

Studi literatur: Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Pencernaan

Nesa Salsabila¹, Sailana Mira Rangky², Muthia Rahma³, Resi Susanti Harahap⁴,
Ramadhona Wijaya⁵, Nadia Hermaliana⁶
Universitas Negeri Medan, Indonesia^{1,2,3,4,5,6}

Article Info

Article history:

Received 27 Maret 2025

Revised 01 Mei 2025

Accepted 13 Mei 2025

DOI 10.56013/edu.v13i1.3959

Keywords:

Active Learning; Digestive System; Learning Outcomes; Role Playing; Student Motivation

Kata Kunci:

Hasil Belajar; Motivasi Peserta Didik; Pembelajaran Aktif; Role Playing; Sistem Pencernaan

Corresponding Author:

Nesa Salsabila

Universitas Negeri Medan, Indonesia

Email: nesasalsabila125@gmail.com

ABSTRACT (10 PT)

The Role Playing method is an innovative learning approach designed to encourage active participation of learners during teaching and learning activities. This research is a literature study that analyzes various previous studies on the effectiveness of the Role Playing method in an effort to optimize the learning outcomes of students in the topic of the digestive system. The method used in this research is the literature study method, where data is collected through reference searches using Google Scholar. This research involved primary sources, such as research results, research reports and scientific articles, as well as supporting sources to complement the information. This study showed an increase in the average learning outcomes of students increased by around 80-90%. Thus, it was concluded that, especially in the digestive system material. Based on the results of the literature review, the Role Playing method is proven to be an effective teaching strategy in improving students' understanding of digestive system material. This method provides opportunities for learners to play an active role by acting out various parts of the digestive system, so that they can understand concepts more deeply through direct experience.

ABSTRAK

Metode *Role Playing* adalah pendekatan pembelajaran yang inovatif dan dirancang untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini merupakan studi literatur yang mengalisis berbagai peneitian terdahulu mengenai efektivitas metode *Role Playing* dalam upaya mengoptimalkan hasil belajar dari peserta didik dalam topik sistem pencernaan. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode studi literatur, dimana data dikumpulkan melalui penelusuran referensi menggunakan *Google Scholar*. Penelitian ini melibatkan sumber utama, seperti hasil penelitian, laporan penelitian dan artikel ilmiah, serta sumber pendukung sebagai pelengkap informasi. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat sekitar 80-90%. Dengan demikian, didapatkan kesimpulan bahwa, khususnya pada materi sistem pencernaan. Berdasarkan hasil kajian pustaka, metode *Role Playing* terbukti sebagai strategi ajar efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi sistem pencernaan. Metode ini menyediakan peluang kepada peserta didik agar dapat berperan aktif dengan memerankan berbagai bagian dalam sistem pencernaan, sehingga mereka dapat memahami konsep secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Proses pembelajaran bersifat aktif dan dinamis, yang melibatkan komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik dengan tujuan utama untuk memfasilitasi peserta didik dalam membangun pengetahuan, keterampilan, serta pemahaman secara aktif dan bermakna. Proses ini tidak hanya berfokus pada aktivitas mengajar yang dilakukan oleh guru, melainkan juga menekankan pentingnya partisipasi aktif dari peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Proses ini tidak semata-mata menitikberatkan pada kegiatan mengajar guru, melainkan juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Ketika interaksi tersebut berlangsung secara optimal, maka suasana pembelajaran akan menjadi lebih hidup, menarik, dan mampu mampu memotivasi peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam mengikuti proses belajar (Ruslandi *et al.*, 2025). Hal ini sejalan dengan pandangan Vygotsky mengenai kontrukrivisme sosial, yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi secara efektif melalui interaksi sosial yang bermakna (Sari & Wahyuni, 2020).

Pada hakekatnya, belajar adalah proses perubahan internal individu yang terbentuk melalui pengalaman serta interaksi dengan lingkungan sekitar, dalam konteks ini interaksi melibatkan pertukaran komunikasi antara guru dan siswa secara langsung. Perubahan tersebut dapat dilihat dalam bentuk peningkatan kemampuan dalam berpikir kritis, penunguasaan pengetahuan, keterampilan, serta sikap dan kebiasaan yang lebih positif (Hadijah *et al.*, 2019). Namun, pada kenyataannya menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran masih sering mengandalkan pendekatan konvensional seperti metode ceramah, yang bersifat satu arah dan tidak memberikan kesempatan yang cukup bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif. Metode ini cenderung membuat siswa berperan sebagai pendengar pasif dalam proses belajar tersebut yang berorientasi pada hafalan, sehingga pemahaman konseptual mereka terhadap materi pelajaran menjadi kurang mendalam (Damanik, 2024). Diperlukan strategi pembelajaran inovatif yang mampu mendorong keaktifan siswa secara lebih maksimal (Fauziah & Kurniawati, 2023).

Dalam lingkup pembelajaran biologi, khususnya pada materi sistem pencernaan terdapat tantangan tersendiri yang berkaitan dengan kompleksitas konsep serta keterkaitan antara struktur dan fungsi organ-organ tubuh. Apabila penyampaian materi disampaikan dengan cara konvensional, maka peserta didik akan menghadapi kesulitan dalam memahami keterkaitan antar komponen sistem tersebut. Akibatnya, mereka menjadi kurang tertarik dan tidak sepenuhnya memahami materi, yang berujung pada rendahnya hasil belajar (Hertanti & Fadiana, 2024). Untuk itu, inovasi pembelajaran dibutuhkan untuk meningkatkan antusiasme dan minat belajar siswa. Salah satu pendekatan yang digunakan adalah metode *Role Playing* atau bermain peran dalam pembelajaran di mana siswa turut serta secara aktif dalam kegiatan simulasi yang menyerupai situasi nyata. Melalui metode ini, siswa mampu memahami materi pelajaran secara lebih konkret dan menyeluruh melalui pengalaman langsung (Pohan *et al.*, 2024).

Hasil penelitian sebelumnya mengidentifikasi bahwa metode bermain peran (*Role playing*) mampu mengoptimalkan keterlibatan emosional dan intelektual peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, menghadirkan suasana kelas yang lebih interaktif juga menyenangkan, serta meperkuat daya ingat dan pemahaman terhadap materi pembelajaran (Tetiyonora, 2021). Selain itu, studi yang dilakukan oleh Nurhayati & Sulasti (2022) juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis peran bukan sekedar memperluas wawasan peserta didik, tetapi juga meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama antar peserta didik. Hasil serupa ditemukan dalam penelitian Rahmawati *et al.* (2023) yang menjelaskan bahwa pendekatan *Role playing* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konseptual peserta didik pada mata pelajaran sains.

Sampai saat ini, kajian literatur yang membahas secara menyeluruh dan sistematis efektivitas metode *Role Playing*, terutama dalam pembelajaran topik sistem pencernaan masih

sangat terbatas ditemukan. Sebagian besar penelitian yang tersedia masih berbentuk studi kasus atau tindakan kelas dalam skala kecil, dan belum dilengkapi dengan analisis menyeluruh terhadap hasil-hasil sebelumnya. Kondisi ini menunjukkan adanya kekosongan riset (*research gap*) yang memerlukan pemenuhan melalui telaah pustaka yang sistematis dan mendalam. Oleh sebab itu, penelitian ini disusun melalui studi literatur yang berjudul “Studi Literatur : Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik Pada Materi Sistem Pencernaan”, dengan tujuan untuk mengkaji, menelaah, dan merangkum hasil-hasil penelitian sebelumnya terkait penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa pada materi sistem pencernaan.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode studi literatur yaitu dengan mengumpulkan data melalui pencarian berbagai referensi dari *Google Scholar*. Studi literatur sendiri adalah metode penelitian yang dilakukan melalui pemeneleahan serta mengkaji berbagai sumber pustaka yang sesuai dengan fokus penelitian (Putrihapsari & Fauziah, 2020). Sumber data yang digunakan terdiri dari sumber utama, seperti artikel jurnal ilmiah, hasil penelitian sebelumnya, dan laporan penelitian. Selain itu juga, digunakan sumber pendukung seperti buku-buku, kebijakan pemerintah dan dokumen lainnya yang mendukung. Strategi pencarian dilakukan dengan menggunakan kata kunci seperti “*Role Playing*”, “hasil belajar”, “sistem pencernaan” dan “pembelajaran Biologi”. Rentang tahun publikasi yang ditetapkan adalah antara tahun 2019 hingga 2024, agar mendapatkan yang relevan dan terkini. Kriteria inklusi yang digunakan dalam seleksi artikel meliputi : (1) artikel yang merupakan hasil penelitian empiris, (2) membahas penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) pada mata pelajaran IPA atau Biologi, khususnya pada topik sistem pencernaan, dan (3) memuat data hasil belajar siswa khususnya yang menerapkan metode *Role Playing*. Sedangkan kriteria eksklusi meliputi artikel yang non-empiris, artikel yang tidak memuat data hasil belajar secara jelas dan artikel yang tidak relevan dengan fokus kajian.

Kemudian dilakukan proses penyaringan dan seleksi berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh sebanyak 11 artikel yang layak untuk dianalisis. Setelah berbagai referensi dikumpulkan, data tersebut kemudian akan dianalisis memakai teknik analisis isi (*content analysis*). Teknik ini bertujuan untuk memahami isi dari teks atau dokumen secara mendalam dan objektif, tanpa dipengaruhi oleh pendapat pribadi peneliti. Dalam prosesnya, peneliti membaca dan memahami setiap sumber data secara teliti, lalu mengambil inti atau informasi penting yang berkaitan dengan fokus penelitian. Melalui teknik analisis ini, diharapkan peneliti bisa menemukan jawaban yang relevan terhadap rumusan masalah yang diangkat serta memberikan dampak yang baik dalam bidang pendidikan, khususnya terkait peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan metode pembelajaran yang inovatif (Nurjanah & Mukarromah, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode *Role Playing* adalah salah satu strategi pembelajaran yang tidak hanya memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan kelas, tetapi juga berperan dalam menumbuhkan kemandirian, mempererat interaksi sosial, serta membangun suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif antara guru dan peserta didik maupun antar sesama peserta didik (Sulistiyohadi, 2021). Berdasarkan berbagai kajian jurnal yang telah ditelaah, penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran topik sistem pencernaan umumnya dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yakni: tahap perencanaan yang mencakup penyusunan scenario serta alokasi peran, tahap pelaksanaan yang fokus pada simulasi peran oleh

siswa, tahap observasi untuk memantau proses pembelajaran, dan tahap refleksi yang dimanfaatkan untuk mengevaluasi dan menarik kesimpulan dari kegiatan yang telah dilakukan.

Beberapa penelitian terdahulu juga mengungkapkan bahwa penerapan metode *Role Playing* umumnya dilakukan dalam dua siklus pembelajaran. Pada siklus pertama, pendekatan ini digunakan untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan sebelum metode diterapkan. Jika pada siklus pertama belum memenuhi target yang ditetapkan, maka pembelajaran dilanjutkan ke siklus kedua guna mengoptimalkan peningkatan capaian belajar peserta didik (Hertanti & Fadiana, 2024). Sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa metode *Role Playing* cukup efektif dalam memfasilitasi pemahaman konsep siswa terhadap materi sistem pencernaan. Berikut ini dipaparkan beberapa hasil kajian sebelumnya yang mengulas penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran materi sistem pencernaan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Tabel 1. Hasil Penelitian Terdahulu Terkait Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Materi Sitem Pencernaan

Judul Penelitian	Peneliti	Tahun	Hasil Penelitian
Penggunaan Model <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMAN 1 Kuta Glie Aceh Besar	Nur Fazilah, Samsul Kamal, Nafisah Hanim	2021	Penerapan model pembelajaran <i>Role Playing</i> mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan pada materi sistem pencernaan. Berdasarkan analisis data pre-test dan post-test, nilai rata-rata siswa sebelum diberi perlakuan menggunakan model tersebut hanya sebesar 25,03, yang menunjukkan rendahnya penguasaan awal terhadap materi. Rendahnya nilai ini diduga berkaitan dengan minimnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran sebelumnya serta dominannya metode ceramah yang kurang interaktif. Setelah dilakukan pembelajaran dengan pendekatan <i>Role Playing</i> , rata-rata nilai post-test meingkat secara signifikan menjadi 85,33. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa model tersebut dapat merangsang keaktifan siswa, memperdalam pemahaman materi, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif. Melalui kegiatan bermain peran, siswa secara langsung memerankan organ-organ sistem pencernaan manusia, yang menjadikan konsep konkret dan mudah dipahami.

Untuk memastikan peningkatan tersebut bersifat signifikan, dilakukan uji-t. Hasil

Judul Penelitian	Peneliti	Tahun	Hasil Penelitian
<p>Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran pada Materi Sistem Pencernaan untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik.</p>	<p>Arif Sulistiyohadi</p>	<p>2021</p>	<p>analisis menunjukkan nilai t hitung sebesar 2,00660, sedangkan nilai t tabel pada taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 1,70562. Karena t hitung > t tabel, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model <i>Role Playing</i>. Ini menunjukkan bahwa peningkatan bukan terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan hasil langsung dari intervensi pembelajaran. Selain itu, hasil perhitungan indeks N-gain menunjukkan angka sebesar 0,80 yang masuk dalam katagori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman siswa terhadap materi tergolong sangat optimal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model <i>Role Playing</i> secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan.</p> <p>Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran dari siklus I hingga siklus III. Persentase keterlibatan aktif siswa meningkat secara bertahap, dimulai dari 60,86% pada siklus I, lalu naik menjadi 73,91% pada siklus II, dan mencapai 91,30% pada siklus III. Temua ini mengindikasikan bahwa metode yang diterapkan semakin efektif dalam mendorong partisipasi aktif siswa seiring berjalannya waktu. Peserta didik tampak lebih antusias, terlibat dalam diskusi kelompok serta menunjukkan keberanian dalam mengemukakan pendapat dan bertanya saat pembelajaran berlangsung.</p> <p>Selain adanya peningkatan dalam</p>

Judul Penelitian	Peneliti	Tahun	Hasil Penelitian
<p>Peningkatan Hasil Belajar Sistem Pencernaan Manusia Melalui Media <i>Organ Mask</i> Berbasis <i>Role Playing</i> di Sekolah Dasar</p>	<p>Midya Hertanti, Mu'jizatin Fadiana</p>	<p>2024</p>	<p>aktivitas belajar, hasil belajar siswa juga menunjukkan perkembangan yang positif dan konsisten selama tiga siklus penelitian. Hal ini tercermin dari naiknya nilai rata-rata tes formatif yang diperoleh setelah setiap siklus pembelajaran. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa berada di angka 64,78, lalu meningkat menjadi 78,26 pada siklus II, dan akhirnya mencapai 86,95 di siklus III.</p> <p>Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam materi sistem pencernaan terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan serta pencapaian hasil belajar siswa secara signifikan.</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media “Organ Mask” yang dikombinasikan dengan metode <i>Role Playing</i> terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri Nguruhan II pada materi sistem pencernaan manusia. Sebelum media ini diterapkan, hanya 43,75% siswa yang berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah implementasi media pembelajaran ini, presentase siswa yang mencapai KKM meningkat drastis menjadi 85,7%. Selain itu terjadi peningkatan pada nilai rata-rata siswa, dari 65 menjadi 84. Keberhasilan metode ini disebabkan oleh suasana kelas yang lebih interaktif serta mampu memahami materi yang bersifat abstrak, sekaligus menumbuhkan minat dan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran.</p>

Judul Penelitian	Peneliti	Tahun	Hasil Penelitian
Implementasi Pembelajaran Aktif <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di Kelas VIII SMP N 8 Batanghari Tahun Pelajaran 2017/2018	Tetiyonora	2021	Metode <i>Role Playing</i> diterapkan dalam dua siklus penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I, nilai rata-rata kelas mencapai 65,5 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 65%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 71,5 dan persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 87,5%. Selain itu, aspek afektif siswa menunjukkan peningkatan signifikan, dari 45% pada siklus I menjadi 85% di siklus II. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode <i>Role Playing</i> mampu meningkatkan pemahaman konsep dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran biologi, khususnya pada topik sistem pencernaan manusia.
Penerapan Model <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipa Kelas V SD Muhammadiyah 2 Pendil	Didit Kasdriyanto, Faridhatul Bagus Juarsono	Yulian Jannah, 2022	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode <i>Role Playing</i> dalam pembelajaran topik sistem pencernaan manusia efektif dalam memaksimalkan pencapaian hasil belajar siswa. Setelah diterapkan metode ini, menunjukkan adanya kenaikan nilai pada siklus I sebesar 74,64 yang kemudian terus meningkat pada siklus II menjadi 77,14. Kenaikan nilai tersebut mengindikasikan bahwa metode <i>Role Playing</i> tergolong efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa penggunaan metode <i>Role Playing</i> bisa memaksimalkan pencapaian kemampuan belajar siswa dalam pembelajaran IPA di SD Muhammadiyah 2 Pendil. Di samping mempermudah siswa dalam menguasai materi pelajaran secara lebih mendalam, metode ini juga mendorong siswa untuk

Judul Penelitian	Peneliti	Tahun	Hasil Penelitian
			lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, karena menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan analisis dari berbagai penelitian terdahulu, metode *Role Playing* terbukti berperan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa sepanjang proses belajar-mengajar. Hasil dari penelitian-penelitian tersebut mengindikasikan terjadi kenaikan rata-rata capaian belajar siswa yang tergolong signifikan, yaitu berkisar antara 80% hingga 92%. Temuan ini mengidentifikasi bahwa penggunaan metode *Role Playing* memiliki kontribusi yang kuat dalam membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih optimal, khususnya pada topik sistem pencernaan. Hal ini disebabkan karena metode *Role Playing* mendorong partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung, di mana mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam kegiatan yang bersifat praktik dan interaktif. Selain itu, metode ini dapat menghadirkan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga mendorong meningkatnya antusiasme dan motivasi belajar peserta didik, dengan meningkatnya keaktifan dan partisipasi peserta didik, maka daya serap pembelajaran pun ikut meningkat. Akhirnya, pengaruh positif ini akan memperdalam pemahaman konsep dan memaksimalkan pencapaian hasil belajar siswa (Tetiyonora, 2021).

Keunggulan utama dari metode *Role Playing* adalah kemampuan dalam mendorong peserta didik untuk berkerja sama dan berkolaborasi melalui kegiatan memainkan peran tertentu. Melalui aktivitas ini, peserta didik akan diajak untuk memahami situasi sosial yang terjadi di sekitar mereka, sekaligus belajar bagaimana cara menyelesaikan suatu permasalahan dengan melibatkan kerja tim atau bantuan dari kelompoknya. Dalam pelaksanaannya, peserta didik akan memainkan skenario atau kondisi yang relevan terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari. Dari peran yang mereka mainkan tersebut, akan muncul berbagai persoalan yang harus dihadapi dan diselesaikan secara langsung oleh peserta didik, dengan begitu, siswa bukan hanya belajar secara teori, namun juga mengalami dan memahami secara langsung lingkup materi yang dibahas. Proses ini menyediakan kesempatan bagi siswa untuk menemukan konsep-konsep penting dalam pembelajaran secara mandiri, dengan demikian, pemahaman siswa menjadi lebih mendalam dan bermakna (Pohan *et al.*, 2024).

Implementasi metode *Role playing* memberikan kontribusi positif terhadap proses penyampaian materi yang bersifat abstrak, seperti halnya topik sistem pencernaan yang umumnya sulit diamati secara langsung oleh peserta didik. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik dapat mengkonseptualisasikan materi secara lebih nyata dan konkret, karena mereka terlibat langsung dalam simulasi pembelajaran yang merepresentasikan proses-proses biologis secara visual dan interaktif. Pendekatan ini tidak hanya membantu dalam membentuk pemahaman konseptual yang lebih mendalam, tetapi juga bertindak untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara keseluruhan. Selain memberikan pengalaman belajar yang bermakna, metode *Role Playing* juga terbukti mampu memperkuat daya ingat siswa pada materi yang sudah dipelajari, karena melibatkan aktivitas mental dan fisik secara simultan. Temuan ini selaras dengan hasil yang diperoleh dalam penelitian yang dilakukan oleh Sulistyohadi (2021), yang menunjukkan bahwa tingkat aktivitas siswa mengalami peningkatan di setiap siklus pembelajaran ketika menggunakan metode *Role Playing*.

Meskipun metode *Role playing* terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, setiap artikel yang direview memiliki keterbatasan. Pada

penelitian Nur Fazilah et al. (2021) kuat dalam analisis kuantitatif, namun tidak menyentuh aspek afektif. Penelitian Sulistiyohadi (2021) & Tetiyonora (2021) fokus pada peningkatan hasil belajar, tetapi tanpa kelompok kontrol atau variasi instrumen. Penelitian Hertanti & Fadiana (2024) terbatas pada jenjang SD, dan Kasdriyanto et al. (2022) kurang mendalami tantangan implementasinya. Maka dari itu, diperlukan penelitian lanjutan yang lebih komprehensif dan dapat digeneralisasi. Peningkatan aktivitas ini berkontribusi langsung terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik, yang tercermin dari kenaikan nilai rata-rata di setiap siklus, yang menandakan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi semakin baik dari waktu ke waktu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian pustaka, metode *Role Playing* terbukti sebagai strategi pengajaran yang berhasil untuk membantu peserta didik memahami topik sistem pencernaan. Metode ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dengan memainkan peran menjadi bagian atau organ-organ yang berkontribusi dalam sistem pencernaan manusia, dengan demikian, mereka bisa mendapatkan pengetahuan yang lebih komprehensif melalui simulasi yang dilakukan secara langsung. Penelitian sebelumnya juga memperlihatkan bahwa implementasi metode *Role Playing* berkontribusi secara nyata dalam meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik, di mana rata-rata skor hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan yang cukup besar setelah melakukan pendekatan dengan metode ini dibandingkan metode yang sebelumnya. Selanjutnya, strategi pendekatan ini telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi serta semangat belajar peserta didik melalui proses pembelajaran, menghasilkan suasana kelas yang lebih dinamis, serta mendorong peserta didik dalam memperkuat daya ingat dan lebih memahami materi yang diberikan kepada mereka.

Agar implementasi metode ini dapat berjalan optimal di kelas, guru disarankan untuk merancang skenario peran yang jelas dan sesuai dengan struktur sistem pencernaan manusia, membagi peran secara merata kepada seluruh peserta didik, serta memanfaatkan alat peraga atau kostum sederhana untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman. Setelah kegiatan berlangsung, penting dilakukan sesi diskusi atau refleksi untuk memperdalam pemahaman peserta didik serta mengevaluasi aspek kognitif dan afektif secara menyeluruh. Penyesuaian waktu dan tujuan pembelajaran juga perlu diperhatikan, agar metode ini tetap efektif dalam mendukung pencapaian kompetensi dasar.

Penyederhanaan konsep-konsep yang abstrak dari sistem pencernaan, merupakan salah satu aspek keunggulan yang dimiliki oleh metode ini, yang membuatnya lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik. Pendekatan dengan menggunakan metode *Role Playing* bisa menjadi salah satu opsi yang inovatif yang bisa diaplikasikan pada pelajaran Biologi, khususnya dalam materi pencernaan. Namun demikian, studi-studi yang direview masih memiliki keterbatasan, seperti kurangnya kelompok kontrol, variasi jenjang pendidikan yang sempit, serta minimnya pengukuran pada aspek afektif dan sosial peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan penelitian lanjutan yang lebih terstruktur dan komprehensif agar hasilnya lebih representatif dan dapat digeneralisasi secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Damanik, A. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.A. 2023/2024*. Universitas Quality.
- Hertanti, M., & Fadiana, M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Sistem Pencernaan Manusia Melalui Media Organ Mask Berbasis Role Playing di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2),

1105–1111. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.6709>

- Nurhayati, E., & Sulastrri, D. (2022). Efektivitas Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan pembelajaran*, 7(2), 110-120.
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.6.1.66-77>
- Pohan, H. W., Elfrida, & Sarjani, T. M. (2024). Penerapan Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Biologi Di SMA Negeri 5 Kota Langsa. *Bioed : Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(1), 89–94. <https://doi.org/10.25157/jpb.v12i1.13887>
- Putrihapsari, R., & Fauziah, P. Y. (2020). Manajemen Pengasuhan Anak Usia Dini Pada Ibu Yang Bekerja : Sebuah Studi Literatur Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini , Universitas Negeri Yogyakarta 1 Childcare Management Of Working Mothers : *Jurnal Ilmiah PTK PNF*, 15(2), 127–136. <https://doi.org/http://doi.org/10.21009/JIV.1502.4>
- Rahmawati, T., Lestari, D., & Prasetyo, H. (2023). Peningkatan Motivasi dan Pemahaman Konsep Sains Melalui Metode Role Playing. *Jurnal Pendidikan Sains*, 8(1), 45-52.
- Ruslandi, U., Qomariyah, S., & Sumitra, M. (2025). Peran Metode Pembelajaran Diskusi dalam Menciptakan Keaktifan Belajar Siswa di MAS Tarbiyatul Islamiyah. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(1), 70–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/katalis.v2i1.1203>
- Sari, A. R., & Wahyuni, S. (2020). Penerapan Teori Konstruktivisme dalam Pembelejaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(1), 25-33.
- Sulistiyohadi, A. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran pada Materi Sistem Pencernaan untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (JPSP)*, 1(2), 104–111. <https://doi.org/10.23971/jpsp.v1i2.3326>
- Tetiyonora. (2021). Implementasi Pembelajaran Aktif Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di Kelas VIII SMPN 8 Batanghari Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Education of Batanghari*, 3(1), 162–197.