

Penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV sekolah dasar

Meina Nurfarida Sopandi¹, Hana Sakura Putu Arga², Faridillah Fahmi Nurfurqon³

^{1,2,3} IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹meinanurfarida03@gmail.com, ²hanasakuraputuarga9293@gmail.com,

³Faridillah@ikipsiliwangi.ac.id

Abstrak

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan, diantaranya untuk mengetahui; (1) peningkatan penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa; (2) respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*; dan (3) kendala yang di hadapi oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*. Metode yang digunakan yaitu *mix method* dengan desain *sequential explanatory design*. Penelitian berlokasi di SD Negeri Sukasari dengan subjek penelitian sebanyak 30 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data melalui tes (*pretest* dan *posttest*), lembar observasi, wawancara, dan juga angket. Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh melalui uji Ngain terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV dengan nilai N-Gain score sebesar 0,55 dikategorikan sedang. Dan nilai N-Gain Persen sebesar 55,7% dengan kriteria efektif. Adapun data yang diperoleh pada kualitatif yaitu respon siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa bahwa model *role playing* menarik dan menyenangkan, serta memudahkan mereka dalam memahami materi. Melalui wawancara, guru mengungkapkan beberapa kendala seperti terdapat beberapa siswa merasa kurang percaya diri atau enggan berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran, kemudian penerapan sintaks *role playing* membutuhkan persiapan yang memakan waktu ketika membuat skenario yang jelas dan menarik, dan mengendalikan jalannya *role playing* supaya tetap kondusif.

Kata Kunci: Kemampuan Pemahaman Konsep, Model *role playing*.

Abstract

This research has several objectives, including to find out; (1) increasing the application of the role playing learning model to students' ability to understand concepts; (2) student responses to learning using the role playing learning model; and (3) the obstacles faced by teachers in implementing learning using role playing models. The method used is a mix method with a sequential explanatory design. The research was located at Sukasari State Elementary School with research subjects of 30 class IV students. Data collection techniques through tests (*pretest* and *posttest*), observation sheets, interviews, and also questionnaires. Based on quantitative data obtained through the Ngain test, there was an increase in the ability to understand concepts in class IV students with an N-Gain score of 0.55 which was categorized as moderate. And the N-Gain Percent value is 55.7% with effective criteria. The qualitative data obtained, namely student responses, showed that the majority of students felt that the role playing model was interesting and fun, and made it easier for them to understand the material. Through interviews, the teacher revealed several obstacles, such as some students feeling less confident or reluctant to participate in role playing activities, then implementing role playing syntax requires time-consuming preparation when creating clear and interesting scenarios, and controlling the course of role playing so that it remains conducive.

Keywords: Concept Understanding Ability, Role playing model.

1. Pendahuluan

Pemahaman konsep merupakan kemampuan individu untuk mengerti, menafsirkan, dan memahami inti dari suatu konsep atau ide. Kemampuan ini sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan siswa untuk memahami dan menginternalisasi materi pelajaran dengan lebih baik sehingga siswa dapat paham konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Dengan pemahaman konsep yang baik, siswa dapat mengaitkan konsep-konsep baru dengan pengetahuan yang sudah

dimiliki sebelumnya, sehingga memperkuat pemahaman mereka serta membantu mengurangi miskonsepsi siswa. Hal ini penting untuk memastikan bahwa siswa memiliki pemahaman yang benar terhadap konsep-konsep yang diajarkan.

Purwanto dalam (Diana, Marethi, & Pamungkas, 2020) mengatakan Pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharuskan siswa mampu mengerti makna atau konsep, situasi, serta fakta yang sudah mereka ketahui. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya menghafal secara verbal, tetapi juga memahami konsep dari masalah atau fakta yang diajukan.. Perkins dan Uno dalam (Diana, Marethi, & Pamungkas, 2020) menyatakan bahwa, “Pemahaman menunjuk pada apa yang dapat seseorang lakukan dengan informasi itu dari apa yang telah mereka ingat. Indikator pemahaman siswa terlihat ketika mereka dapat menjelaskan konsep-konsep dengan kata-kata sendiri, menerapkan informasi dengan benar dalam konteks baru, membuat analogi baru, dan membuat generalisasi. Menurut Duffin dan Simpson dalam (Harefa, *et al.*, 2022) Pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa untuk: (1) menjelaskan konsep, yang berarti siswa dapat mengungkapkan kembali informasi yang telah diterima, (2) menerapkan konsep dalam berbagai situasi yang berbeda, dan (3) mengembangkan beberapa konsekuensi dari adanya konsep tersebut. Kemampuan memahami konsep dalam pembelajaran adalah keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh siswa.

Pada saat ini pentingnya pemahaman konsep tidak sejalan dengan kualitas kemampuan pemahaman konsep yang sesungguhnya. Kenyataan menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi lapangan di SDN Sukasari, kemampuan pemahaman konsep pada materi IPS khususnya materi kegiatan ekonomi masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari siswa yang kurang aktif saat proses pembelajaran sehingga kemampuan pemahaman konsep siswa masih rendah dan hasil belajar kurang dari kriteria ketuntasan minimum (KKM), serta rendahnya motivasi belajar siswa dan kurang percaya dirinya siswa sehingga menyebabkan kurangnya perhatian siswa karena proses pembelajaran yang kurang mendukung untuk siswa terlibat aktif terhadap mata pelajaran tertentu khususnya IPS yang mana itu dapat mempengaruhi keberhasilan pemahaman konsep. Hal itu dikarenakan belum tepatnya model pembelajaran yang digunakan serta kurangnya media pembelajaran memadai yang dapat mengaktifkan siswa. Dengan demikian, maka diperlukannya inovasi atau solusi yang mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran untuk membantu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep.

Dari permasalahan yang ditemukan, dibutuhkan perbaikan proses pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep. Salah satu alternatif yang dapat digunakan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran, salah satu model yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *role playing*. Model *Role playing* mengajarkan siswa untuk memecahkan masalah tertentu dengan bantuan kelompok. Dalam metode ini, siswa mencoba merasakan perasaan, pandangan, dan pemikiran orang lain melalui peran yang mereka mainkan, kemudian mendiskusikan hasilnya di kelas. Melalui simulasi ini, siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep materi (Latifah, 2019).

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran di kelas. (Latifah, 2019) menuturkan hasil penelitiannya bahwa dengan “penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa”. Sedangkan menurut (Anshori, 2016) ia menuturkan kesimpulan penelitiannya bahwa “dari analisis data dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran (*role playing*), sangat efektif digunakan dalam perbaikan pembelajaran dan peningkatan prestasi belajar siswa. Dalam pemahaman konsep jual beli di SD materi ini berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari, dan menjadikan siswa lebih mengerti dan paham akan konsep Kegiatan ekonomi yang dipelajarinya. Penelitian lain menuturkan bahwa “penerapan model *role playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi konsep Kegiatan ekonomi serta kualitas proses pembelajaran IPS tentang kegiatan Kegiatan ekonomi” (Zuhriyah, 2018).

Berdasarkan temuan para ahli dan kondisi di lapangan maka pada penelitian ini akan mengkaji tentang penggunaan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV sekolah dasar. Dengan demikian, diharapkan dengan penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat membantu siswa aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman konsep siswa.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini adalah *Mix Method*. Artinya penelitian ini menggunakan metode campuran / kombinasi antara metode kuantitatif juga kualitatif untuk mengumpulkan data, menganalisisnya, dan memahami permasalahan yang diteliti secara lebih mendalam. Pada penelitian ini desain yang digunakan yaitu *the explanatory sequential*. Desain ini mengumpulkan data yang diawali dengan pengumpulan data kuantitatif kemudian dilanjutkan pengumpulan data kualitatif untuk membantu menganalisis data yang diperoleh secara kuantitatif, sehingga hasil penelitian dengan desain ini bersifat menjelaskan suatu gambaran umum (generalisasi). Responden dalam penelitian ini adalah 30 siswa kelas IV SDN Sukasari. Metode kuantitatif yang digunakan yaitu eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*.

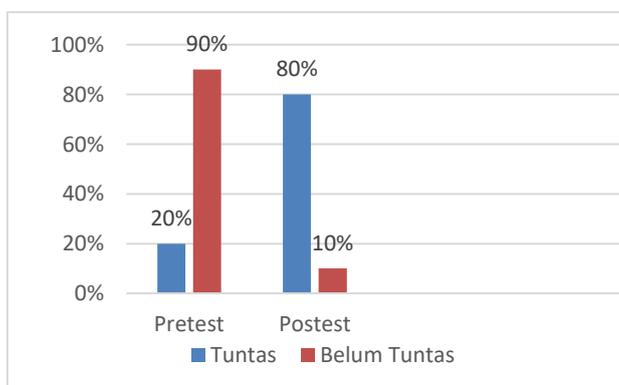
3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Studi ini melibatkan 30 siswa kelas IV di SDN Sukasari dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan pemahaman konsep. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi respon siswa terhadap pembelajaran dan kendala yang dihadapi oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

1. Peningkatan pada penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan pemahaman konsep IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV SDN Sukasari

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep pada siswa kelas IV SD, peneliti melakukan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum penerapan model pembelajaran *role playing* untuk memperoleh data awal kemampuan pemahaman konsep siswa. Setelah itu, peneliti melaksanakan proses pembelajaran menggunakan model *role playing*. Kemudian, dilakukan *posttest* untuk mendapatkan data akhir mengenai kemampuan pemahaman konsep siswa. Data awal kemampuan pemahaman konsep siswa menunjukkan bahwa hanya 6 siswa yang mencapai ketuntasan, sementara siswa lainnya belum tuntas. Rata-rata nilai siswa adalah 58,66. Saat dilakukan *Posttest* terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa di kelas, sebanyak 27 siswa dinyatakan tuntas dari 30 siswa dengan rata – rata nilai siswa adalah 81.8. Rekapitulasi presentase ketuntasan belajar tertuang dalam grafik dibawah ini:



Grafik 1. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar

Berdasarkan data pada Grafik 1 diatas, presentasi ketuntasan pada *pretest* yakni sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing* sebesar 20% tuntas dan 80% tidak tuntas. Adapun pada *posttest* yakni

setelah menggunakan model pembelajaran *role playing* persentasi ketuntasan mencapai 90% dan sebesar 10% tidak tuntas.

Berikut ini juga disajikan hasil uji normalitas peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV SDN Sukasari yang ditampilkan pada gambar berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

| Kelas | Sig. | Signifikansi | Keterangan |
|-----------------|-------|--------------|------------|
| <i>Pretest</i> | 0,200 | 0,200 > 0,05 | Normal |
| <i>Posttest</i> | 0,200 | 0,200 > 0,05 | Normal |

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan pada kedua data tersebut, yaitu *pretest* dengan nilai signifikansi 0.200 dan *posttest* dengan nilai 0.200, kedua data menunjukkan distribusi normal karena nilai tersebut lebih besar dari 0.05.

Selanjutnya, uji *paired sample t-test* digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata – rata kedua kelompok tersebut. Berdasarkan hasil uji t, nilai P-value (Sig.2-tailed) yang diperoleh nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$. Ini menunjukkan bahwa berdasarkan keputusan dari uji t *paired sample t-test*, (H_0) ditolak dan (H_1) diterima, mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Berikut tabel hasil uji *paired sample t-test*:

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample T-Test

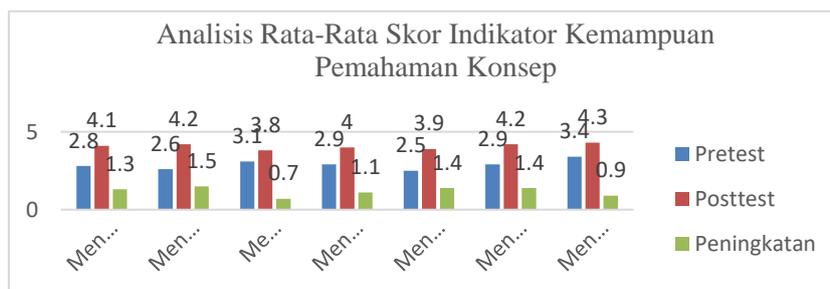
| Data | Sig | Signifikansi | Keterangan |
|-------------------------------|-------|--------------|--------------------|
| <i>Pretest & Posttest</i> | 0,000 | 0,000 < 0,05 | Berbeda Signifikan |

Untuk mengevaluasi kemajuan dalam kemampuan pemahaman konsep siswa dan efektivitas model pembelajaran *role playing*, maka dilakukan uji N-Gain. Hasil uji N-Gain didapatkan nilai sebesar 0,55 maka dapat dikategorikan sedang. Dan nilai N-Gain Persen sebesar 55,7 % dengan kriteria efektif.

Tabel 3. Hasil Uji N-gain

| Data | Sig | Keterangan |
|-------------------------------|------|------------|
| <i>Pretest & Posttest</i> | 0,55 | Sedang |

Untuk melihat peningkatan kemampuan pemahaman konsep kelas IV SDN Sukasari terhadap masing-masing indikator kemampuan pemahaman konsep disajikan dalam bentuk grafik berikut:

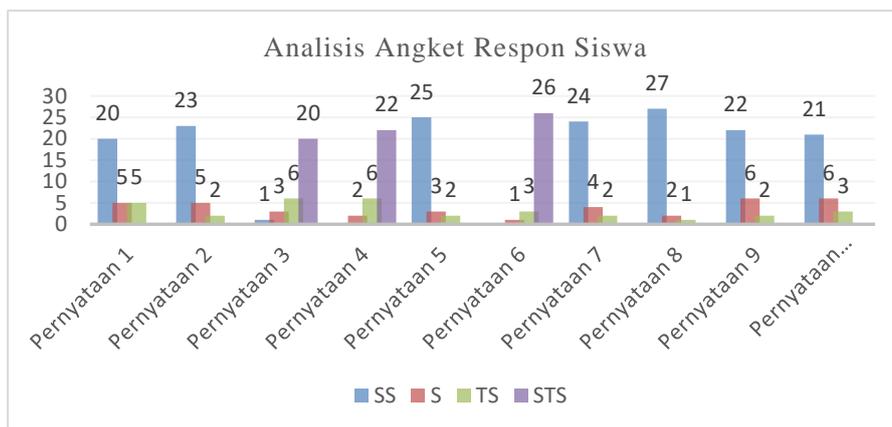


Grafik 2. Analisis rata-rata indikator kemampuan pemahaman konsep

Berdasarkan grafik di atas, indikator yang paling tinggi peningkatannya adalah indikator ke 2 yaitu mengklasifikasikan objek menurut sifat-sifat tertentu, dan indikator yang paling sedikit peningkatannya yaitu indikator ke 3 yaitu memberikan contoh dan non-contoh.

2. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep

Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *role playing* dapat dilihat dari hasil survei menggunakan angket yang terdiri dari 10 butir soal dengan pernyataan positif dan negatif sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kritis. Adapun hasil angket dapat



Grafik 3. Hasil analisis angket respon siswa

Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dari kelas IV SDN Sukasari sangat menikmati pembelajaran dengan model *role playing*. Hasil analisis angket menunjukkan bahwa siswa merasa tidak ada kesulitan ketika pembelajaran, melainkan siswa merasa terlibat secara aktif dan antusias dalam kegiatan *role playing* sehingga dapat membantu dalam memahami pembelajaran mengenai konsep jual beli. Kemudian sebagian besar siswa merasa senang dan setuju bahwa dengan melakukan kegiatan bermain peran siswa dapat berbicara tentang konsep jual beli dengan percaya diri, begitupun ketika memainkan perannya kebanyakan siswa selalu tampil dengan percaya diri. siswa merasa model pembelajaran *role playing* dapat membuat dirinya lebih tertarik belajar tentang kegiatan ekonomi. Selain itu siswa merasa memiliki kesempatan untuk menjelaskan hasil pemikiran saya kepada teman-teman di kelas.

Data tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 10 butir pernyataan menunjukkan respon yang baik ketika mengimplementasikan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa. Maka berdasarkan hasil pemberian angket yang dilakukan kepada siswa, diketahui tidak terdapat kesulitan atau kendala yang dialami siswa dalam pembelajaran.

3. Kendala guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep

Untuk mengetahui kendala guru dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *role playing*, peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru didapatkan hasil bahwa dalam pembelajaran menggunakan model *role playing* guru mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan baik sesuai dengan tahapannya berdasarkan RPP yang telah dirancang, dimulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN Sukasari mengenai penggunaan model pembelajaran *role playing*, ditemukan beberapa temuan penting. Awalnya, pada proses pembelajaran IPS biasanya guru menggunakan model *problem based learning* dan model *project based learning*. Penerapan model pembelajaran *role playing* di kelas pernah digunakan karena ada beberapa materi ajar yang membutuhkan kegiatan bermain peran dalam pembelajaran secara langsung. Meskipun demikian, guru menganggap model pembelajaran *role playing* memiliki banyak manfaat dan dapat menjadi alat

yang efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa karena bermain peran memungkinkan siswa untuk menghidupkan konsep yang diajarkan. Model ini sangat membantu dalam meningkatkan motivasi dan antusias siswa ketika belajar. Mereka menikmati proses belajar karena merasa seperti sedang bermain sambil belajar. Suasana kelas saat kegiatan belajar dapat dikatakan kondusif karena siswa sering terlihat bekerja dalam kelompok, berdiskusi dan saling membantu untuk memahami peran masing-masing. Suasana kelas juga menjadi aktif aktif, menyenangkan, dan interaktif. Namun disamping itu, guru mengalami beberapa kendala yaitu pada saat siswa merasa kurang percaya diri atau enggan berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran, kemudian penerapan sintaks *role playing* membutuhkan persiapan yang memakan waktu ketika membuat skenario yang jelas dan menarik, dan mengendalikan jalannya *role playing* atau pengelolaan kelas supaya tetap kondusif.

Untuk mengatasi kendala tersebut merencanakan kegiatan *role playing* jauh-jauh hari dan memanfaatkan waktu persiapan seefisien mungkin. Lalu untuk pengelolaan kelas dengan menetapkan aturan dan arahan yang jelas, dimana sebelum memulai bermain peran, berikan arahan kepada siswa tentang apa yang harus mereka lakukan selama *role playing* kemudian jelaskan kepada siswa aturan yang harus mereka ikuti mencakup hal-hal seperti menghormati satu sama lain, tetap fokus pada peran, dan tidak menyela orang lain. Kemudian dengan menciptakan suasana kelas yang aman dan mendukung untuk memastikan bahwa semua siswa merasa nyaman untuk berpartisipasi. Lalu dengan memberikan pujian kepada siswa atas partisipasi mereka dalam *role playing*, bahkan jika mereka hanya berpartisipasi sedikit. Dorong mereka untuk terus mencoba dan meningkatkan keterampilan mereka.

3.2. Diskusi

1. Peningkatan pada penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan pemahaman konsep IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV SDN Sukasari

Penerapan model *role playing* di kelas IV SDN Sukasari didapatkan hasil nilai rata – rata siswa sebesar 81,8. Terdapat 27 siswa yang dinyatakan tuntas dan 3 siswa yang belum mencapai ketuntasan. Dari Ini menunjukkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV SDN Sukasari meningkat. Untuk melihat peningkatan kemampuan pemahaman konsep menggunakan model pembelajaran *role playing*, peneliti melakukan uji Normalitas, Uji T, dan uji N-Gain didapatkan hasil yaitu terdapat kenaikan sebesar 55,7% maka penggunaan model *role playing* pada pembelajaran IPS kelas IV SD menunjukkan klasifikasi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa. Sehingga dapat disimpulkan, setelah melaksanakan beberapa tahapan pada pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* di dapatkan hasil bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa kelas IV SDN Sukasari. Selaras dengan pendapat Nurhamami (2020) pada penelitian yang berjudul “Penerapan metode pembelajaran *role playing* berbantuan video pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPS pada siswa kelas V sekolah dasar” yang menyatakan bahwa penerapan metode *role playing* berbantuan video dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa. Selain itu, peningkatan kemampuan pemahaman konsep dapat dilihat juga dari sikap siswa yang menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi dengan mengajukan pertanyaan yang mendalam dan relevan tentang materi yang dipelajari. Siswa dengan rasa ingin tahu tinggi akan mampu mencapai indikator kemampuan pemahaman konsep sedangkan untuk siswa dengan rasa ingin tahu sedang atau rendah belum mampu mencapai indikator kemampuan pemahaman konsep. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang memiliki tingkat rasa ingin tahu yang tinggi cenderung lebih aktif dalam pembelajaran dan eksplorasi, yang membantu meningkatkan pemahaman konsep mereka (Alea & Amidi, 2024).

Analisis terhadap masing-masing indikator kemampuan pemahaman konsep diperoleh data bahwa indikator pertama kemampuan pemahaman konsep yaitu menyatakan ulang sebuah konsep yang didalamnya mengajak siswa menguraikan konsep dengan menggunakan kata-kata dan kalimat yang berbeda, tetapi tetap mempertahankan makna inti dari konsep tersebut. Dengan menggunakan model *role playing* yang mengintegrasikan media LKPD dan kegiatan presentasi kelompok yang mengajak siswa untuk berdiskusi, siswa mengalami peningkatan dalam kemampuan mereka untuk merumuskan kembali konsep-konsep. Seperti yang disampaikan oleh Suandi (2022), melalui diskusi kelompok, perhatian siswa terfokus pada materi karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Indikator yang kedua yaitu mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu yang didalamnya mengajak siswa supaya dapat mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik. Pada indikator ini terdapat peningkatan yang signifikan. Pada saat belajar menggunakan model *role playing* dengan penggunaan media PPT dan video pembelajaran yang dapat membantu memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik sehingga terdapat peningkatan kemampuan mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan sifat tertentu. Menurut Gusmania & Wulandari (2018), media merupakan alat yang mengandung pesan-pesan pembelajaran seperti konsep, prinsip, dan prosedur yang membantu dalam memperkuat pemahaman terhadap materi pembelajaran. Hal ini mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran sehingga meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Indikator yang ketiga yaitu memberikan contoh dan non-contoh yang pada penelitian ini adalah siswa dapat mengidentifikasi contoh yang sesuai dengan konsep tersebut dan yang tidak sesuai. Indikator ini menjadi salah satu indikator yang terdapat peningkatannya. Hal ini selaras dengan pendapat Talihta & Cempakasari (2016) pada penelitiannya yang menyatakan terdapat masalah yaitu kurangnya kemampuan peserta didik untuk memberikan contoh-contoh konkrit, namun setelah melakukan pembelajaran menggunakan model *role playing* dapat meningkatkan kemampuan memberikan contoh-contoh konkret. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep klasifikasi objek siswa

Indikator yang keempat yaitu menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi yang pada penelitian ini fokusnya adalah siswa dapat menjelaskan konsep menggunakan format yang berbeda, seperti menggunakan gambar dan teks. Berdasarkan analisis, terjadi peningkatan pada indikator ini ketika menggunakan LKPD dalam pembelajaran yang melibatkan siswa dalam diskusi kelompok dan menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi. Hal ini sejalan dengan pandangan Rosidah (2016), yang mengatakan bahwa dalam diskusi kelompok, siswa sering menemukan perbedaan pandangan yang dapat melatih mereka untuk menyatukan dan meluruskan pendapat, sehingga akhirnya mereka dapat mencapai pemahaman yang lebih dalam tentang materi dan menyajikannya dalam bentuk yang berbeda. Indikator yang kelima yaitu mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep pada materi aktivitas jual beli dan kegiatan ekonomi. Pada indikator ini, terjadi peningkatan yang signifikan ketika menggunakan LKPD dalam pembelajaran kelompok untuk mendiskusikan konsep-konsep tersebut. Hal ini membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih mendalam, yang merupakan landasan penting untuk mengembangkan syarat perlu dan cukup suatu konsep. Pandangan ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Sukardi (2008), bahwa diskusi kelompok merupakan interaksi antara dua orang atau lebih yang bertujuan untuk bertukar pengalaman dan pendapat, dan sering kali menghasilkan keputusan bersama. Melalui berbagi pemahaman dan ide, siswa dapat membangun pemahaman yang lebih komprehensif tentang konsep tersebut. Pemahaman yang dibangun bersama ini membantu siswa dalam merumuskan definisi yang lebih jelas dan mengembangkan syarat perlu dan cukup suatu konsep dengan lebih akurat.

Indikator yang keenam yaitu menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur. Pada indikator mengalami peningkatan yang signifikan karena pada proses pembelajarannya didukung oleh strategi dan media pembelajaran yaitu PPT, Video pembelajaran dan LKPD. Berdasarkan hal tersebut peserta didik sudah mampu dalam menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur. Hal ini selaras dengan pendapat Lestari & Sutarni (2014) pada penelitiannya bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep dilihat dari indikatornya yaitu siswa mampu menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu pada saat siswa mengerjakan soal-soal juga meningkat. Indikator yang ketujuh yaitu mengaplikasikan konsep yang pada penelitian ini fokusnya adalah siswa mampu dalam mengaplikasikan suatu konsep dalam pemecahan masalah dengan langkah-langkah yang benar. Pada indikator ini terdapat peningkatan sesudah menggunakan model pembelajaran *role playing*. Hal ini selaras dengan pendapat Talihta & Cempakasari (2016) pada penelitiannya yang menyatakan terdapat masalah pada siswa yaitu kurangnya kemampuan siswa untuk mengaplikasikan konsep. Namun, dengan menggunakan model *role playing* dalam pembelajaran, kemampuan siswa dalam hal ini dapat ditingkatkan. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan konsep.

2. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep

Hasil analisis angket respon siswa dalam penggunaan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep menunjukkan respon yang baik, dan antusias siswa terhadap proses pembelajaran berlangsung. Dimana terdapat strategi dan media pembelajaran pada penelitian yaitu adanya media berbasis LKPD dan PPT interaktif dengan menggunakan strategi yang mengajak siswa bermain peran secara berkelompok berdiskusi serta adanya kegiatan presentasi. Menurut Indriana dalam (Saniah & Pujiastuti, 2021), media merupakan alat yang sangat berguna bagi siswa dan pendidik dalam proses pembelajaran dan pengajaran. Pada penelitian ini bahwa dengan menerapkan media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan, motivasi belajar siswa dan mendapatkan respon baik selama proses pembelajaran terutama menggunakan model pembelajaran *role playing*. Model *Role playing* mengajarkan siswa untuk belajar memecahkan masalah tertentu dengan bantuan kelompok. Melalui bermain peran, para siswa mencoba untuk menghayati perasaan dan cara pandangan dan pikiran orang lain dengan cara memerankan, kemudian hasilnya didiskusikan di dalam kelas. Dengan simulasi ini siswa akan mudah memahami konsep-konsep materi” (Latifah, 2019).

Dalam proses pembelajaran yang memuat indikator kemampuan pemahaman konsep, respon siswa yang sangat antusias, merasa nyaman, tertarik, dan mengikuti pembelajaran dengan sungguh sungguh yang membuat siswa lebih aktif serta percaya diri selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Humairah & Awaru (2017) mengatakan bahwa jika siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, artinya mereka yang mengambil peran utama dalam aktivitas belajar. Maka berdasarkan hasil pemberian angket yang dilakukan kepada siswa, diketahui tidak terdapat kesulitan atau kendala yang dialami siswa dalam pembelajaran dan respon yang baik ketika mengimplementasikan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.

3. Kendala guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep

Hasil analisis wawancara menunjukkan bahwa model *role playing* efektif diterapkan karena siswa dapat lebih aktif untuk menemukan konsep-konsep materi yang dipelajarinya sehingga mereka akan lebih mengingatnya. Menurut Yanto (2015) dengan menemukan konsep-konsep materi yang dipelajari secara mendalam sehingga siswa lebih paham dan mudah memahami materi yang diajarkan. *Role playing* sering kali dimaksudkan sebagai salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Hasil analisis wawancara yang telah dilakukan menunjukkan adanya beberapa kendala dalam menerapkan model *role playing* selama proses pembelajaran, yaitu dengan mengajak siswa untuk mengembangkan, menyajikan, dan berkontribusi dalam kegiatan bermain peran. Keadaan kelas sedikit kurang kondusif karena adanya keraguan dan kurang percaya dirinya siswa terhadap kemampuan dalam memerankan peran dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara adanya solusi yang digunakan untuk meminimalisir hal tersebut yaitu dengan memberikan pujian dan dorongan sehingga siswa mulai fokus kembali dan lebih berani dalam memerankan perannya, dilihat dari proses belajarnya siswa berperan aktif dan hasil belajar siswa cukup bagus dan efektif saat menggunakan model pembelajaran *role playing*. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Riyadi (2019) mengungkapkan bahwa anak yang memiliki rasa percaya diri tinggi mempunyai keberanian dan kemampuan untuk meningkatkan prestasinya seperti berani maju kedepan kelas untuk mengerjakan tugas dari guru ataupun berani bercerita. Maka dari itu dengan guru mengajak siswa untuk aktif berpendapat, menyampaikan ide maka suasana kelas menjadi aktif dan siswa pasti akan mulai memahami konsep-konsep materi yang dipelajari secara mandiri.

Berdasarkan hasil analisis dan pemaparan diatas, tidak ditemukan kendala yang terlalu signifikan dan kendala masih dapat diatasi. Sehingga model pembelajaran *role playing* dikatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.

4. Kesimpulan

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep pada siswa kelas IV SD Negeri Sukasari. Hal ini terlihat dari hasil rata-rata *pretest* (tes awal) sebesar 58,66 sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing*. Kemudian setelah menggunakan model *role playing* dengan hasil *posttest* (tes akhir) rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 81,8. Hasil N-gain score 0.55 kategori sedang dengan persentase 55,7% kategori efektivitas efektif. Berdasarkan hasil analisis setiap indikator pemahaman konsep menunjukkan bahwa semua indikator mengalami peningkatan, namun indikator yang paling tinggi peningkatannya adalah indikator ke 2 yaitu mengklasifikasikan objek menurut sifat-sifat tertentu, dan indikator yang paling sedikit peningkatannya yaitu indikator ke 3 yaitu memberikan contoh dan non-contoh. Maka berdasarkan hasil analisis statistik di atas dan berdasarkan hasil analisis setiap indikator penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep.
2. Respon siswa yang sangat baik dan antusias tidak ada kendala selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing*. Hal ini terlihat hasil analisis angket yang mana respon siswa yang sangat interaktif, merasa nyaman, tertarik dan mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh yang menjadikan siswa terlibat aktif dan percaya diri selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan siswa dalam belajar mulai meningkat dan siswa lebih semangat dalam pembelajarannya serta siswa lebih mandiri dalam belajar, memperhatikan materi dengan fokus dan juga sangat interaktif dalam diskusi.
3. Implementasi model pembelajaran *role playing* oleh guru dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV SD terdapat beberapa kendala. Adapun kendala yang dialami oleh guru adalah mengajak siswa untuk mengembangkan, menyajikan, dan berkontribusi dalam kegiatan bermain peran sehingga kelas sedikit kurang kondusif karena adanya keraguan dan kurang percaya dirinya siswa terhadap kemampuan dalam memerankan peran dengan baik. Namun hal tersebut dapat teratasi dengan baik dimana guru tetap konsisten dalam memberikan pujian dan dorongan sehingga siswa dapat fokus kembali dan lebih berani untuk memerankan perannya. Sehingga model *role playing* dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.

5. Referensi

- Alea, A. K., & Amidi. (2024). Kajian Teori: Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Ditinjau Dari Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Model Meaningful Instructional Design. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika. Diana, P., Marethi, I., & Pamungkas, A. S. (2020). Kemampuan pemahaman konsep matematis siswa: ditinjau dari kategori kecemasan matematik. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 24-32.
- Anshori, S. (2016). Pemahaman konsep jual beli dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar melalui metode *role playing*. *JIPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 58-69.
- Creswell, J. W. (2015). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gusmania, Y., & Wulandari, T. (2018). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap pemahaman konsep matematis siswa. *PYTHAGORAS*.
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kemampuan pemahaman konsep belajar siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 325-332.
- Humairah, H., & Awaru, A. O. (2017). Penggunaan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan keaktifan belajar sosiologi siswa kelas XI IPS. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil*.
- Latifah, L. (2019). Peningkatan pemahaman konsep IPS melalui metode *role playing* di kelas tinggi sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan teknologi*, 163-172.
- Lestari, P. S., & Sutarni, S. (2014). Peningkatan pemahaman konsep matematika dengan penerapan pendekatan saintifik melalui model *role playing* (PTK pada siswa kelas VIII D semester gasal SMP Negeri 2 Kartasura tahun ajaran 2013/2014). *Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta*.

- Nurhamami, S. S. (2020). Penerapan metode pembelajaran role playing berbantuan video pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPS pada siswa kelas V sekolah dasar. *Journal on Education*.
- Riyadi, A. (2019). Penyebab siswa kurang percaya diri di SD Negeri 2 Wates. *Basic Education: Jurnal Elektronik PGSD*.
- Rosidah, A. (2016). Penerapan media pembelajaran visual untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*.
- Saniah, S. L., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di SDN Bakung III. *Jurnal Sosialisasi*.
- Suandi, I. N. (2022). Metode diskusi kelompok untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas VI SD. *Journal of Education Action*.
- Sukardi, D. K. (2008). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Talitha, R. I., & Cempakasari, T. (2016). Penerapan model role playing untuk meningkatkan pemahaman konsep menghargai keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada pembelajaran IPS kelas V SDN Cijati. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Yanto, A. (2015). Metode bermain peran (role playing) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*.
- Zuhriyyah, F. (2018). Penerapan role playing pada materi jual beli IPS Kelas III untuk meningkatkan pemahaman siswa di SDN Gedang II. *PGSD Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1-7.