

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Model Pembelajaran *Role Playing***

#### 1. Definisi Model Pembelajaran *Role Playing*

*Role playing* adalah permainan berbentuk gerak yang di dalamnya terdapat sistem, tujuan dan juga melibatkan unsur keceriaan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dengan memainkan peran tertentu dalam skenario yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan berpikir kritis Haslinda et al., (2023). Model pembelajaran ini banyak digunakan pada saat pembelajaran dikarenakan sangat mudah digunakan, model pembelajaran ini menekankan pada diskusi kelompok. Pembelajaran yang memberikan reward kepada tim kelompok yang menciptakan siswa menjadi semangat dan aktif di saat berdiskusi dengan kelompok lainnya

Model pembelajaran *role playing* bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui simulasi peran. Model ini membantu siswa memahami materi pelajaran secara kontekstual, bermain peran merupakan suatu cara atau jalan agar dapat memerankan suatu tingkah laku pada seseorang pada posisi yang berbeda antara peran per-individu. Nabilah & Feri Tirtoni, (2024).

Dari penjelasan yang disampaikan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pentingnya kerja sama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai pemahaman yang optimal. Dalam model ini, siswa diberi

kesempatan untuk terlibat langsung dalam peran yang telah ditentukan dalam situasi atau skenario tertentu yang berkaitan dengan materi pelajaran. Melalui simulasi peran ini, siswa tidak hanya berfokus pada pemahaman teori semata, tetapi juga dilatih untuk bekerja sama, berdiskusi, dan berkolaborasi dalam kelompok, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif..

## 2. Kelebihan & Kelemahan Model Pembelajaran

Di dalam Model Pembelajaran *Role Playing* memiliki kelebihan dan kelemahan, sebagaimana diungkapkan oleh Suryadi, (2019). Adapun kelebihanannya, sebagai berikut :

- a) Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Model ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran melatih dirinya untuk, memahami, dan mengingat bahan yang didramakan, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mereka.
- b) Mengembangkan Keterampilan Sosial: Dengan memainkan peran tertentu, siswa dapat mengasah kemampuan komunikasi, kerja sama, dan empati terhadap orang lain.
- c) Memfasilitasi Pemahaman Konsep: Melalui pengalaman langsung dalam skenario yang relevan, siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran..

Adapun kelemahannya dari model pembelajaran *Role Playing* sebagai berikut :

- a) Memerlukan Waktu yang Cukup Lama Persiapan dan pelaksanaan *role playing* memerlukan waktu lebih lama, yang mungkin mengurangi waktu untuk materi lain dalam pembelajaran.
- b) Tidak Semua Siswa Nyaman Berperan Beberapa siswa merasa canggung atau malu untuk terlibat aktif dalam *role playing*, sehingga dapat mengurangi efektivitas pembelajaran.

Dari kelebihan dan kelemahan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tersebut guru harus memberikan pertimbangan agar model pembelajaran dapat tercapai.

### 3. Langkah – langkah Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Antarika, (2016) langkah – langkah model pembelajaran *role playing*, terdiri dari :

- a) Guru mempersiapkan Materi dan Skenario peran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran
- b) Guru menjelaskan alur kegiatan dan membagi siswa dalam kelompok
- c) Siswa memahami peran masing-masing dan melakukan simulasi sesuai skenario
- d) Setiap kelompok mempresentasikan hasil perannya.
- e) Guru bersama siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan hasil pembelajaran

Langkah – langkah model pembelajaran *Role Playing* diatas, juga didukung oleh pendapat Suryadi, (2019), yang menekankan bahwa keberhasilan *role playing* bergantung pada persiapan skenario yang kontekstual serta keterlibatan aktif siswa selama proses simulasi. Selain itu, menurut Pratama et al., (2024), penting bagi guru untuk melakukan pengondisian awal agar siswa siap secara mental dan sosial dalam melaksanakan kegiatan bermain peran.

## **B. Media kartu peran**

### **A. Definisi Media Kartu Peran**

Media Kartu Peran menurut Pokhrel, (2024) menyatakan bahwa media kartu peran adalah media bergambar yang dapat memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa, media yang menggunakan kartu sebagai alat bantu untuk menggambarkan situasi atau peran yang akan dimainkan oleh peserta didik dalam pembelajaran. Melalui media ini, siswa dapat belajar untuk memahami berbagai peran dan tanggung jawab yang ada dalam kehidupan sehari-hari atau dalam konteks akademik. Sedangkan menurut Menurut Rahmadhani, (2024) yang menyatakan, peningkatan kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran, merangsang kreativitas, dan ekspresi siswa dalam memerankan berbagai peran yang terkait dengan materi pembelajaran. Media ini mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dengan memberikan mereka kartu berisi peran atau karakter, yang dapat digunakan untuk memperkuat pembelajaran berbasis pengalaman, khususnya dalam pembelajaran sosial dan karakter.

Dari definisi diatas, bahwa media kartu peran sebuah alat bantu pembelajaran yang menggunakan kartu dengan peran atau kartakter yang harus di mainkan peseta didik.

#### B. Kelebihan & Kekurangan Media Kartu Peran

Di dalam Media Kartu Peran terdapat kelebihan dan kelemahan menurut Rahmadhani, (2024) adapau kelebihan sebagai berikut:

##### a) Meningkatkan keterlibatan siswa

Salah satu kelebihan utama media kartu peran adalah kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Melalui peran yang diberikan, siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar karena mereka terlibat langsung dalam permainan peran yang mendalam, yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

##### b) Mengembangkan Keterampilan Sosial

Media kartu peran juga efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan berkomunikasi, kerjasama, dan empati. Dengan memainkan peran yang berbeda-beda, siswa belajar untuk memahami perspektif orang lain dan mengembangkan hubungan yang baik dengan teman-teman mereka di dalam kelas. Sedangkan kekurangan yang terdapat pada Kartu Peran sebagai berikut :

1. Memerlukan Persiapan yang Cukup Lama.
2. Tidak Semua Siswa Nyaman dengan Metode Ini

### C. Langkah – langkah Media Kartu Peran

langkah – langkah media kartu peran menurut Joko & Karim, (2017) sebagai berikut :

#### a) Perencanaan dan Desain Kartu

Guru merancang media kartu sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kartu ini dapat berisi soal, gambar, kata, atau peran yang relevan dengan materi yang diajarkan. Desain kartu harus menarik dan mudah dipahami agar dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

#### b) Penetapan Tujuan Pembelajaran

Sebelum menggunakan media kartu, guru menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas. Tujuan ini akan menjadi dasar dalam memilih jenis kartu yang akan digunakan, serta untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran agar sesuai dengan sasaran yang ingin dicapai.

#### c) Pembagian Kartu kepada Siswa

Guru membagikan kartu kepada siswa secara acak atau berdasarkan kelompok. Setiap siswa menerima satu kartu yang berisi tugas, peran, atau soal yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Kartu ini memberikan siswa kesempatan untuk berinteraksi dan berpikir kritis.

d) Pelaksanaan Aktivitas Pembelajaran

Siswa mulai melaksanakan aktivitas pembelajaran berdasarkan kartu yang diterima. Aktivitas ini bisa berupa diskusi kelompok, permainan, atau pemecahan masalah sesuai dengan topik yang ada dalam kartu. Guru mengawasi dan memberikan bimbingan selama proses ini.

e) Refleksi dan Diskusi

Setelah aktivitas selesai, guru mengajak siswa untuk melakukan refleksi dan diskusi mengenai pengalaman yang mereka peroleh. Diskusi ini bertujuan untuk mendalami pemahaman siswa terhadap materi serta mengevaluasi efektivitas penggunaan media kartu dalam pembelajaran.

f) Evaluasi Pembelajaran

Langkah terakhir adalah evaluasi untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran. Guru memberikan umpan balik kepada siswa berdasarkan keterlibatan mereka dalam kegiatan dan pemahaman yang diperoleh selama menggunakan media kartu.

## 1. PEMAHAMAN SISWA

Pengertian pemahaman siswa

Pemahaman setiap siswa pada dasarnya memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda terhadap setiap pokok bahasan yang disajikan dalam suatu proses siswa dalam memahami suatu materi setelah materi itu dipelajari, lalu dapat diimplementasikan dengan penyajian yang beragam baik secara

lisan maupun tulisan Sugiarto et al., (2018). pemahaman adalah pengetahuan yang mendalam terhadap materi yang diajarkan oleh guru Ibnu, (2017). Berdasarkan definisi yang telah dijelaskan oleh para ahli sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan kemampuan siswa dalam mengerti atau menguasai materi pelajaran selama proses pembelajaran.

## **2. IPAS**

### **a) Pembelajaran IPAS Kelas 3**

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan integrasi dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Melalui IPAS, siswa mempelajari fenomena alam dan sosial secara terpadu, memahami interaksi antara makhluk hidup, benda mati, serta kehidupan manusia dalam konteks individu dan sosial. Menurut Andreani & Gunansyah, (2023). IPAS adalah gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS, di mana siswa dapat mempelajari fenomena lingkungan alam dan sosial yang saling berkaitan. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk membangun literasi sains dan memperkuat siswa dalam mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks di jenjang pendidikan selanjutnya.

Penjelasan diatas juga samanya dengan Zakarina & Ramadya, (2024) pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar merupakan upaya integrasi pembelajaran dari dua cabang ilmu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pembelajaran IPAS bertujuan untuk

mempersiapkan peserta didik memahami konsep-konsep dasar alam dan sosial secara terpadu, dengan fokus pada kehidupan sehari-hari dan relevansi lingkungan sekitar mereka.

#### **A. Kerangka Berfikir**

Permasalahan pada penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa pada materi siklus makhluk hidup, serta kurangnya motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut bias terjadi karena model pembelajaran yang digunakan kurang interaktif dan tidak melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, siswa menjadi kurang memahami konsep siklus makhluk hidup dan cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung.

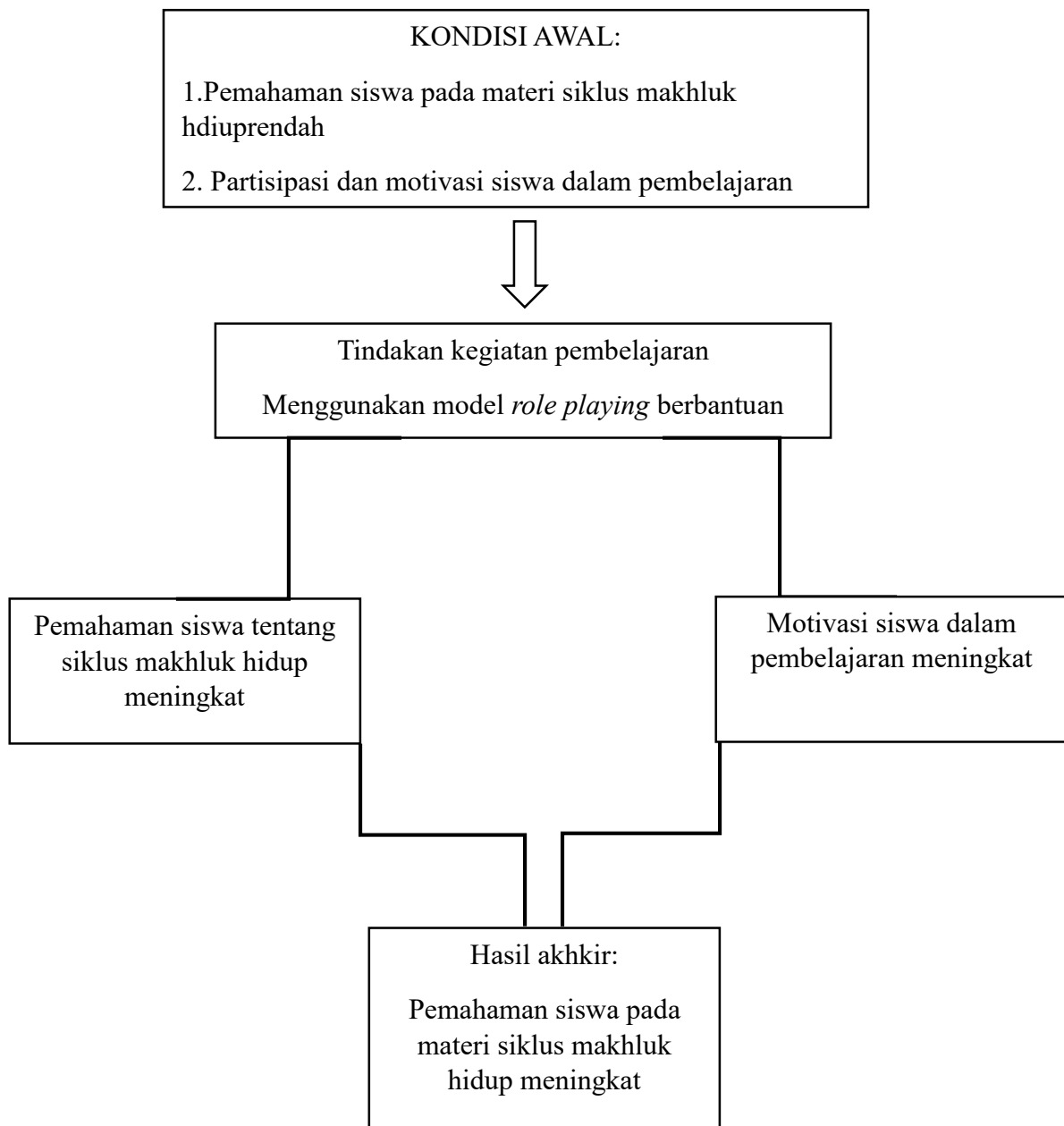
Pembelajaran menggunakan model *role playing* berbantuan kartu peran perlu diterapkan karena dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Guru dapat membimbing siswa baik secara individu maupun kelompok agar mampu memainkan peran sesuai tahapan siklus makhluk hidup yang telah disiapkan. Melalui penerapan model ini, diharapkan pemahaman siswa meningkat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, model, dan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa sebagai subjek serta kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam hal ini, penggunaan model *role playing* berbantuan kartu peran menjadi solusi yang dapat meminimalkan kendala

yang dihadapi, khususnya dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep siklus makhluk hidup.

Melalui model *role playing*, siswa diajak untuk berperan sesuai dengan tahap-tahap siklus makhluk hidup yang telah dirancang menggunakan kartu peran. Model ini dapat dimanfaatkan guru sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan interaktif. Aktivitas bermain peran ini dirancang agar dapat meningkatkan motivasi siswa, menarik minat mereka dalam proses pembelajaran, serta membantu siswa memahami konsep yang diajarkan. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih efektif, pesan yang disampaikan oleh guru lebih mudah diterima, dan pemahaman siswa diharapkan meningkat secara signifikan.

Berdasarkan argument diatas dapat digambarkan kerangka berfikir sebagai berikut:



Model kemmis & McTaggart Tamansiswa et al., (2024)

**Gambar 2 1 Kerangka Berfikir**

## **B. HIPOTESIS TINDAKAN**

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu penerapan model *role playing* berbantuan kartu peran dalam pembelajaran IPAS materi siklus makhluk hidup dapat meningkatkan pemahaman siswa fase B, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.