



Model Pembelajaran *Role Playing* Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Ni Wayan Puji Andari^{1*}, I Wayan Lasmawan², I Wayan Kertih³ 

^{1,2,3} Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 15, 2024

Accepted November 12, 2024

Available online November 25, 2024

Kata Kunci:

Model Pembelajaran *Role Playing*, Hasil Belajar, IPAS, Sekolah Dasar

Keywords:

Role Playing Learning Model, Learning Outcomes, Science, Elementary School



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

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Masih banyak siswa yang mendapatkan hasil belajar yang rendah sehingga perlu ditingkatkan. Berdasarkan hal tersebut maka tujuan penelitian ini yaitu menganalisis keefektifan model pembelajaran *role playing* dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 23 orang. Model penelitian tindakan meliputi empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, dan tes. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu lembar soal tes. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu dengan analisis deskriptif. Hasil penelitian yaitu analisis data pra-siklus menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 49.56 sehingga berada pada kualifikasi kurang. Nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I yaitu 74.56 sehingga berada pada kualifikasi cukup. Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V pada siklus II yaitu 84.7 sehingga berada pada kualifikasi sangat baik. Terjadinya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II. Disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar.

ABSTRACT

Many students still have low learning outcomes, so they need to be improved. Based on this, this study aims to analyze the effectiveness of the role-playing learning model in improving the learning outcomes of Grade V Elementary School Students in Science. The subjects of this study were 23 grade V students. The action research model includes four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The data collection method uses observation and tests. The instrument used to collect data is a test question sheet. The technique used to analyze the data is descriptive analysis. The study's results, namely the pre-cycle data analysis, showed that the average value of student learning outcomes was 49.56, so it was in the lowest qualification range. The average value of learning outcomes in cycle I was 74.56, so it was in the sufficient qualification. The average value of learning outcomes of grade V students in cycle II was 84.7, so it was a very good qualification. There was an increase in the average student learning outcomes from pre-cycle to cycle II. It was concluded that the role-playing learning model can improve the learning outcomes of grade V elementary school students in Science.

1. PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan awal pendidikan formal yang dimulai pada usia sekitar 6 tahun dan berlangsung hingga usia 12 tahun. Pada masa ini, siswa menjalani proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan intelektual dan sosial (Alsahli, 2023; Anggraeni et al., 2023). Selain itu pembelajaran untuk siswa sekolah dasar bertujuan memberikan dasar pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan, dan membangun fondasi yang kuat dalam berbagai aspek kehidupan (Hamda & Azima, 2024; Komarudin, 2019). Siswa belajar keterampilan sosial yang sangat penting, seperti cara berinteraksi. Di tahap ini, siswa juga dilatih untuk bekerja sama dalam kelompok, menghargai perbedaan, menyelesaikan konflik, serta memupuk rasa tanggung jawab dan disiplin. Pendidikan di sekolah dasar berfokus pada pembentukan sikap positif terhadap belajar, memberikan motivasi bagi siswa untuk terus berkembang dan mengeksplorasi potensi diri (Alsahli, 2023; Anggraeni et al., 2023; Furnamasari et al., 2023; Kusumawardani et al., 2021). Dengan pendekatan yang penuh perhatian dan beragam, sekolah dasar berperan besar dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi pendidikan lanjutan dan kehidupan di

masa depan. Selain itu, siswa dapat mengembangkan keterampilan emosional, seperti mengenali dan mengelola emosi, serta membentuk karakter yang positif, seperti kejujuran, dan kerja keras (Asmahasanah et al., 2018; Fithri et al., 2022).

Di sekolah dasar, siswa mempelajari berbagai mata pelajaran inti seperti bahasa Indonesia, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, pendidikan agama, dan seni, yang semuanya dirancang untuk mengembangkan pemahaman mereka terhadap dunia sekitar. Salah satu pembelajaran yang didapatkan oleh siswa yaitu IPAS. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menggabungkan dua bidang yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Ida Nur Aini et al., 2024; Renggani & Priyanto, 2023). IPAS diberikan kepada siswa untuk memperkenalkan konsep dasar tentang alam, lingkungan, dan sosial di sekitar siswa. IPAS diberikan pada siswa untuk membangun pemahaman dasar yang dapat menghubungkan siswa dengan dunia di sekitar (Ida Nur Aini et al., 2024; Renggani & Priyanto, 2023; Sugih et al., 2023). Dengan pendekatan yang integratif, IPAS tidak hanya memperkaya pengetahuan siswa, tetapi menanamkan sikap peduli terhadap lingkungan dan sesama, serta membangun rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat yang bijak. Dalam pembelajaran siswa diajak untuk menjadi pribadi yang sadar akan peran mereka dalam menjaga keberlanjutan alam dan menciptakan kedamaian sosial, menjadikannya sangat relevan dalam membentuk generasi yang cerdas dan peduli (Agustina et al., 2022; Alfatonah et al., 2023). Olehnya pembelajaran IPAS harus dirancang dengan pendekatan dan metode yang menyenangkan dan interaktif sehingga merangsang rasa ingin tahu.

Namun pada saat ini masih banyak siswa yang kesulitan dalam belajar IPAS. Temuan penelitian sebelumnya mengungkapkan masih banyak siswa yang mendapatkan hasil belajar yang rendah (Muhardini et al., 2023; Pujiastuti, 2023). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena kurangnya media belajar yang membantu siswa belajar ataupun metode dan model pembelajaran yang kurang sesuai (Adnyana & Yudaparmita, 2023; Putri et al., 2023). Hasil dari observasi yang dilakukan di SD No. 3 Buduk ditemukan permasalahan yang sama. Ditemukan adanya beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Salah satunya yaitu kurangnya minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Siswa merasa kesulitan memahami konsep-konsep. Hal ini disebabkan karena pengajaran yang lebih banyak mengandalkan teori tanpa diimbangi dengan metode yang lebih praktis. Selain itu, siswa cenderung kesulitan mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga menyebabkan mereka merasa kurang tertarik. Akibatnya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengingat dan mengaplikasikan konsep IPAS dan berdampak pada hasil belajar yang rendah.

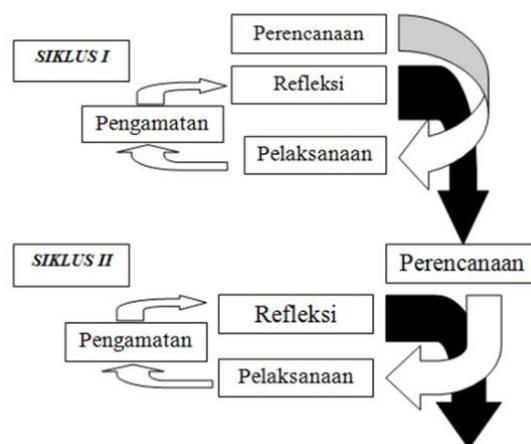
Berdasarkan hal tersebut, solusi yang ditawarkan yaitu guru harus menerapkan model pembelajaran kreatif dan inovatif. Pembelajaran yang kreatif tidak hanya berfokus pada pengajaran yang bersifat konvensional dan satu arah, tetapi juga mengutamakan pengembangan kemampuan berpikir kritis, problem-solving, serta kreativitas siswa (Arsyad et al., 2020; Shabrina & Lestarinigrum, 2020). Penggunaan model pembelajaran yang kreatif memberikan kesempatan pada siswa untuk mengeksplorasi ide-ide baru, berpikir secara bebas, dan mencari solusi atas masalah yang mereka hadapi (Arsyad et al., 2020; Kusuma et al., 2021; Shabrina & Lestarinigrum, 2020). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran *role playing* meningkatkan hasil belajar ipas siswa kelas V sekolah dasar. Model pembelajaran *role playing* melibatkan siswa untuk berperan sebagai tokoh atau karakter dalam situasi tertentu, dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, serta pemahaman terhadap konsep yang dipelajari (Wahyuni et al., 2018; Widnyana & Sujana, 2017). Dalam kegiatan belajar siswa berinteraksi dalam skenario yang telah disiapkan, seperti bermain peran sebagai guru, atau tokoh sejarah, dan kemudian menjalankan tugas atau situasi tertentu sesuai dengan peran yang diberikan. Pembelajaran melalui *role playing* memungkinkan siswa untuk mengalami langsung dan memahami konteks yang lebih luas dari materi yang diajarkan, serta memperkuat kemampuan untuk berpikir kreatif dan memecahkan masalah dalam situasi yang realistis (Hutami & Hastuti, 2019; Wahyuni et al., 2018; Widnyana & Sujana, 2017).

Temuan penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa model pembelajaran *role playing* juga dapat meningkatkan rasa empati siswa, karena siswa harus melihat suatu masalah dari perspektif orang lain (Boysen et al., 2023; Karnia et al., 2023). Temuan lainnya mengungkapkan bahwa *Role playing* juga mendorong keterlibatan aktif dan kolaborasi di antara siswa, sehingga lebih menyenangkan, dinamis (Ngaziah et al., 2021; Wang et al., 2018). Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat memperkuat pemahaman konsep sekaligus mengasah keterampilan sosial siswa. Namun, belum adanya kajian mengenai model pembelajaran *role playing* dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar di SD No. 3 Buduk. Model pembelajaran *role playing* memberikan banyak manfaat bagi siswa, baik dari segi akademik maupun keterampilan sosial. Pembelajaran ini tidak hanya membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan yang berguna untuk kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut, tujuan penelitian ini yaitu untuk

menganalisis keefektifan model pembelajaran *role playing* dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar di SD No. 3 Buduk.

2. METODE

Penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki ataupun meningkatkan kegiatan pembelajaran sehingga berdampak pada tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal (Kasbolah, 2001). Penelitian ini dilakukan di SD No. 3 Buduk. Subyek penelitian yaitu siswa kelas V SD No. 3 Buduk yang berjumlah 23 orang. Model penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi (Kasbolah, 2001). Adapun bagan dari penelitian ini disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (Kasbolah, 2001)

Metode pengumpulan data yaitu observasi, dan tes. Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan pengamatan langsung pada pembelajaran IPAS di kelas V SD No. 3 Buduk sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *role playing*. Metode tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *role playing* pada IPAS di kelas V SD No. 3 Buduk. Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai kegiatan pembelajaran IPAS di kelas V kelas V SD No. 3 Buduk dengan model pembelajaran *role playing*. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu soal tes. Adapun kisi-kisi kuesioner disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Soal Tes IPAS

No.	Topik	Indikator
1	Pengaruh Alam terhadap Kehidupan Manusia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan dampak letusan gunung berapi terhadap kehidupan masyarakat 2. Menyebutkan manfaat dan risiko keberadaan sungai bagi kehidupan manusia 3. Menyebutkan peran hutan dalam kehidupan manusia, baik dari sisi ekonomi, sosial, maupun ekologi. 4. Mengidentifikasi pengaruh iklim terhadap hasil pertanian 5. Menyebutkan pengaruh perubahan musim terhadap kehidupan manusia dan aktivitas sehari-hari. 6. Mengidentifikasi dampak bencana alam terhadap perekonomian masyarakat. 7. Menyebutkan manfaat laut bagi kehidupan sosial-ekonomi masyarakat pesisir 8. Menjelaskan pentingnya tanah subur bagi kehidupan manusia, terutama dalam bidang pertanian 9. Menyebutkan dampak pemanasan global terhadap kehidupan manusia 10. Mengidentifikasi pentingnya ketersediaan air bersih dalam kehidupan manusia

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis deksriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan keadaan peningkatan pencapaian hasil belajar siswa setiap siklus setelah menerapkan model pembelajaran *role playing*. Teknik pengumpulan data kuantitatif berupa angka dengan menggunakan analisis deskriptif persentase dengan rumus (Kasbolah, 2001).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan keefektifan model pembelajaran *role playing* dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Pertama, analisis data pra-siklus. Data hasil belajar IPAS didapatkan di akhir pembelajaran pra siklus. Lembar soal tes yang berjumlah 20 soal digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan tindakan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan kriteria cukup berjumlah 2 siswa dengan rata-rata 72.5. Hasil belajar siswa dengan kriteria kurang berjumlah 21 siswa dengan rata-rata 47.3. Secara keseluruhan, nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V pada pra-siklus yaitu 49.56 sehingga berada pada kualifikasi kurang. Hasil menunjukkan bahwa perlu ditingkatkan lagi. Hasil perhitungan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V (Pra-Siklus)

No.	Nilai Hasil Belajar	Kriteria	Jumlah Siswa	Rata-Rata
1	89 - 100%	Sangat Baik	-	-
2	77-88	Baik	-	-
3	65-76	Cukup	2	72.5
4	< 65	Kurang	21	47.3

Kedua, siklus I. Pada siklus I meliputi tiga langkah yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi tiap siklus. Perencanaan tindakan pada siklus I ini terdiri 3 pertemuan dan setiap pertemuan berlangsung selama 2.5 jam pelajaran. Kegiatan awal yang dilakukan yaitu mengucapkan salam, berdoa, mengabsen, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta langkah kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing*. Langkah pertama yang dilakukan yaitu persiapan. Pada tahap ini, guru menyiapkan segala hal yang diperlukan untuk role playing. Setelah mempersiapkan segala sesuatunya, guru menjelaskan peran-peran yang akan dimainkan oleh siswa dan memberikan gambaran umum mengenai skenario atau situasi yang akan dihadapi. Penjelasan ini bertujuan agar siswa memahami tujuan dari role playing serta bagaimana mereka harus menjalankan peran tersebut. Pada tahap pelaksanaan, siswa mulai memainkan peran mereka sesuai dengan skenario yang telah ditentukan. Setelah role playing selesai, guru mengadakan sesi refleksi dan diskusi untuk mengevaluasi pengalaman yang telah dialami siswa. Pada tahap akhir, guru menilai hasil dari kegiatan role playing berdasarkan keterlibatan siswa, pemahaman konsep yang telah diajarkan, serta keterampilan yang ditunjukkan selama kegiatan. Hasil tindakan pada siklus I yaitu hasil belajar IPAS. Hasil analisis data disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V (Siklus I)

No.	Nilai Hasil Belajar	Kriteria	Jumlah Siswa	Rata-Rata
1	89 - 100	Sangat Baik	2	90
2	77-88	Baik	3	80
3	65-76	Cukup	18	71.94
4	< 65	Kurang	-	-

Hasil analisis data yang disajikan pada Tabel 3, didapatkan hasil belajar dalam kriteria cukup yaitu 18 siswa dengan nilai rata-rata 71.94. Hasil belajar dalam kriteria baik yaitu 3 siswa dengan nilai rata-rata 80. Hasil belajar dalam kriteria sangat baik yaitu 2 siswa dengan nilai rata-rata 90. Secara keseluruhan, nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V pada siklus I yaitu 74.56 sehingga berada pada kualifikasi cukup. Jadi disimpulkan bahwa pada pelaksanaan siklus I secara keseluruhannya sudah baik tetapi masih perlu dilakukan peningkatan. Refleksi dilaksanakan bertujuan untuk mengulas pembelajaran yang sudah telaksana pada siklus I. Hasil pengamatan menunjukkan pembelajaran sudah berjalan dengan baik sesuai dengan sintaks model pembelajaran *role playing*. Kelemahan pada siklus I yaitu, siswa kurang percaya diri memainkan peran Adanya kelemahan pada siklus I, dilakukan tindakan kelas pada siklus II.

Siklus II terdiri dari tiga langkah yakni perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi tiap siklus. Hasil analisis data menunjukkan hasil belajar IPAS dalam kriteria cukup yaitu 5 siswa dengan nilai rata-rata 75. Hasil belajar dalam kriteria baik yaitu 8 siswa dengan nilai rata-rata 81.87. Hasil

belajar dalam kriteria sangat baik yaitu 10 siswa dengan nilai rata-rata 92. Secara keseluruhan, nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V pada siklus II yaitu 84.7 sehingga berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil analisis data disajikan pada Tabel 4. Hasil perbandingan siklus disajikan pada Tabel 5.

Tabel 4. Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V (Siklus II)

No.	Nilai Hasil Belajar	Kriteria	Jumlah Siswa	Rata-Rata
1	89 - 100	Sangat Baik	10	92
2	77-88	Baik	8	81.87
3	65-76	Cukup	5	75
4	< 65	Kurang	-	-

Tabel 5. Perbandingan Hasil Belajar IPAS pada Siklus I dan Siklus II

No.	Nilai Motivasi Belajar	Kriteria	Siklus I		Siklus II	
			Jumlah Siswa	Rata-Rata	Jumlah Siswa	Rata-Rata
1	89 - 100	Sangat Baik	2	90	10	92
2	77-88	Baik	3	80	8	81.87
3	65-76	Cukup	18	71.94	5	75
4	< 65	Kurang	-	-	-	-
Rata-Rata			74.56		84.7	

Hasil analisis data yang disajikan pada Tabel 5, menunjukkan terjadinya peningkatan rata-rata hasil belajar IPAS dari 74.56 menjadi 84.7. Kelemahan dan kekurangan pada siklus I dapat teratasi pada siklus II. Kegiatan siswa yang telah di observasi juga mengalami peningkatan yang hasilnya mempengaruhi hasil evaluasi berupa hasil belajar IPAS. Hasil siklus II telah memenuhi hasil kinerja, maka tidak perlu dilakukan tindakan penelitian selanjutnya. Disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing*. dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh faktor berikut. Pertama, model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *role playing* meningkatkan hasil belajar siswa karena melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara menyenangkan dan interaktif (Wahyuni et al., 2018; Widnyana & Sujana, 2017). Siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi mereka berperan langsung dalam situasi yang relevan dengan materi yang diajarkan (Hutami & Hastuti, 2019; Saputri & Ferawati, 2021; Satria & Herumurti, 2021). Hal ini membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan aplikatif. Dengan memerankan berbagai peran, siswa dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi konsep yang dipelajari, karena siswa merasakannya langsung dalam bentuk pengalaman. *Role playing* mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah, karena sering dihadapkan pada situasi yang membutuhkan keputusan atau solusi tertentu (Hutami & Hastuti, 2019; Satria & Herumurti, 2021; Wijayanti, 2021). Metode ini juga meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerjasama antar siswa, yang berujung pada pembelajaran yang lebih efektif. Semua faktor ini membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi dan meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.

Kedua, model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena metode ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Motivasi belajar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sangat penting karena dapat mempengaruhi sejauh mana siswa terlibat, memahami, dan mengaplikasikan materi yang diajarkan (Adnyana & Yudaparmita, 2023; Alfatonah et al., 2023). Tanpa motivasi yang cukup, siswa mungkin merasa kesulitan atau kurang tertarik untuk mendalami materi, yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Saat belajar, siswa diberi kesempatan untuk memerankan peran tertentu dalam suatu skenario, sehingga siswa lebih terlibat dalam pembelajaran dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap peran yang dimainkan (Mufida & Kurniawan, 2018; Yuliani, 2018). Kegiatan pembelajaran yang seperti ini tentu berdampak pada siswa yang lebih termotivasi dalam memahami materi dengan lebih baik. Kegiatan pembelajaran tidak hanya sekadar menghafal informasi, tetapi melibatkan pengalaman langsung yang menghubungkan teori dengan praktik. *Role playing* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas dan imajinasi mereka, yang dapat meningkatkan antusiasme

dalam mengikuti pelajaran (Hutami & Hastuti, 2019; Satria & Herumurti, 2021; Wijayanti, 2021). Aktivitas ini juga mendorong kolaborasi antar siswa untuk bekerja sama menyelesaikan tugas yang diberikan. Suasana yang lebih santai dan menyenangkan, membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar dan aktif berpartisipasi.

Ketiga, model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan suasana belajar siswa. Model pembelajaran *role playing* meningkatkan suasana belajar siswa dengan menciptakan suasana yang lebih dinamis (Nurhidayah et al., 2022; Asep Priatna & Setyarini, 2019). Dalam kegiatan belajar, siswa tidak hanya terlibat secara emosional, tetapi juga fisik dan kognitif. Hal ini membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan mengurangi kebosanan yang seringkali terjadi dalam metode pembelajaran tradisional yang lebih pasif. Peran yang dimainkan oleh siswa membuat merasa lebih dihargai dan diberdayakan untuk berkontribusi, yang meningkatkan rasa percaya diri (Mufida & Kurniawan, 2018; Puspitaningrum et al., 2019). Pembelajaran melalui *role playing* juga mendorong kolaborasi antar siswa, karena mereka harus bekerja sama untuk merancang dan menjalankan skenario, yang mempererat hubungan sosial dan meningkatkan rasa kebersamaan.

Temuan sebelumnya juga mengungkapkan bahwa *role playing* memberi ruang bagi kreativitas, yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran (Priatna & Setyarini, 2020; Widayari et al., 2018). Temuan lainnya juga mengungkapkan model pembelajarannya *role playing* menciptakan suasana kelas yang lebih positif, aktif, dan penuh energi, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa (Arsyad & Wahyu Bagja, 2018; Marlia et al., 2018). disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD No. 3 Buduk. Keterbatasan penelitian yaitu penelitian ini hanya mengkaji efektifitas model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar. Diharapkan penelitian lain dapat mengkaji variabel lainnya seperti motivasi belajar siswa. Penerapan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPAS memiliki implikasi yang signifikan terhadap efektivitas pembelajaran dan pengembangan keterampilan siswa. Salah satu implikasi utamanya adalah peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPAS karena mereka diberi kesempatan untuk berperan langsung dalam situasi yang mencerminkan realitas atau fenomena yang dipelajari. Secara keseluruhan, implikasi penerapan model *role playing* dalam pembelajaran IPAS adalah menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh.

4. SIMPULAN

Hasil analisis data menunjukkan model pembelajaran model pembelajaran *role playing* memberikan hasil yang positif dalam pembelajaran. Hasil perhitungan menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran *role playing*. Disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD No. 3 Buduk. Diharapkan guru dapat menggunakan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran sehingga membantu siswa belajar IPAS.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>.
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>.
- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397–3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>.
- Alsahli, K. (2023). Peran Guru Sekolah Dasar Dalam Membangun Sistem Nilai Siswa Dalam Perspektif Pembimbing Pedagogis. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Sosial*, 13(2). <https://doi.org/10.36941/jesr-2023-0048>.
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976>.
- Arsyad, A., Sulfemi, W. B., & Fajartriani, T. (2020). Penguatan Motivasi Shalat Dan Karakter Peserta Didik Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

- POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam, 6(2), 185. <https://doi.org/10.24014/potensia.v6i2.9662>.
- Arsyad, & Wahyu Bagja. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 3(2477–8427), 41–46.
- Asmahasanah, S., Sa'diyah, M., & Ibdalsyah. (2018). Analisis Keterampilan Mengajar Guru Dan Penanaman Nilai Positif Melalui Pemanfaatan Kebun Sekolah. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 27(2). <https://doi.org/10.17977/um009v27i22018p167>.
- Boysen, M., S., W., Lund, O., Jorno, R., L., Skovbjerg, H., & M. (2023). The role of expertise in playful learning activities: A design-based self-study within teacher education aimed at the development of tabletop role-playing games. *Teaching and Teacher Education*, 128(104128). <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104128>.
- Fithri, A., Karjatin, A., & Lestari, F. S. (2022). Peningkatan Pengetahuan Anak Sekolah Dasar Tentang Phbs Melalui Media Ular Tangga Yang Dimodifikasi. *Jurnal Riset Kesehatan Poltekkes Depkes Bandung*, 14(1). <https://doi.org/10.34011/juriskesbdg.v14i1.2058>.
- Furnamasari, Y. F., Fauzie, D. F., & Al-faiq, M. F. (2023). Analisis Upaya Penerapan Pendidikan Karakter Dalam Memupuk Sikap Partiotik Cinta Tanah Air Dan Bela Negara Di Sekolah Dasar. *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa*, 1(2). <https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v1i2.356>.
- Hamda, F., & Azima, N. F. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Negeri Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 11965–11971.
- Hutami, T. S., & Hastuti, H. (2019). Keefektifan metode CIRC , role playing , dan VCT dalam meningkatkan hasil belajar IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v6i1.12809>.
- Ida Nur Aini, Widyawati, Z. H., Shofiana, A. M., Wulandari, F. N., Nabilah, E. R., & Hilyana, F. S. (2024). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Ips Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 1186–1197. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2691>.
- Karnia, N., Lestari, J. R. D., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 4(2), 121–136. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>.
- Kasbolah, K. (2001). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Komarudin. (2019). LKPD Berbasis Scientific Approach Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Sekolah Dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 79–91.
- Kusuma, G. P., Suryapranata, L. K. P., & Utomo, Y. (2021). Enhancing Historical Learning Using Role-Playing Game on Mobile Platform. *Procedia Computer Science*, 179. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.01.078>.
- Kusumawardani, F., Akhwani, Nafiah, & Taufiq, M. (2021). Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-nilai Pancasila Melalui Keteladanan dan Pembiasaan di Sekolah Dasar. *JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.24269/jpk.v6.n1.2021.pp1-10>.
- Marlia, S., Fauziana Ridwan, A., & Priatna, A. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.72>.
- Mufida, R. Z., & Kurniawan, D. (2018). The Development of Role Playing Game (RPG) “in Meinem Traum” as A Learning Media for German Reading Skill in Eleventh Grade of SMA. *Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesia*, 2(1). <https://doi.org/10.17977/um079v2i12018p174%20-%20181>.
- Muhardini, S., Haifaturrahmah, H., Sudarwo, R., Kartiani, B. S., Anam, K., Mahsup, M., Khosiah, K., Ibrahim, I., & Herianto, A. (2023). Pengembangan Modul Ajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Dalam Kerangka Kurikulum Merdeka. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 9(1). <https://doi.org/10.31764/orbita.v9i1.14742>.
- Ngaziah, N., Pratiwi, U., Fatmaryanti, S. D., Fakhrina, A., & Linda, R. F. C. (2021). The Principal's Role as Manager and Teacher Pedagogic Competence in Online Learning. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(4), 648. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i4.37885>.
- Nurhidayah, B. S., Wibowo, M. E., & Purwanto, E. (2022). Keefektifan Konseling Kelompok Cognitive Behavioral Therapy (CBT) dengan Teknik Modeling Simbolis dan Role Playing untuk Meningkatkan Self-Confidence pada Siswa. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(1), 64–69. <https://doi.org/10.51214/bocp.v4i1.156>.
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v4i2.2139>.

- Priatna, Asep, & Setyarini, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 71–76. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i2.2139>.
- Pujiastuti, W. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Sekardoja Mengenai Perubahan Wujud Zat. *Jurnal Penelitian Guru*, 1(2), 56–65.
- Puspitaningrum, J. I., Untari, M. F. A., & Listyarini, U. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kemampuan Berbicara. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1), 296–304. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17324>.
- Putri, A. F., Naila, I., & Afani, K. D. A. (2023). Pengembangan Media Google Sites Berbasis Ethno Sains pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7(3), 433. <https://doi.org/10.30998/sap.v7i3.16067>.
- Renggani, S. A., & Priyanto, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SD. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 233–241. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8115>.
- Saputri, F. H., & Ferawati, F. (2021). Development of Media for Introduction and Prevention of Covid-19 Based on Role Playing Game for Elementary School. *Journal of Sisfotek Global*, 11(2), 108–114.
- Satria, V. H., & Herumurti, D. (2021). Role-Playing Game as Learning Media To Support Online Learning. *Journal of Education Technology*, 5(4), 579–587. <https://doi.org/10.23887/JET.V5I4.39718>.
- Shabrina, E., & Lestaringrum, A. (2020). The role of loose parts play in logical thinking skill in KB Lab school. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 3(1), 36–48. <https://doi.org/10.26555/jecce.v3i1.1679>.
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>.
- Wahyuni, I., Slameto, S., & Setyaningtyas, E. W. (2018). Penerapan Model PBL Berbantuan Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 356–363. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16152>.
- Wang, S. Y., Chang, S. C., Hwang, G. J., & Chen, P. Y. (2018). A Microworld-based Role-playing Game Development Approach to Engaging Students in Interactive, Enjoyable, and Effective Mathematics Learning. *Interactive Learning Environments*, 26(3), 411–423. <https://doi.org/10.1080/10494820.2017.1337038>.
- Widnyana, I. G., & Sujana, I. W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips Kecamatan Denpasar Timur Tahun Pelajaran 2016 / 2017. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v5i2.11995>.
- Widyari, I. A. M., Ganing, N. N., & Sri Asri, I. G. A. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Teks Dialog Terhadap Kompetensi Keterampilan Berbicara Dalam Bahasa Indonesia. *Mimbar Ilmu*, 23(2), 95–103. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i2.16415>.
- Wijayanti, E. Y. (2021). Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Metode Role Playing. *Al-Tarbiyah: Jurnal Pendidikan*, 31(1). <https://doi.org/10.24235/ath.v31i1.8494>.
- Yuliani, N. L. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips Siswa Kelas V Sd Negeri Gugus Kapten Kompyang Sujana Denpasar Barat. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(2), 121–128. <https://doi.org/10.23887/jlls.v1i2.14721>.