuk memainkan peran atau karakter dalam cerita sederhana yang telah direncanakan sebelumnya (Permana, 2021). Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *role playing*, siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, yang memungkinkan mereka untuk meningkatkan aktifitas belajar mereka.

Metode *role playing* salah satu strategi pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami konsep abstrak melalui simulasi situasi dunia nyata. Dalam konteks pembelajaran bangun datar, metode *role playing* dapat membantu siswa menginternalisasi konsep dengan lebih baik

melalui aktivitas bermain yang terstruktur, di mana mereka dapat secara langsung mempraktikkan dan mengeksplorasi konsep-konsep tersebut dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif peran bermain dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi bangun datar di SDN 056024 Balai Gajah Desa Dogang. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada hasil pengamatan awal yang menunjukkan masih ada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi bangun datar, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika mereka. Melalui kegiatan pengabdian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris mengenai keunggulan metode *role playing* membantu siswa belajar lebih baik dan aktif, serta memberikan alternatif solusi bagi para guru dalam mengatasi masalah pembelajaran matematika.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran matematika di SDN 056024 Balai Gajah, tetapi juga dapat menjadi model pembelajaran yang efektif dan aplikatif bagi sekolah-sekolah dasar lainnya, khususnya di wilayah pedesaan dengan karakteristik yang serupa.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan saat awal semester tahun pendidikan 2024/2025 di SDN 056024. Sekolah tersebut terletak di Balai Gajah Desa Dogang Kecamatan Gebang Kabupaten Langkat Provinsi Sumatera Utara. Study ini menerapkan pendekatan kualitatif yang berjenis penelitian studi kasus. Metode ini dipilih untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam mengenai metode *role playing* pada pembelajaran kelas. Disini melibatkan 15 siswa kelas V, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Observasi

Ditinjau langsung melalui pengamatan proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa kelas V, serta apakah efektif saat dijalkannya metode tersebut.

2. Wawancara

Kegiatan ini diberikan kepada guru serta sejumlah siswa di sekolah SDN 056024 untuk memperoleh informasi mendalam dan persepsi siswa dengan digunakannya metode role playing.

3. Dokumentasi

Dilampirkan sebagai bentuk hasil belajar siswa sekaligus catatan pembelajaran.

Proses pengumpulan, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan adalah semua bagian dari analisis data menggunakan teknik analisis tematik. Dengan menggunakan metode role playing untuk menganalisis data, setiap siswa akan diberi peran sesuai dengan kemampuan mereka dan bermain dengan orang lain bersifat terbuka. Dari sini dapat ditemukanlah suatu konsep pembelajaran baru bidang matematika agar diterapkan di kelas dengan baik.

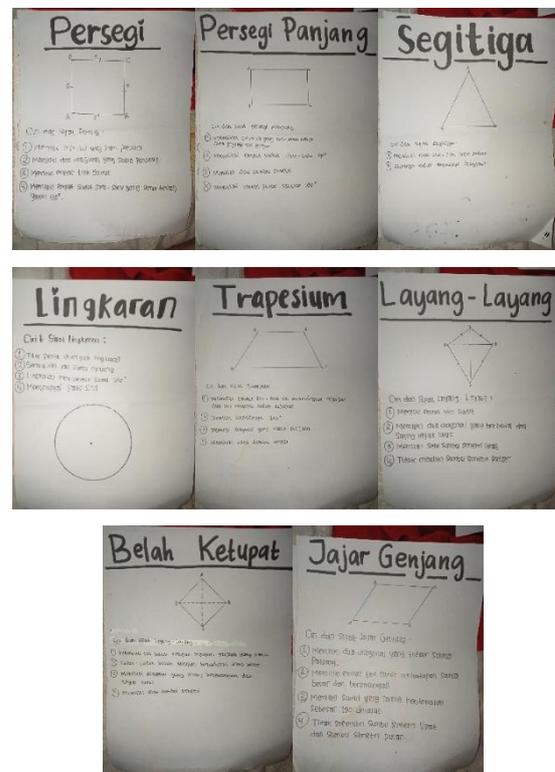
HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode Role Playing, juga dikenal sebagai bermain peran adalah melibatkan memainkan peran dalam menampilkan masalah sosial atau psikologis. Salah satu jenis permainan pendidikan adalah bermain peran, di mana orang menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, perspektif, dan cara berpikir orang lain (Lestari, 2019).

Beberapa langkah terdiri dari metode Role Playing: (a) pemanasan, (b) memilih partisipan, (c) menyiapkan pengamat, (d) menata panggung, (e) memainkan peran, (f) berdiskusi dan mengevaluasi, (g) memainkan peran ulang, (h) berdiskusi dan mengevaluasi kedua, dan (i) berbagi pengalaman dan kesimpulan (Uno, 2008). Hamdayama mengatakan bahwa prosedur atau sintak metode pembelajaran role playing adalah sebagai berikut: 1) guru membuat kasus dari kehidupan siswa agar siswa dapat mengalaminya dan menemukan jalan keluar dengan mudah; 2) guru memilih peran dan menjelaskan peran dan apa yang harus dilakukan oleh tokoh yang mendapatkan peran; 3) Guru memulai percakapan atau diskusi dalam skenario dan mengurutkan tahapan atau prosedur bermain peran; 4)

guru menunjuk siswa yang tidak berperan sebagai komentator untuk melihat bagaimana pertunjukan berjalan; 5) waktu untuk pertunjukan siswa sesuai dengan peran mereka dan tetap berpacu pada skenario; 6) guru kemudian memberikan keleluasaan kepada siswa untuk membahas dan mengevaluasi masalah atau persoalan serta pertanyaan yang diberikan siswa lainnya; 7) guru memberi konklusi dari pertunjukkan yang dilakukan siswa (Handayama, 2016).

Dalam hal ini kami menggunakan metode role playing pada materi bangun datar dengan mengikuti langkah-langkah prosedur yang sesuai. Dengan mengikuti prosedur dan mengimprovisasi ke materi bangun datar maka pada *langkah pertama*, kami memberikan kasus di mana sebuah bangun datar terdiri dari persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, jajar genjang, trapesium, belah ketupat, dan layang-layang. *Langkah kedua*, kami memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin mendapatkan peran. *Langkah ketiga*, kami membuat sebuah dialog dan tahapan kepada siswa yang bermain peran seperti pada gambar-gambar berikut:



Gambar 1: Peran Bangun Datar

Langkah keempat, kami memanggil siswa yang tidak berperan sebagai komentator untuk melihat bagaimana pertunjukkan berjalan. *Langkah kelima*, siswa melakukan pertunjukkan sesuai dengan peran mereka masing-masing dan tetap mengikuti skenario yang telah mereka buat sebelumnya.



Gambar 2. Memainkan Peran

Langkah keenam, memungkinkan siswa untuk membahas dan mengevaluasi masalah dan pertanyaan yang diajukan oleh siswa lain. *Langkah ketujuh*, kami membuat kesimpulan tentang apa yang telah dilakukan siswa.

Dalam konteks pengajaran, efektivitas mengacu pada sejauh mana metode pengajaran, strategi, atau teknik yang digunakan oleh seorang pendidik berhasil dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini melibatkan pertimbangan terhadap seberapa baik metode tersebut mendorong pemahaman, pengembangan keterampilan, dan pencapaian siswa yang memenuhi standar atau harapan yang ditetapkan. Dengan demikian, dalam konteks metode role playing dalam pelajaran bangun datar, sejauh mana metode role playing berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang materi bangun datar akan menentukan efektivitas. Penilaian kinerja, umpan balik siswa, atau observasi langsung dapat digunakan untuk melakukan evaluasi ini.

Hasil penelitian dan percobaan para ahli menunjukkan bahwa role playing adalah metode pembelajaran yang efektif. Terutama, Role Playing efektif dalam membantu siswa memecahkan suatu hal masalah yang berkaitan dengan interaksi sosial dan kehidupan sehari-hari. Pihak-

pihak yang relevan kemudian mendukung proses pembelajaran untuk keberhasilan. Karena itu, warga sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam menjalankan pendidikan. Guru bisa melakukan monitoring dan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Sehingga, tujuan dari belajar bangun datar dengan menggunakan metode Role Playing dapat tercapai secara efektif. Proses pembelajaran akan berhasil jika siswa termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, guru harus menumbuhkan dorongan belajar siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Untuk mencapai tujuan ini, guru harus menggunakan pendekatan inovatif untuk menumbuhkan dorongan belajar siswa sehingga mereka mengembangkan perilaku belajar yang efektif (Usman, Masripah, Agesty, & Munawaroh, 2024).

Adapun faktor pendukung dalam metode Role Playing pada mata pelajaran matematika khususnya materi bangun datar adalah; 1) siswa dapat belajar dengan aktif. Metode Role Playing memungkinkan peserta secara aktif terlibat dalam pembelajaran mereka. Ini dapat meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam mempelajari bangun datar. 2) dapat meningkatkan keterampilan komunikasi. Dalam metode Role Playing peserta memiliki kesempatan untuk berkomunikasi dengan instruktur dan sesama peserta dalam konteks yang lebih realistis. Ini dapat meningkatkan keterampilan komunikasi mereka dalam bahasa yang lebih terbuka dan alami. 3) peningkatan kepercayaan diri. Berpartisipasi dalam permainan peran dapat membantu siswa membangun kepercayaan diri dalam kemampuan mereka untuk menguasai materi bangun datar. Mereka dapat merasa lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan dan mengatasi hambatan.

Salah satu kelebihan metode role playing adalah bahwa melibatkan semua siswa untuk berpartisipasi, mengambil keputusan, dan berekspresi. Mereka juga memungkinkan guru untuk mengevaluasi seberapa baik siswa memahami materi melalui pengamatan bagaimana mereka berperan, dapat membuat pengalaman belajar yang menyenangkan, dan bahasa

siswa dapat dibentuk menjadi bahasa yang mudah dipahami. Game peran juga memiliki kekurangan, termasuk memakan banyak waktu, membutuhkan ruang yang luas, dan dapat mengganggu kelas lain. Setelah kelemahan metode ini diketahui, guru dapat mengantisipasi kegagalan kegiatan dengan mengurangi kelemahan tersebut (Sari, 2020). Dengan kelebihan dan kekurangan dari metode role playing dapat dipastikan metode role playing efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Role Playing telah memberikan dampak positif terhadap pembelajaran bangun datar. Dengan menggunakan metode ini dianggap berhasil dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dengan memanfaatkan skenario Role Playing pada siswa di Sdn 056024 Balai Gajah Desa Dogang.

DAFTAR PUSTAKA

- Barus, E. M., & Harsono, T. (2018, Maret). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DENGAN METODE ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN SISTEM EKSKRESI MANUSIA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS XI IPA SMA NEGERI 1 GALANG T.P 2013/2014. *Jurnal Ilmiah Kebidanan Imelda*, 4 No.1.
- Halim, F. A., Agustin, D. R., Ridho, M., Ibrahim, M. R., & Nafisah, K. (2023, November). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENDESAIN PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERDIFERENSIASI DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY BAGI GURU SMK DI KABUPATEN LUMAJANG. *Pengabdian mAsyarakat Dosen Indonesia*, 6, No 2, 1 – 8.
- Handayama, J. (2016). *Metodologi pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Imanizar, L., Napitupulu, N. L., & Manalu, S. (2021, Juni). Penerapan Role Playing pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 41-46.
- Lestari, P. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018/2019. *Journal Ilmiah Rinjani*, 7(2), 89-98.
- Permana, G. P. (2021). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Materi Uang Kertas menggunakan Model Role Playing Siswa Kelas II SD Negeri 3 Dermaji Tahun Pelajaran 2020/2021. *Educatif Journal of Education Research*, 3(2), 53-67. doi:<https://doi.org/10.36654/educatif.v3i2.47>
- Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 61-67.
- Uno, H. B. (2008). *Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, A. T., Masripah, Agesty, W. R., & Munawaroh, N. (2024). Efektivitas Metode Role Playing dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). *Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara*, 1768-1776.
- Wali, G. N., Winarko, W., & Murniasih, T. R. (2020). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Penerapan Metode Tutor Sebaya. *RAINSTEK: Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 2. No 2