

Model Role Playing Berbantuan Media Audio pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Role Playing Model Assisted by Audio Media in Social Studies Learning in Elementary School

Yusuf Rendi Wibowo^{1*}, Fatonah Salfadilah², Sri Atin³

^{1,2,3}UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Jl. Laksda Adisucipto, Ngentak, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman,
Daerah Istimewa Yogyakarta

*email: 121204082001@student.uin-suka.ac.id

Abstract. *This research was triggered by a lack of creativity in social studies learning innovation, encouraging the exploration of audio-assisted role playing learning models as a solution. This research is descriptive qualitative using data triangulation through observation, interviews, and documentation. The main subject is grade III educators, with the aim of revealing the reasons for using audio-assisted role playing models in social studies learning in elementary schools. The results of research at SD N 1 Way Mili show good implementation, with the advantages of this model including training students to understand the situation as if it were real, stimulating creativity and innovation, and involving students actively. However, there are disadvantages such as long time use, requiring large space, potential sound interference, and unattractiveness if the audio media experiences errors. Factors of educators, students, and infrastructure are influences in the application of this learning model. In conclusion, audio-assisted role playing models are effective in improving the quality of social studies learning despite some challenges that need to be overcome.*

Keywords: *Role playing Model; Audio Media; Social Studies; Elementary School*

Abstrak. Penelitian ini dipicu oleh kekurangan kreativitas dalam inovasi pembelajaran IPS, mendorong eksplorasi model pembelajaran role playing berbantuan audio sebagai solusi. Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif dengan menggunakan triangulasi data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek utama adalah pendidik kelas III, dengan tujuan mengungkap alasan penggunaan model role playing berbantuan media audio dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Hasil penelitian di SD N 1 Way Mili menunjukkan pelaksanaan yang baik, dengan keunggulan model ini termasuk melatih peserta didik memahami keadaan seakan-akan nyata, merangsang kreativitas dan inovasi, serta melibatkan peserta didik secara aktif. Namun, terdapat kelemahan seperti penggunaan waktu yang lama, membutuhkan ruang luas, potensi gangguan suara, dan ketidakmenarikan jika media audio mengalami kesalahan. Faktor pendidik, peserta didik, dan sarana prasarana menjadi pengaruh dalam penerapan model pembelajaran ini. Kesimpulannya, model role playing berbantuan audio efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS meskipun dengan beberapa tantangan yang perlu diatasi.

Kata kunci: *Model Role playing; Media Audio; IPS; Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS sudah sepatutnya menjadi pelajaran yang menyenangkan dikarenakan berhubungan langsung dengan lingkungan sosial yang bisa dieksplor oleh peserta didik. Namun sering kali metode konvensional digunakan pada pembelajaran IPS, sehingga membuat peserta didik merasa jenuh dan tidak tertarik dengan materi IPS yang disampaikan oleh pendidik. Esensi dari pembelajaran IPS akan mudah tersalurkan kepada peserta didik apabila implikasi dari model, strategi, metode maupun media pembelajaran digunakan dengan baik. Materi IPS di Sekolah Dasar sebaiknya didukung dengan pembelajaran yang menyesuaikan pada karakteristik peserta didik. Hal tersebut tentunya agar pembelajaran dapat tersalurkan dengan optimal (Marhayani, 2018). Pembelajaran IPS melibatkan peserta didik agar aktif, pembelajaran IPS mempunyai maksud mengkonstruksi pemikirannya sendiri agar dapat berpikir logis, kritis serta mampu memecahkan suatu masalah (Edu & Dali, 2021; Sari, 2021).

Sementara realita yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran IPS sangat sulit untuk mengacu kepada pembelajaran yang kontekstual, kreatif dan dapat memecahkan masalah. Sejalan dengan Anggraini, Putri, Ajeli, Ananda & Witarsa mengatakan bahwa pendidikan di negara Indonesia pada masa sekarang dilaksanakan belum sesuai pada pola pikir masyarakat. Pendidikan di mata masyarakat hanya sebatas belajar untuk mendapatkan nilai yang bagus, imbasnya peserta didik pada waktu yang akan datang sulit untuk berkompetisi dengan

negara yang lebih maju pendidikannya (Anggraini, Putri, Ajeli, Ananda, & Witarsa, 2022). Pada lingkungan pendidikan, pendidik berperan penting dalam mendampingi kegiatan proses belajar peserta didik guna mencapai kesuksesan belajar peserta didik (Wibowo, 2021). Guru dituntut untuk selalu mengembangkan keahlian mengajar, dalam hal ini pada penguasaan materi ajar, mampu menerapkan model, strategi, metode serta hal yang mendukung pada jalannya kegiatan belajar. Sejalan pada penjelasan Johnson yang menyatakan bahwa *"guru yang bermutu memungkinkan peserta didik tidak hanya dapat mencapai standar nilai akademik saja, akan tetapi untuk mendapatkan pengetahuan dan keahlian yang penting untuk kehidupan mereka"* (Johnson, 2014).

Inovasi dalam pembelajaran IPS dibutuhkan pendidik agar keberhasilan pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan audio untuk mempermudah bagi peserta didik dalam memahami konsep-konsep pembelajaran IPS. Media audio tersebut memiliki tujuan agar terlaksananya model pembelajaran *role playing*. Media audio juga berfungsi untuk membantu peserta didik terhadap pemahaman pada materi ajar yang dapat dipahami oleh indra pendengaran (Firmadani, 2020). Penggunaan media audio ini bertujuan agar pembelajaran dapat berkualitas seperti yang diharapkan. Pada SD N 1 Way Mili sudah menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan audio pada proses pembelajaran IPS. Model tersebut

merupakan pembelajaran dengan bermain peran (Kristin, 2018).

Model *role playing* ini dapat digunakan untuk guru dalam mengajar yang berfokus pada afektif peserta didik. Sedangkan media audio merupakan media yang menyajikan pengalaman belajar dalam bentuk audiotif. Media ini melibatkan indera pendengaran, sehingga media audio digunakan untuk melatih kemampuan mendengar dan menyimak peserta didik (Hilman, Febrianti, & Aulia, 2019).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Arsyad & Sulfemi menjelaskan bahwa model *role playing* mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik, pendidik akan mudah memahami karakteristik peserta didik, serta dengan menggunakan media audio visual peserta didik mampu mencapai nilai di atas KKM (Arsyad & Sulfemi, 2018). Penelitian lain yang membahas tentang model *role playing* juga dilakukan oleh Dewi, penelitiannya menjelaskan adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model *role playing* melalui audio visual pada kemampuan berbahasa Indonesia, serta model belajar ini menjadi salah satu alternatif yang bisa digunakan oleh pendidik untuk menjadikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan (Dewi, 2020). Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Syamsuddin, dkk. menjelaskan bahwa model *role playing* yang digunakan dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Syamsuddin, Yunus, & Hamid, 2020).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Arsyad & Sulfemi menjelaskan bahwa model *role playing* mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik, pendidik akan mudah

memahami karakteristik peserta didik, serta dengan menggunakan media audio visual peserta didik mampu mencapai nilai di atas KKM (Arsyad & Sulfemi, 2018). Penelitian lain yang membahas tentang model *role playing* juga dilakukan oleh Dewi, penelitiannya menjelaskan adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model *role playing* melalui audio visual pada kemampuan berbahasa Indonesia, serta model belajar ini menjadi salah satu alternatif yang bisa digunakan oleh pendidik untuk menjadikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan (Dewi, 2020). Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Syamsuddin, dkk. menjelaskan bahwa model *role playing* yang digunakan dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Syamsuddin dkk., 2020).

Berdasarkan dari riset yang sudah dilakukan para peneliti pendahulu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai model *role playing* berbantuan media audio pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap alasan digunakannya model *role playing* berbantuan media audio pada pembelajaran IPS pada sekolah dasar, serta mengungkap kelebihan serta kelemahan yang ada dalam model *role playing* berbantuan audio.

METODE

Penelitian ini berjenis penelitian kualitatif dengan memakai pendekatan deskriptif. Kualitatif merupakan riset yang menelaah atau menjelaskan kasus atau fenomena yang terjadi di lapangan, individu atau kelompok bisa melakukannya agar mendapatkan data sesuai dengan realitas yang ada.

Selanjutnya, metode deskriptif dipilih dalam penelitian ini, penelitian yang dimaksudkan adalah dengan mengkaji fenomena, keadaan, suasana, kejadian atau faktor lain, data yang didapatkan disajikan berupa karya ilmiah (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini dilakukan di SD N 1 Way Mili yaitu dikelas III. Waktu penelitian yaitu pada semester genap April 2023. Untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan ada beberapa tahap yang harus dilakukan yaitu dengan cara memaparkan informasi yang didapat, mengurangi data yang tidak perlu, serta membuat kesimpulan sesuai dengan data atau informasi yang diterima (Sugiyono, 2019). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah dengan menggunakan triangulasi sumber data untuk menguji kredibilitas dari data yang didapat, data didapatkan dengan cara observasi, wawancara serta dokumentasi. Observasi dilakukan dengan melihat proses belajar dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media audio. Kemudian melakukan wawancara pada salah seorang pendidik di SD N 1 Way Mili mengenai penggunaan model *role playing* berbantuan media audio. Lalu peneliti melihat dokumentasi berupa modul ajar yang digunakan oleh pendidik. Penelitian ini mendeskripsikan mengenai model belajar *role playing* berbantuan audio pada pembelajaran IPS di SD N 1 Way Mili. Subjek utama pada penelitian ini yaitu pendidik kelas III yaitu Bapak DLJ dengan 10 pertanyaan.

Data observasi dan wawancara didapat berdasarkan dari indikator model pembelajaran *role playing*. Indikator yang peneliti gunakan ialah hasil pemikiran dari Udin S. Winataputra (Winataputra, Delfi, Pannen, & Mustafa, 2014) Untuk mengetahui lebih jelas instrumen

penelitian berikut dituliskan indikator, kisi-kisi observasi serta wawancara dalam bentuk tabel.

Tabel 1. Indikator Model *Role playing*

No.	Indikator Model <i>Role playing</i>
	Kegiatan pembelajaran
1.	menyerupai dengan situasi sesungguhnya
2.	Pembelajaran secara berkelompok
3.	Aktivitas komunikasi
4.	Peran pendidik sebagai pembimbing
5.	Permasalahan diangkat dari kehidupan sehari-hari
6.	Peserta didik memainkan peran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang sudah didapat melalui metode observasi, wawancara dan dokumentasi didapatkan hasil riset mengenai model *role playing* berbantuan media audio pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Temuan dari penelitian yang sudah dilakukan disajikan dalam bentuk deskriptif.

Implementasi Pembelajaran Berbasis *Role playing* dengan Media Audio pada Pelajaran IPS

Pembelajaran IPS dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media audio di SD N 1 Way Mili sudah terlaksana dengan baik. Hal itu ditandai dengan tercapainya seluruh indikator yang ada. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada saat pembelajaran berlangsung, pendidik menerapkan model tersebut pada pembelajaran IPS dengan materi jual beli pada kelas III, peneliti melihat bahwa kondisi pembelajaran menyerupai pada situasi yang sesungguhnya di pasar tradisional. Media audio digunakan

sebagai penunjang atmosfer pasar tradisional, seperti suara orang-orang sedang mengobrol, suara tawar menawar, suara ayam, suara kendaraan bermotor dll. Sehingga terciptalah atmosfer yang mirip dengan keadaan aslinya. Sesuai dengan yang disampaikan oleh Bapak DLJ, menyampaikan bahwa *"Pendidik menggunakan media audio untuk menciptakan suasana yang mirip di pasar, sehingga peserta didik merasa seperti berada di keadaan yang sesungguhnya."*

Model *role playing* dengan berbantuan media audio ini dilaksanakan secara berkelompok. Dengan anggota kelompoknya dibentuknya kelompok dapat membuat peserta didik dapat berdiskusi tentang peran yang akan dimainkan, serta merangsang peserta didik untuk saling berkolaborasi dengan kelompoknya. Dalam pembelajaran yang dilakukan haruslah bersifat kolaboratif. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, pembelajaran yang dilakukan sudah dilakukan secara berkelompok dengan beranggotakan beberapa peserta didik, ada yang menjadi penjual serta pembeli. Hal tersebut diperkuat oleh tanggapan dari bapak DLJ, beliau mengatakan *"Saat pembelajaran berlangsung pendidik membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, kemudian pendidik membagi peran setiap anggotanya, ada yang menjadi penjual dan ada yang menjadi pembeli."* Kemudian bapak DLJ juga mengatakan mengenai tujuan dilakukannya pembelajaran secara berkelompok, *"kegiatan berkelompok ini memiliki tujuan agar terciptanya karakteristik peserta didik yang kolaboratif saling bekerja sama pada setiap anggotanya."*

Pembelajaran menggunakan model *role playing* menciptakan kegiatan interaksi pada peserta didik utamanya pada

aktivitas komunikasi. Aktivitas komunikasi yang dimaksud bertujuan untuk melatih kecakapan dalam berbicara, dalam hal ini ditujukan pada aktivitas tawar menawar. Kegiatan tawar menawar dapat menstimulus peserta didik untuk memiliki karakteristik percaya diri, jiwa kewirausahaan serta berani. Sesuai dengan pengamatan peneliti, bahwa aktivitas komunikasi yang terjadi sudah terlihat pada pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*, peserta didik saling berkomunikasi dalam kegiatan jual beli pada aktivitas tawar menawar. Sejalan dengan yang dikatakan Bapak DLJ bahwa, *"pada pembelajaran model role playing peserta didik melakukan interaksi yang berupa aktivitas komunikasi dalam kegiatan jual beli. Terjadinya aktivitas interaksi komunikasi melatih kecakapan peserta didik untuk bersosialisasi."*

Keberhasilan dalam pembelajaran menggunakan model *role playing* berbantuan media audio tidak terlepas dari peran pendidik. Pendidik berfungsi sebagai pembimbing serta fasilitator dalam pembelajaran. Pada observasi yang dilakukan oleh peneliti terlihat bahwa pendidik berperan aktif membimbing, mengarahkan, memberikan motivasi serta memfasilitasi berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Bapak DLJ mengatakan, *"cara pendidik untuk membimbing peserta didik yaitu dengan memberikan pengarahan bagaimana cara jual beli yang baik, memotivasi peserta didik agar percaya diri dan berani."* Kemudian bapak DLJ mengatakan mengenai peranannya dalam memfasilitasi pembelajaran, *"pendidik menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan jual beli, menggunakan suara-suara yang menciptakan atmosfer pasar tradisional dibantu dengan media audio yang berupa speaker."*

Model pembelajaran *role playing* memiliki ciri khas tema atau masalah yang diangkat dari kehidupan sehari-hari. Hal itu membuat peserta didik seolah-olah berada pada posisi di situasi yang sesungguhnya. Observasi yang telah dilakukan oleh peneliti mengungkapkan bahwa proses pembelajaran menggunakan model *role playing* berbantuan audio mengangkat tema wirausaha dengan kegiatan jual beli. Hal tersebut serupa dengan apa yang disampaikan oleh Bapak DLJ, beliau mengatakan *“Masalah yang diangkat pada pembelajaran kali ini yaitu mengenai wirausaha dengan kegiatan jual beli. Dengan demikian diharapkan peserta didik tahu akan keadaan yang sesungguhnya di lapangan.”*

Role playing merupakan salah satu model belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang berfokus pada aktivitas peserta didik. Dalam hal ini peserta didik memainkan peran yang sudah dipersiapkan terlebih dahulu. Adapun peran yang dimainkan ialah seperti yang bapak DLJ sampaikan pada saat wawancara, beliau mengatakan *“Peran yang mainkan oleh peserta didik yaitu penjual dan pembeli, peserta didik belajar bagaimana cara menjual suatu produk dan cara bagaimana menawar produk yang dijual.”* Dalam pembelajaran *role playing* dibutuhkan antusiasme dan keseriusan peserta didik saat melaksanakan kegiatan bermain peran. Bapak DLJ mengatakan dalam wawancaranya bahwa, *“peserta didik antusias dalam melakukan pembelajaran ini, mereka cukup serius dalam mendalami peran yang telah diberikan.”*

Langkah-langkah Model *Role playing* Berbantuan Media Audio

Setiap model yang dipergunakan pada kegiatan belajar pasti memiliki

perencanaan dalam menerapkan suatu model pembelajaran, tidak terkecuali juga model *role playing*. Langkah-langkah yang diterapkan pada model belajar bertujuan untuk mengatur jalannya pembelajaran agar berjalan sesuai apa yang sudah direncanakan pendidik (Purwantoro, 2020). Adapun langkah-langkahnya berdasarkan hasil wawancara ialah: langkah pertama, pendidik merencanakan kegiatan yang akan dimainkan. Langkah kedua, pendidik membagi peserta didik dalam beberapa kelompok. Langkah ketiga, pendidik menyampaikan tema yang akan dibahas serta dimainkan. Langkah keempat, pendidik menjelaskan tujuan dari pelaksanaan kegiatan bermain peran sesuai dengan tema yang diberikan. Kelima, pendidik membagi peran pada setiap anggotanya. Langkah keenam, peserta didik mempersiapkan dalam memainkan peran yang didapat, sedangkan guru mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan. Langkah ketujuh, peserta didik menampilkan kegiatan bermain peran secara bergiliran setiap kelompok, kelompok lain memperhatikan jalannya penampilan kelompok yang sedang bermain peran. Langkah kedelapan, peserta didik melakukan penilaian atas penampilan kelompok lain dengan lembar kerja yang diberikan. Langkah kesembilan, pendidik memberikan kesimpulan secara umum, langkah terakhir yaitu pendidik melakukan evaluasi pembelajaran.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Model *Role playing* Berbantuan Media Audio pada Pembelajaran IPS

Pelaksanaan model *role playing* berbantuan media audio mempermudah jalannya pemberian ilmu dari pendidik kepada peserta didik (Rohmah, 2022).

Dengan digunakannya model pembelajaran ini peserta didik menjadi aktif serta antusias dalam pembelajaran. Pembelajaran ini menciptakan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik, karena peserta didik mempraktikkan langsung peran pada pembelajaran. Pengalaman yang didapat saat pembelajaran menggunakan model ini membuat pembelajaran yang terjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Hal tersebut tak luput dari faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran. Adapun faktor yang mempengaruhi pembelajaran model tersebut yang ditemukan berdasarkan riset yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu: 1) faktor pendidik; 2) faktor peserta didik; 3) faktor sarana prasarana.

Keunggulan dan Kelemahan Model *Role playing* berbantuan Media Audio

Sudah menjadi hal yang wajar apabila model pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan dalam penerapannya pada suatu pembelajaran (Sueni, 2019). Adapun keunggulan dan kelemahan dalam model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio dijabarkan sebagai berikut.

Keunggulan

Model *role playing* membantu pendidik dalam menyampaikan ilmu kepada peserta didik dengan cara bermain peran (Bera, 2022). Berdasarkan hasil observasi adapun keunggulan dari model ini yaitu: 1) Peserta didik akan melatih dirinya untuk memahami suatu keadaan seperti kondisi aslinya; 2) Peserta didik akan terlatih untuk kreatif dan inovatif; 3) Melibatkan semua peserta didik untuk ikut andil pada kegiatan belajar; 4) pendidik dapat mengevaluasi pemahaman peserta didik melalui observasi saat bermain

peran; 5) Menciptakan pengalaman belajar yang menarik serta menyenangkan; 6) Melatih cara bersosialisasi dan berkomunikasi peserta didik.

Kelemahan

Berdasarkan wawancara maupun observasi, model *role playing* berbantuan audio selain mempunyai keunggulan pun mempunyai kelemahan. Adapun kelemahan dari model belajar *role playing* berbantuan media audio ialah: 1) Menggunakan waktu yang banyak; 2) Dibutuhkan tempat yang lumayan luas; 3) suara yang ditimbulkan bisa mengganggu pembelajaran di kelas yang lain; 4) apabila media audio mengalami eror maka pembelajaran kurang menarik.

DISKUSI

Implementasi model belajar *role playing* berbantuan media audio membuat kegiatan belajar yang menyerupai situasi asli di lapangan atau kehidupan sehari-hari. Media audio berfungsi untuk membantu dalam menciptakan suasana aslinya, seperti suara-suara keriuhan di pasar tradisional, suara kendaraan bermotor dan lain-lain. Hal serupa dikatakan oleh Nurgiyansah, Heri & Khaerudin bahwa model belajar *role playing* haruslah membuat pembelajaran yang semirip mungkin pada situasi aslinya, hal itu bertujuan agar peserta didik semakin menghayati peran yang dimainkan saat pembelajaran menggunakan model *role playing* (Nurgiansah, Hendri, & Khoerudin, 2021).

Model *role playing* berbantuan media audio diterapkan dengan sistem berkelompok. Pendidik mempersiapkan kegiatan yang akan dimainkan dengan maksud pendidik membuat rencana dalam bermain peran agar pembelajaran dengan

model *role playing* berbantuan audio dapat berjalan secara sistematis. Kemudian peserta didik dipisah ke dalam beberapa kelompok dengan. Lalu, peserta didik diberikan peran yang berbeda-beda dalam kegiatan pembelajaran. Dibaginya kelompok memiliki tujuan agar peserta didik memiliki sikap kerja sama antar anggota kelompoknya, lalu memiliki jiwa kolaboratif dalam pembelajaran tersebut. Kemudian peran yang dibagikan berbeda-beda karena tokoh yang akan dimainkan bermacam-macam mempunyai maksud agar peserta didik dapat saling berinteraksi dengan sesama anggotanya melalui aktivitas komunikasi yang dilakukan. Aktivitas komunikasi tersebut memiliki manfaat untuk melatih kemampuan peserta didik dalam berbicara, bersosialisasi dan menumbuhkan jiwa berani dalam berpendapat. Pendidikan masa kini haruslah membentuk karakteristik anak ke arah yang baik (Wibowo & Hidayat, 2022). Senada dengan hal tersebut Fahreza & Rahmi; Syamsuddin dkk. dalam penelitiannya menyatakan bahwa model *role playing* dapat melatih sikap kerja sama dan kolaboratif (Fahreza & Rahmi, 2018; Syamsuddin dkk., 2020).

Kemudian pada pembelajaran dengan *role playing* berbantuan audio ini pendidik mempersiapkan alat dan bahannya, alat yang disiapkan pendidik berupa meja dan kursi pendidik siapkan agar tersusun rapi sehingga dapat memperluas kelas agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana, kemudian juga pendidik mempersiapkan speaker dan audio agar dapat menciptakan suasana hiruk pikuk kegiatan pasar. Setelah selesai pembelajaran, pendidik memberikan kesimpulan tentang apa yang didapat pada pembelajaran, kemudian pendidik

menyampaikan maksud dari pembelajaran. Setelah itu, pendidik melakukan tanya jawab kepada peserta didik perihal apa yang sudah dipelajari oleh peserta didik pada pembelajaran dengan menggunakan model tersebut.

Role playing sebagai model pembelajaran yang dibantu dengan media audio tidak terlepas dari peran pendidik dalam pengaplikasiannya. Peran pendidik dalam model tersebut yaitu sebagai pembimbing, motivator serta fasilitator. Pendidik memberikan bimbingan yang berupa pengarahan pada peserta didik tentang bagaimana cara melakukan kegiatan bermain peran sesuai dengan tema yang diberikan, serta memberikan motivasi pada peserta didik agar berani, percaya diri dalam memainkan peran. Pendidik juga memfasilitasi dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran *role playing* berbantuan media audio dengan mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan yang dinyatakan oleh Hasmi; Siu, Nurjani & Lamirin dalam penelitiannya bahwa tugas pendidik dalam pembelajaran *role playing* bukan semata-mata hanya untuk memberikan pengajaran materi saja namun juga berperan aktif dalam memberikan pengarahan, bimbingan dan memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran (Hasmi, 2021; Siu, Nuriani, & Lamirin, 2022).

Model *role playing* berbantuan audio memiliki karakteristik pada peserta didik yang menjadi pusat dari pembelajarannya. Hal itu dimaksudkan untuk membuat peserta didik aktif serta antusias dalam kegiatan belajar. Model *role playing* berbantuan audio haruslah memiliki masalah atau tema yang diangkat dari kehidupan sehari-hari. Masalah tersebut bisa berupa keadaan sosial, fenomena,

serta kebiasaan pada masyarakat. Hal tersebut sejalan dengan yang dikatakan oleh Andani; Anggrawati, Kasih & Kardo dalam penelitiannya bahwa model *role playing* mengambil tema mengenai permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari di lingkungan sosial (Andani, 2018; Anggrawati, Kasih, & Kardo, 2021).

Langkah-langkah pembelajaran *role playing* berbantuan media audio adalah sebagai berikut: 1) Pendidik merencanakan kegiatan yang akan dimainkan; 2) Peserta didik dibagi beberapa kelompok; 3) Pendidik menyampaikan tema yang akan dibahas serta dimainkan; 4) Pendidik menjelaskan tujuan dari pelaksanaan kegiatan bermain peran sesuai dengan tema yang diberikan; 5) Pendidik membagi peran pada setiap anggotanya; 6) Peserta didik mempersiapkan dalam memainkan peran yang didapat, sedangkan guru mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan; 7) Peserta didik menampilkan kegiatan bermain peran secara bergiliran setiap kelompok, kelompok lain memperhatikan jalannya penampilan kelompok yang sedang bermain peran; 8) Peserta didik melakukan penilaian atas penampilan kelompok lain dengan lembar kerja yang diberikan; 9) Pendidik memberikan kesimpulan secara umum; 10) Pendidik melakukan evaluasi pembelajaran.

Sejalan dengan langkah-langkah di atas, Hanafiah & Suhana sependapat yang ditarakan dalam bukunya yaitu (Hanafiah & Suhana, 2014): 1) Pendidik menyusun kegiatan yang akan diperlihatkan; 2) Sebelum dilaksanakannya bermain peran, pendidik memberi tahu kegiatan apa yang akan dilakukan; 3) Pendidik membuat kelompok yang beranggotakan beberapa peserta didik; 4) Pendidik memberi pemahaman mengenai tujuan belajar yang

akan digapai 5) pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk maju ke depan memainkan peran; 6) setiap peserta didik berada pada kelompoknya sembari menonton kelompok yang sedang bermain peran; 7) sesudah kegiatan berakhir, pendidik memberikan lembar kerja kepada peserta didik guna memberikan nilai terhadap penampilan kelompok lain; 8) setiap peserta didik memberikan kesimpulannya; 9) Pendidik menyampaikan kesimpulan secara keseluruhan; 10) Pendidik mengevaluasi kegiatan; 11) Pendidik menutup pembelajaran.

Faktor yang mempengaruhi implementasi model *role playing* berbantuan media audio yang peneliti amati ialah faktor pendidik, pendidik berperan penting dalam pembelajaran, pada pembelajaran dengan model *role playing* pendidik mampu mengawasi jalannya kegiatan pembelajaran, pendidik membimbing peserta didik, pendidik memotivasi peserta didik agar percaya diri serta berani ketika memainkan peran, pendidik memfasilitasi kegiatan pembelajaran serta menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan. Dengan sikap pendidik yang sangat memantau kegiatan pembelajaran dengan model *role playing*, kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Faktor kedua, yaitu peserta didik. Peserta didik saling bekerja sama dalam kegiatan bermain peran, sehingga proses belajar ini bisa terlaksana dengan sebagaimana yang diharapkan. Ketiga, faktor sarana dan prasarana, pada pembelajaran model ini sangat dibutuhkannya sarana dan prasarana untuk mendukung dalam kegiatan pembelajaran ini. SD N 1 Way Mili memfasilitasi dalam hal ini, sehingga pembelajaran dengan model tersebut

dapat terlaksana sesuai apa yang diharapkan tanpa adanya hambatan.

SIMPULAN

Pembelajaran IPS dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media audio di SD N 1 Way Mili sudah terlaksana dengan baik. Model tersebut dilakukan secara berkelompok. Keunggulan dalam model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio ialah 1) Peserta didik akan melatih dirinya untuk memahami suatu keadaan seperti kondisi aslinya; 2) Peserta didik akan terlatih untuk kreatif dan inovatif; 3) Melibatkan semua peserta didik untuk ikut andil pada kegiatan belajar; 4) pendidik dapat mengevaluasi pemahaman peserta didik melalui observasi saat bermain peran; 5) Menciptakan pengalaman belajar yang menarik serta menyenangkan; 6) Melatih cara bersosialisasi dan berkomunikasi peserta didik. Kelemahan pada model ini ialah: 1) Menggunakan waktu yang banyak; 2) Dibutuhkan tempat yang lumayan luas; 3) suara yang ditimbulkan bisa mengganggu pembelajaran di kelas yang lain; 4) apabila media audio mengalami eror maka pembelajaran kurang menarik. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran model *role playing* berbantuan media audio ialah; 1) pendidik; 2) peserta didik; 3) sarana prasarana.

DAFTAR PUSTAKA

- Andani, F. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing dalam Memperkenalkan Entrepreneurship Anak Di Kelompok B Paud Al-Padilah Kota Bengkulu. *Annizom*, 3(3).
- Anggraini, S., Putri, E. P., Ajeli, F., Ananda, R., & Witarsa, R. (2022). Standar Isi Yusuf Rendi Wibowo, Fatonah Salfadilah, Sri Atin - Model Role Playing Berbantuan Media Audio pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar | 132
- Pendidikan Sekolah Dasar di Indonesia. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 1–6.
- Anggrawati, D., Kasih, F., & Kardo, R. (2021). Model Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Metode Role Playing dalam Mengurangi Kecemasan Berkomunikasi. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 2(2), 51–61.
- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41–46.
- Bera, L. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model Role Playing pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres Waioti. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10476–10483.
- Dewi, A. A. I. K. (2020). Meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran role playing berbantuan media audio visual. *Mimbar Ilmu*, 25(3), 449–459.
- Edu, A. L., & Dali, O. N. (2021). Penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe trading place untuk meningkatkan motivasi belajar ips siswa sekolah dasar. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 59–64.
- Fahreza, F., & Rahmi, R. (2018). Peningkatan keterampilan sosial melalui metode role playing pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1).
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi

- pembelajaran era revolusi industri
4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Hanafiah, N., & Suhana, C. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran* (Revisi). Bandung: Refika Aditama.
- Hasmi, H. (2021). Melalui Pendekatan Belajar Kelompok (Role Playing) Dapat Meningkatkan Kemampuan Berdialog Dalam Bermain Peran Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 3 Panga. *Serambi Konstruktivis*, 3(2).
- Hilman, I., Febrianti, A., & Aulia, N. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(1), 152–157.
- Johnson, E. B. (2014). *Contextual Teaching Learning (CTL)*. California: Corwin Press Inc.
- Kristin, F. (2018). Meta-analisis pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar IPS. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).
- Marhayani, D. A. (2018). Pembentukan karakter melalui pembelajaran IPS. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 67–75.
- Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. (2021). Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56–64.
- Purwanto, A. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Materi Kebebasan Berorganisasi Melalui Model Pembelajaran Role Playing Di Kelas V Sd Negeri Popongan Kecamatan Bringin. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 4(8), 471–484.
- Rohmah, A. N. F. (2022). Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sdi Nurul Qur'an Kecamatan Abung Tengah Kabupaten Lampung Utara. *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 90–106.
- Sari, W. N. (2021). Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPS. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 1(1), 10–14.
- Siu, O. C., Nuriani, N., & Lamirin, L. (2022). Mengajar Dengan Metode Role Play Berbasis Psikodrama Kepada Guru Sekolah Minggu Buddha Tamil Kota Medan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bodhi Dharma*, 1(2), 48–56.
- Sueni, N. M. (2019). Metode, Model dan Bentuk Model Pembelajaran (Tinjauan Pustaka). *Wacana Saraswati Majalah Ilmiah Tentang Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 19(1), 3–3.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsuddin, S., Yunus, M., & Hamid, S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Role Playing Pada Siswa Kelas V SD Inpres Tello Baru II Kota Makassar. *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science*, 2(3), 74–85.

- Wibowo, Y. R. (2021). *Peran Pendidik Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SD IT Baitul Muslim Way Jepara Pada Masa Pandemi Covid-19* (PhD Thesis). UIN Raden Intan Lampung.
- Wibowo, Y. R., & Hidayat, N. (2022). Al-Qur'an & Hadits Sebagai Pedoman Pendidikan Karakter. *BIDAYAH: Studi Ilmu-Ilmu Keislaman*, 113–132. <https://doi.org/10.47498/bidayah.v13i1.1006>
- Winataputra, U. S., Delfi, R., Pannen, P., & Mustafa, D. (2014). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Ilmu.