

Media Pembelajaran Audio Visual dengan Teknik Role Playing dalam Mengembangkan Minat Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri Umpanga Kabupaten Morowali

Nasrah¹, Dhevy Puswiartika², Mahfud³, Bau Ratu⁴

Universitas Tadulako, Sulawesi Tengah, Palu

Correspondence Email: bauratu74@gmail.com

Abstrak: Pelajaran IPS merupakan pembelajaran yang membosankan bagi peserta didik karena muatannya adalah hafalan. Berdasarkan hasil observasi awal terlihat rendahnya minat belajar IPS kelas V di SD Negeri Umpanga disebabkan oleh ketidaktertarikan peserta didik pada penyampaian materi yang monoton, guru kesulitan memberikan gambaran yang konkrit tentang materi belajar karena tidak menggunakan media yang tepat sehingga peserta didik kesulitan dalam mengungkapkan fakta, dan argumen untuk dikembangkan dalam topik. Secara umum minat belajar IPS pada peserta didik ini rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat peserta didik belajar IPS serta mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan model *role playing* dengan media audio visual. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *role playing* dengan media audio visual dapat meningkatkan minat belajar IPS pada peserta didik. Kendala dalam penerapan model *role playing* dengan media audio visual adalah sulitnya peserta didik yang cocok dalam memainkan peran sebagai seorang guru dimana peserta didik kurang menjiwai perannya, siswa kurang aktif bertanya saat kegiatan. Adapun solusi yang ditawarkan adalah guru lebih memperhatikan kemampuan yang dimiliki siswa dalam menetapkan peran masing-masing peserta didik sehingga mereka lebih menjiwai perannya.
Kata Kunci: role playing, audio visual, minat belajar IPS

Abstract: *Social studies lessons are boring learning for students because the content is rote memorization. Based on the results of initial observations, it appears that the low interest in studying social studies for class V at Baiga State Elementary School is caused by students' disinterest in delivering monotonous material, teachers have difficulty providing concrete descriptions of learning material because they do not use the right media so that students have difficulty expressing facts, and arguments to develop within the topic. In general, interest in studying social studies among these students is low. This research aims to increase students' interest in learning social studies and describe the obstacles and solutions for implementing the role playing model with audio-visual media. This classroom action research was carried out in two cycles with planning, implementation, observation and reflection stages. The research results show that the role playing model with audio-visual media can increase students' interest in learning social studies. The obstacle in implementing the role playing model with audio visual media is that it is difficult for students to be suitable in playing the role of a teacher, where students are less imbued with their role, students are less active in asking questions during activities. The solution offered is that teachers pay more attention to the abilities of students in determining the role of each student so that they are more aware of their role.*

Keywords: *role playing, audio visual, interest in learning social studies*

PENDAHULUAN

Ditingkat sekolah dasar, mata pelajaran IPS sering kali memberikan pemahaman dasar tentang masyarakat, lingkungan, budaya, dan struktur sosial. Tujuan utamanya adalah memberikan pemahaman awal tentang berbagai konsep-konsep yang terkait dengan kehidupan sosial dan kemanusiaan. Mata pelajaran IPS pada tingkat dasar biasanya didesain untuk memberikan pemahaman awal tentang kompleksitas kehidupan sosial, membantu siswa memahami hubungan antara manusia dengan lingkungannya, serta mengembangkan pemikiran kritis dan analitis terhadap realitas sosial yang ada di sekitar mereka.

Era teknologi terus berkembang, tantangan dalam menjaga minat belajar siswa, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), menjadi semakin kompleks. Kabupaten Morowali, sebagai bagian dari wilayah di Indonesia, menghadapi dinamika unik dalam pendidikan. Pendidikan di SD Negeri Umpanga tidak terlepas dari upaya mengatasi rendahnya minat belajar siswa, terutama pada pelajaran IPS yang sering kali dianggap rumit dan kurang menarik. Penggunaan media pembelajaran konvensional belum sepenuhnya berhasil membangkitkan antusiasme siswa.

Era teknologi terus berkembang, tantangan dalam menjaga minat belajar siswa, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), menjadi semakin kompleks. Kabupaten Morowali, sebagai bagian

Nasrah, Dhevy Puswiartika, Mahfud, Bau Ratu. Media Pembelajaran Audio Visual dengan Teknik Role Playing dalam Mengembangkan Minat Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri Umpanga Kabupaten Morowali

dari wilayah di Indonesia, menghadapi dinamika unik dalam pendidikan. Pendidikan di SD Negeri Umpanga tidak terlepas dari upaya mengatasi rendahnya minat belajar siswa, terutama pada pelajaran IPS yang sering kali dianggap rumit dan kurang menarik. Penggunaan media pembelajaran konvensional belum sepenuhnya berhasil membangkitkan antusiasme siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan aktifitas peserta didik pada proses pembelajaran di kelas V dan melalui wawancara dengan Kepala Sekolah rendahnya minat belajar IPS kelas V di SD Negeri Umpanga disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor tersebut yaitu: (1) peserta didik kurang tertarik pada penyampaian materi yang monoton, (2) peserta didik mengalami kesulitan dalam mengungkapkan fakta, dan argumen yang mendukung untuk dikembangkan dalam topik pembahasan, (3) guru kesulitan memberikan gambaran yang konkrit untuk menyampaikan materi bagi peserta didik, (4) tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik pada saat pembelajaran.

Ditengah perkembangan teknologi dan kebutuhan untuk memperbarui metode pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran audio visual menjadi alternatif yang menarik. Lebih lanjut, penggunaan teknik role playing dalam proses pembelajaran juga telah terbukti efektif dalam menumbuhkan keterlibatan siswa serta memperdalam pemahaman konsep. Menurut Trismayanti, (2019) dalam Psikologi pendidikan disebutkan bahwa, tidak adanya minat seorang anak terhadap suatu pelajaran maka akan timbul kesulitan belajar. Tingkat minat yang tinggi terhadap suatu materi dapat memberikan motivasi ekstra untuk mengatasi kesulitan belajar yang mungkin muncul. Sebaliknya, kesulitan yang berkelanjutan dalam memahami materi bisa mengganggu minat belajar seseorang. Persepsi terhadap kesulitan tersebut, jika tidak diatasi, dapat mengakibatkan kebosanan atau frustrasi yang memengaruhi minat belajar secara negatif.

Adopsi media pembelajaran dan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa juga dapat membantu siswa dalam menghadapi kesulitan belajar, menjaga minat mereka, dan membantu mereka mengatasi hambatan-hambatan yang mungkin muncul selama proses pembelajaran. Belajar yang tidak disertai minat mungkin tidak sesuai dengan bakat, tidak sesuai dengan kebutuhan, tidak sesuai dengan kecakapan dan tidak sesuai dengan tipe-tipe khusus anak yang menimbulkan problema pada dirinya (Peranginangin, et al., 2020).

Media pembelajaran audio visual seperti video, presentasi, gambar, dan audio memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi secara visual dan auditif. Penggunaan media ini dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam IPS, misalnya peta, grafik, atau rekaman audio yang mendukung materi sejarah. Ini membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik melalui pengalaman sensorik yang beragam. Media Pembelajaran *audio visual* merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat membantu pendidik untuk memfasilitasi proses belajar siswa. Media tersebut dapat menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa sehingga akan menimbulkan sikap dan minat siswa terhadap materi pelajaran (Sastra Wijaya, 2020)

Teknik *role playing* melibatkan siswa dalam simulasi peran atau situasi tertentu yang terkait dengan materi pembelajaran. Dalam konteks IPS, teknik ini memungkinkan siswa untuk berperan sebagai tokoh sejarah, pejabat pemerintahan, atau anggota masyarakat dalam suatu era atau keadaan tertentu. Melalui peran ini, siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis tetapi juga terlibat secara langsung dalam situasi yang memungkinkan pengalaman praktis. Model bermain peran dapat menimbulkan pengalaman belajar, seperti kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, siswa mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan strategi pemecahan masalah.

LANDASAN TEORI

Pembelajaran IPS

Pendidikan IPS salah satu banteng dalam memahami fenomena tersebut. Melalui pendidikan IPS dapat dipelajari bagaimana bersosialisasi, menyesuaikan diri, menjalin kerjasama (kolaborasi), berkomunikasi, membangun relasi, berpikir analisis, dan berpikir kritis. Hal penting dalam pembelajaran IPS adalah mengajak siswa untuk berpikir kritis, menganalisis informasi dari berbagai sudut pandang, dan mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang kompleksitas masyarakat dan dunia yang ada.

IPS merupakan program pembelajaran yang bertujuan untuk membantu dan melatih anak didik agar mampu memiliki kemampuan untuk mengenal dan menganalisis suatu persoalan dan berbagai sudut pandang secara komprehensif. Melalui IPS peserta didik diajarkan agar mampu mengenal fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan baik dari aspek ekonomi, geografi, sosiologi, sejarah dan aspek kajian IPS lainnya. IPS menjadi sebuah integrasi yang digunakan untuk memadukan antara data-data ilmu-ilmu sosial dengan kondisi lingkungan yang ada di masyarakat. Meskipun berbeda dalam orientasi, pandangan, tujuan dan metode yang digunakan oleh guru, secara umum IPS bertujuan untuk mempersiapkan warga negara yang demokrasi.

Pendidikan ilmu pengetahuan sosial hubungannya dengan kearifan lokal merupakan kolaborasi dan perpaduan yang seharusnya tidak dipisahkan, dimana hakikat dari pembelajaran IPS adalah mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal tersebut dalam aktivitas pembelajaran. Ruang lingkup mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial meliputi beberapa aspek, yakni: “pertama, manusia, tempat, dan lingkungan; kedua, waktu, keberlanjutan, dan perubahan; ketiga, sistem sosial dan budaya; keempat, perilaku ekonomi dan kesejahteraan”. Dari pendapat tersebut mengisyaratkan bahwa aktivitas pembelajaran IPS pada hakikatnya harus bersumber pada kehidupan masyarakat, (Iyan Setiawan, 2020)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah sebuah proses yang memberikan pemahaman mendalam tentang masyarakat, budaya, ekonomi, dan politik. Melalui pendekatan interdisipliner yang menggabungkan sejumlah bidang studi seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi, pembelajaran IPS membantu siswa untuk melihat hubungan yang kompleks antara berbagai aspek kehidupan manusia. Lebih dari sekadar pengetahuan akademis, pembelajaran IPS mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, keterlibatan aktif dalam diskusi dan proyek, serta konektivitas dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini tidak hanya mempersiapkan siswa untuk memahami dunia mereka, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan sosial, pemecahan masalah, dan keberanian mengambil keputusan. Dengan fokus pada konteks sosial dan global, serta integrasi media dan teknologi yang relevan, pembelajaran IPS menjadi landasan penting bagi siswa untuk menjadi warga yang sadar secara global dan anggota masyarakat yang aktif, informan, serta bertanggung jawab dalam dunia yang terus berkembang.

Minat Belajar

Minat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi belajar. Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas, akan memperhatikan aktivitas tersebut secara konsisten dengan rasa senang. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Minat belajar adalah ketertarikan atau kesenangan pada suatu pelajaran sehingga dapat menimbulkan perubahan perilaku pada diri siswa yang relatif tetap untuk lebih memperhatikan dan mengingat secara terus menerus yang diikuti rasa senang untuk memperoleh suatu kepuasan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Minat belajar merupakan sikap positif yang kadang dapat terjadi pada siswa. Kondisi ini harus ditekan semaksimal mungkin, artinya siswa harus diupayakan agar mengalami suatu kondisi yang nyaman, tenang dan menyenangkan dalam belajar. Selanjutnya minat belajar adalah suatu ketertarikan, perhatian dan niat untuk membuktikan sesuatu hal yang biasanya akan dilakukan dengan disertai rasa senang (Fatimah et al, 2022). Minat mempunyai peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, apabila siswa tidak memiliki minat pada kegiatan pembelajaran maka akan menghambat pada hasil belajarnya. Dengan adanya minat belajar perhatian siswa dalam belajar akan meningkat serta hasil belajar pun ikut berpengaruh (Salsabila et al, 2021)

Minat belajar sangat memengaruhi dalam proses pendidikan. Minat yang tinggi terhadap suatu topik umumnya dapat menjadi pendorong untuk mengatasi kesulitan belajar yang mungkin timbul. Namun, ketika seseorang terus-menerus mengalami kesulitan dalam memahami materi, hal ini dapat meredam minat belajar mereka. Persepsi negatif terhadap kemampuan belajar sendiri dapat menurunkan motivasi dan kepercayaan diri dalam proses pembelajaran. Menurut Djaali dalam (Ananda et al., 2022) bahwa minat pada dasarnya yaitu penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besar minatnya.

Siswa yang memiliki minat belajar akan menunjukkan kecenderungan perilaku perhatian dengan objek dan subjek yang dipelajarinya. Namun sebaliknya siswa yang bermasalah dengan minat belajarnya akan memperlihatkan perilaku yang tidak diharapkan, seperti kurang perhatian dengan mata pelajaran, siswa

tidak mengerjakan pekerjaan rumah, tidak memiliki catatan pelajaran dengan baik. Dengan demikian perlu dilakukan pemahaman mendalam terkait dengan persepsi siswa tentang faktor-faktor penyebab minat belajar.

Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa pada pembelajaran IPS dari lingkungan keluarga, kurangnya perhatian dari orang tua dan fasilitas yang diberikan oleh orang tua. Selanjutnya dari lingkungan sekolah model dan metode yang digunakan oleh guru terbilang membosankan pada anak sehingga anak kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Dan yang terakhir lingkungan sosial yang disebabkan oleh teman sebaya kurang mendukung proses pembelajaran.

Menurut Djaali dalam (Ananda et al., 2022) bahwa minat pada dasarnya yaitu penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besar minatnya. Minat sebagai salah satu aspek psikologis dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang sifatnya dari dalam (internal) maupun dari luar (eksternal). Berasal dari internal siswa minat dapat dipengaruhi oleh cita-cita, kepuasan, kebutuhan, bakat dan kebiasaan. Sedangkan bila dilihat dari faktor luarnya minat sifatnya tidak menetap melainkan dapat berubah sesuai dengan kondisi lingkungan.

Minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang saling berinteraksi. Faktor internal seperti motivasi personal, minat pada subjek tertentu, tingkat kepercayaan diri, dan pengalaman sebelumnya dalam belajar, memainkan peran krusial. Individu cenderung lebih termotivasi dalam mempelajari topik yang mereka sukai atau merasa mampu memahaminya. Sementara itu, faktor eksternal seperti lingkungan belajar, dukungan keluarga, ketersediaan sumber daya, metode pengajaran, serta suasana di sekolah atau lingkungan belajar, juga berpengaruh besar terhadap minat belajar seseorang. Pengalaman masa lalu dan identitas pribadi juga menjadi pendorong penting; ketika materi yang dipelajari terkait dengan identitas atau kepentingan pribadi, minat belajar cenderung lebih tinggi. Faktor psikologis seperti persepsi terhadap kemampuan diri, kepercayaan terhadap manfaat belajar, dan kenyamanan emosional dalam situasi belajar, juga memengaruhi seberapa besar minat seseorang dalam mempelajari sesuatu. Kombinasi dari faktor-faktor ini pada akhirnya membentuk tingkat minat belajar individu.

Indikator minat belajar

Dalam penelitiannya Ade Puspita (2020) berpendapat bahwa ada beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dapat dikenali melalui proses belajar di kelas maupun di rumah sehingga proses pembelajaran akan menjadi baik. Indikator dari minat belajar: 1) perasaan Senang Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya, 2) ketertarikan Siswa, yang mana minat tersebut cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri, 3) perhatian Siswa Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu, 4) keterlibatan Siswa Ketertarikan seseorang akan suatu hal yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari hal tersebut.

Beberapa indikator minat belajar yaitu : (1) perhatian siswa, seseorang yang berminat pada suatu obyek pasti perhatiannya akan terpusat pada suatu obyek tersebut, (2) perasaan senang, perasaan senang yang dimaksud merupakan perasaan senang dalam mengikuti dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran. (3) konsentrasi, siswa yang memiliki konsentrasi dalam belajar akan mengikuti pelajaran dengan baik, (4) kesadaran siswa dalam mengikuti pelajaran, waktu dan tanggung jawab pada tugas yang diberikan, (5) kemauan siswa dalam mempelajari suatu bahan pelajaran tanpa adanya suatu paksaan.

Indikator minat belajar siswa SD melibatkan beberapa aspek penting. Pertama, ekspresi antusiasme dalam menghadapi materi pelajaran merupakan indikator kuat dari minat belajar. Ketertarikan yang ditunjukkan oleh siswa terhadap topik tertentu, terutama ketika mereka aktif mengajukan pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi kelas, dan menunjukkan ketertarikan yang alami, menandakan adanya minat yang tinggi. Selanjutnya, keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam kelompok maupun secara individu, serta kesediaan untuk mencari tahu lebih lanjut di luar lingkungan kelas, juga merupakan indikator yang baik dari minat belajar. Selain itu, tingkat keteraturan dan ketekunan siswa dalam menjalani proses belajar, seperti konsistensi dalam mengerjakan tugas, menyelesaikan pekerjaan rumah, dan ketekunan dalam menghadapi tantangan pembelajaran, juga dapat menjadi penunjuk minat belajar yang positif pada tingkat sekolah dasar. Keseluruhan, ekspresi antusiasme, keterlibatan aktif, dan keteraturan dalam belajar

menjadi indikator penting yang dapat membantu dalam memahami dan mengukur minat belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

Media Audio Visual

Media audio Visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik. Media audio Visual terdiri atas audio Visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slide) dan film rangkai suara (Puspita, 2022)

Konteks pendidikan modern, penggunaan media pembelajaran tidak hanya memperluas akses terhadap informasi, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran yang personal dan disesuaikan dengan gaya belajar individu. Dalam penelitiannya Sastrawijaya, (2020) menjelaskan bahwa media *Audio visual* adalah media penyampai informasi yang memiliki karakteristik *audio* (suara) dan *visual* (gambar). Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media *audio visual* adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Naskah yang menjadi bahan narasi disaring dari isi pelajaran yang kemudian disintesis ke dalam apayang ingin ditunjukkan dan dikatakan. Narasi ini merupakan penuntun bagi tim produksi untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan atau visualisasi materi pelajaran.

Media pembelajaran audio visual merupakan elemen integral dalam pendidikan modern. Kombinasi suara, gambar, dan video memainkan peran kunci dalam mempertahankan perhatian siswa, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, dan memfasilitasi pemahaman yang mendalam. Dengan menghadirkan informasi dalam format yang lebih visual dan praktis, media ini membantu siswa untuk memahami konsep yang kompleks secara lebih baik. Fleksibilitasnya memungkinkan penyajian materi yang sesuai dengan berbagai gaya belajar individu, sementara kemajuan teknologi menghadirkan akses yang lebih mudah terhadap beragam konten pembelajaran audio visual. Penggunaan yang beragam dari video pembelajaran hingga platform daring menunjukkan bahwa media ini bukan hanya alat bantu, melainkan juga kunci dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif, dan inklusif.

Hamalik dalam Wulandari (2020) berpendapat bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Sejalan dengan pendapat ilmiah sebelumnya. Pemilihan media harus mempertimbangkan dari segi kecocokannya terhadap materi yang diajarkan serta keadaan, karakteristik belajar dan kemampuan siswa serta alokasi waktu belajar mengajar di kelas yang dimiliki. Penggunaan media pembelajaran juga sangat membantu proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya.

Misnah et al (2022) juga mengemukakan bahwa Salah satu media yang bisa digunakan dalam pembelajaran adalah media audio visual. Pemanfaatan media audio visual diharapkan mampu menyampaikan pembelajaran melalui indera pendengaran (audio) dan indera penglihatan (visual), dan pendidik dapat menyampaikan pesan kepada peserta didik dengan tujuan untuk mendapatkan umpan balik untuk kemajuan belajar peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat melibatkan berbagai teori pembelajaran, mulai dari teori kognitif yang menekankan pengolahan informasi dalam pikiran siswa, hingga teori konstruktivis yang memandang siswa sebagai pembangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam menyediakan akses pendidikan yang lebih inklusif dan menyeluruh bagi berbagai jenis pembelajar, termasuk siswa dengan kebutuhan khusus atau di lokasi yang terpencil. Dengan mengintegrasikan media pembelajaran yang relevan dan bervariasi dalam kurikulum, pendidik dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik, memperluas cakupan materi, serta meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Media-media tersebut dapat digunakan di berbagai jenjang pendidikan, termasuk di sekolah dasar. Dalam pembelajaran menyimak, guru dapat menggunakan beragam media, misalnya media audio visual. Penggunaan media audio visual akan lebih menarik karena dekat dengan keseharian siswa saat ini. Media audio visual dapat memberikan kesenangan karena siswa dapat memaksimalkan indera penglihatan dan

Nasrah, Dhevy Puswiartika, Mahfud, Bau Ratu. *Media Pembelajaran Audio Visual dengan Teknik Role Playing dalam Mengembangkan Minat Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri Umpanga Kabupaten Morowali*

pendengarannya dan cenderung sesuai dengan gaya belajar siswa yang cenderung visual, audio, dan audio visual, (Wahyuni et al 2018)

Penggunaan media audio visual dalam pelajaran IPS SD didukung oleh teori-teori yang menyebutkan bahwa siswa belajar lebih baik ketika mereka aktif terlibat dengan pelajaran. Misalnya, teori konstruktivis mengatakan bahwa siswa memahami lebih baik saat mereka melibatkan diri dalam pengalaman langsung dengan materi pelajaran. Media seperti video, gambar, atau diagram membantu siswa melihat dan merespons informasi dengan cara yang lebih nyata. Teori multiple intelligences juga bilang bahwa siswa belajar dengan cara yang berbeda-beda. Media audio visual memungkinkan siswa dengan preferensi belajar visual atau verbal bisa belajar sesuai kebutuhan mereka. Jadi, penggunaan media ini membantu siswa memahami pelajaran IPS lebih baik dengan cara yang cocok untuk mereka.

Model Role Playing

Model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran bermain peran Selain itu, *role playing* juga diartikan sebagai bentuk aktifitas peserta didik yang diarahkan untuk membayangkan dirinya seolah berada di luar kelas dan memerankan peran orang lain. *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mampu menempatkan diri mereka dalam mempraktikkan peran-peran yang mereka dapatkan. Penerapan model pembelajaran (Elfayuliana, 2023)

Keterlibatan langsung dalam *role playing* cenderung meningkatkan retensi informasi. Siswa lebih cenderung mengingat informasi yang mereka pelajari karena mereka terlibat secara aktif dalam pengalaman tersebut. Dengan mengambil peran yang berbeda, siswa dapat memahami sudut pandang orang lain atau situasi dari perspektif yang berbeda. Ini membantu mereka mengembangkan empati dan pemahaman yang lebih luas terhadap beragam pandangan. Melalui *role playing*, siswa diberi kesempatan untuk menemukan solusi atas masalah atau skenario yang diberikan. Ini mengasah keterampilan pemecahan masalah mereka dan memperluas cara berpikir mereka.

Setiap model memiliki karakteristiknya sendiri dan dapat lebih cocok digunakan tergantung pada tujuan pembelajaran, kebutuhan siswa, dan konteks pembelajaran tertentu. Lukasberra (2022) mengatakan *Role playing* merupakan model pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan serta memberikan kesempatan peserta didik berperan aktif dengan cara memerankan suatu tokoh untuk membangun kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik SD yang senang bermain, bergerak dan bekerja sama dalam kelompok dengan memperagakan secara langsung.

Menurut Hidayati (2022) model pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Model *role playing* dapat mengeksplorasi perasaan, sikap dan berbagai strategi pemecahan masalah antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya. Dalam pembelajaran *role playing* memberikan unsur bermain dan kebebasan terhadap peserta didik untuk bergerak aktif.

Bermain peran atau *role playing* merupakan pembelajaran dengan menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas dalam suatu proses pembelajaran yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar siswa dapat memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut.

Manfaat Teknik *role playing*

Model-model pembelajaran yang beragam memberikan fleksibilitas kepada pendidik untuk menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan kelas. Menurut Shoihimin (2017) metode *Role Playing* adalah metode yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Model *role playing* dapat mengeksplorasi perasaan, sikap dan berbagai strategi pemecahan masalah antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya. Dalam pembelajaran *role playing* memberikan unsur bermain dan kebebasan terhadap peserta didik untuk bergerak aktif.

Role playing merupakan model pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan serta memberikan kesempatan peserta didik berperan aktif dengan cara memerankan suatu tokoh untuk membangun kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik SD yang senang bermain, bergerak dan bekerja sama dalam kelompok dengan memeragakan secara langsung (Lukasbera, 2022).

Dalam *role playing*, siswa diharapkan membangun pemahaman mereka sendiri tentang topik atau konsep tertentu melalui pengalaman langsung saat mereka mengasumsikan peran dan berinteraksi dengan situasi yang dihadapi. Teori ini menunjukkan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, daripada hanya menerima informasi secara pasif. Selain itu, model ini mendukung pengembangan keterampilan sosial, keterampilan berpikir kritis, dan keterampilan pemecahan masalah. Melalui pengalaman berperan, siswa belajar bekerja sama dalam tim, berkomunikasi efektif, dan merumuskan solusi atas masalah yang dihadapi dalam peran yang mereka mainkan. Ini sesuai dengan konsep belajar sosial yang menekankan pentingnya pengamatan dan interaksi sosial dalam pengembangan keterampilan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Umpanga. SD Negeri Umpanga adalah salah satu sekolah yang berada di poros jalan Transsulawesi, lokasinya berada di desa Umpanga Kecamatan Bungku Barat Kabupaten Morowali. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester I (satu) tahun ajaran 2023/2024 selama kurang lebih 2 (dua) bulan, yaitu pada akhir bulan Oktober 2023 s/d Desember 2023. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 23 siswa.

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh dari siswa kelas V, guru kelas V, dan dokumen. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kualitatif deskriptif yang meliputi tiga langkah, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Indikator kinerja penelitian yang ditargetkan dalam penelitian ini, yaitu 85% untuk aspek penerapan model *role playing* dengan media audio visual dan ketuntasan hasil belajar IPS siswa. Sedangkan aspek motivasi belajar siswa indikator yang ditargetkan yaitu 80%. Adapun prosedur penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Arikunto (2010) mengemukakan empat tahapan dalam penelitian tindakan kelas, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan model *role playing* dengan media audio visual untuk meningkatkan minat belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Umpanga dilakukan dalam dua siklus. Proses pembelajaran IPS melalui penerapan model *role playing* dengan media audio visual dilaksanakan dalam sembilan langkah. Sembilan langkah tersebut, yaitu (1) menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai, (2) menayangkan video, (3) memberikan gambaran masalah tentang situasi yang akan diperankan, (4) menetapkan pemain, (5) memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, (6) mengamati dan membimbing bermain peran, (7) menugaskan siswa yang tidak berperan untuk mengamati temannya yang bermain peran, (8) melakukan diskusi, (9) merumuskan kesimpulan.

Langkah model *role playing* dengan media audio visual tersebut, sesuai dengan pendapat Sanjaya (2006:161) dan Shoimin (2015: 161). Akan tetapi, Sanjaya (2006:161) dan Shoimin (2015: 161) memamparkan langkah dari model *role playing* tanpa kombinasi media pembelajaran.

Hasil minat belajar siswa kelas V mengalami peningkatan pada tiap siklusnya dengan perbandingan sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Minat belajar pada setiap siklus

Siklus	Persentase (%)	
	Intrinsik	Ekstrinsik
1	77,4	72,6
2	81,6	74,8

Berdasarkan tabel 1, disimpulkan bahwa hasil minati belajar siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I minat intrinsik mencapai 77,4%, sedangkan motivasi ekstrinsik mencapai 72,6%.

Nasrah, Dhevy Puswiartika, Mahfud, Bau Ratu. Media Pembelajaran Audio Visual dengan Teknik Role Playing dalam Mengembangkan Minat Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri Umpanga Kabupaten Morowali

Kemudian pada siklus II motivasi intrinsik siswa kelas V mengalami kenaikan menjadi 81,6%, begitu juga pada motivasi ekstrinsik naik menjadi 74,8%.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kartini (2010) bahwa penggunaan metode role playing sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar anak. Selain kartini Penelitian serupa juga dilakukan oleh Pratiwi (2013) menyebutkan bahwa penerapan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun kendala selama pelaksanaan penelitian, yaitu (1) dalam menetapkan pemain, guru kurang memperhatikan sesuai kemampuan siswa; (2) siswa kurang menjiwai perannya; (3) siswa kurang aktif bertanya saat kegiatan pembelajaran. Solusi dari kendala tersebut, yaitu (1) guru lebih memperhatikan kemampuan yang dimiliki siswa dalam menetapkan pemain, (2) siswa lebih menjiwai peran dengan dibimbing guru, (3) siswa lebih aktif bertanya.

Walaupun menghadapi kendala dalam pelaksanaan role playing namun metode ini memiliki kelebihan yaitu menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran dan melatih siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran (Roestiyah, 2008). Selain model role playing, media audio visual juga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan kelebihan media audio visual menurut Arsyad (dalam Sukiman 188), salah satu kelebihan media audio visual yaitu dapat mendorong dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan meningkatnya minat belajar siswa maka hasil belajar siswa akan meningkat juga.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model role playing dengan media audio visual dapat meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Umpanga. Terdapat beberapa kendala yaitu (a) dalam menetapkan pemain kurang memperhatikan kemampuan siswa, (b) siswa kurang menjiwai perannya, (c) siswa kurang aktif bertanya saat kegiatan pembelajaran. Solusi dari kendala tersebut yaitu (a) guru lebih memperhatikan kemampuan yang dimiliki siswa dalam menetapkan pemain, (b) siswa lebih menjiwai peran dengan dibimbing guru, (c) siswa lebih aktif bertanya. Peneliti memberikan saran kepada siswa agar konsentrasi, aktif, berani menyampaikan pendapat, melaksanakan diskusi dengan sungguh-sungguh, dan memerhatikan arahan guru dalam pembelajaran melalui penerapan model role playing dengan media audio visual. Bagi guru, agar menerapkan model role playing dengan media audio visual pada materi dan mata pelajaran lain. Bagi sekolah, agar menjadikan model role playing dengan media audio visual sebagai salah satu alternatif model dan media pembelajaran yang digunakan dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan dan memfasilitasi guru dengan media audio visual yang permanen sehingga dapat digunakan berulang ulang. Bagi peneliti lain, agar melakukan penelitian melalui penerapan model role playing dengan media audio visual pada mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia Puspita, Nurmaidina (2022) Analisis Penerapan Media Audio Visual Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 101966 PertanggunghanEduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Volume 01 Nomor 2 2022, pp. 131-138
- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.149>
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Elfa Yuliana, Nur Suaida (2023) Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Mertak Kesambik .BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Vol. 5, No. 1, Juni 2023
- Kartini, T. (2007). Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8.
- Lukas Bera (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model *Role Playing* pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres Waioti, *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Misnah .(2022) Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Audiovisual pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Sigi, *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*

- Nasrah, Dhevy Puswiartika, Mahfud, Bau Ratu. Media Pembelajaran Audio Visual dengan Teknik Role Playing dalam Mengembangkan Minat Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri Umpanga Kabupaten Morowali*
- Peranginangin, A., Barus, H., & Gulo, R. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Di Ajar Dengan Model Pembelajaran Elaborasi Dengan Model Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Penelitian Fisikawan*, 3(1)
- Pratiwi, H.N. (2013). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1(2):0-216. Diperoleh dari <http://ejournal.unesa.ac.id>.
- Roestiyah, N.K. (2012). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, W. (2011). Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Sastra Wijaya dan Dinar Fatma Nurul Insani (2020). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam Dan Keragaman Sosial Budaya di Kelas IV SDN Unyur. *ISSN Online: 2597-3622 Vol 01 No 02 Thn 2020 Hal 6 – 10*
- Shoihimin, A. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia.
- Trismayanti, S. (2019). Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam* 17 (2) 142 – 159
- Wahyuni, T., Widiyatmoko, A., Akhlis, I. (2015). Efektifitas Penggunaan Media Audiovisual Pada Pembelajaran Energi dalam Sistem Kehidupan Pada Siswa SMP. *UnnesScience Education Journal*. 4(3).
- Wulandari, F. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio-Visual Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Fiqih di Masa Pandemi Covid-19