

# Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model *Role Playing*

Yuni Zikra Arahmah<sup>1\*</sup>, Megawati<sup>2</sup>, Iri Hamzah<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

**Abstract** – This research is motivated by the lack of engagement and collaboration between students, leading to a tendency for students to be less active and quickly become bored. Therefore, a learning model that can improve student learning processes and outcomes is the Role-Playing model. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the Role-Playing model in improving learning processes and outcomes in fifth-grade science subjects at SDN 27/II Sungai Arang. This study was a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects were 20 fifth-grade students at SDN 27/II Sungai Arang. Data collection techniques included observation, testing, and documentation. Data collection instruments used observation sheets from educators and students, along with test questions, were then compiled through qualitative and quantitative data analysis techniques. The results of the study demonstrate the learning processes and outcomes of fifth-grade science subjects at SDN 27/II Sungai Arang. The detailed results of educator observations in Cycle I were 78%, categorized as good, and in Cycle II, 90.5%, categorized as very good. Student observations in Cycle I were 50%, categorized as poor, and in Cycle II, 97.5%, categorized as very good. Student learning outcomes in Cycle I were 65%, categorized as sufficient, and in Cycle II, 86%, categorized as very good. It was concluded that the use of

the Role-Playing model can improve the process and outcomes of social studies learning.

**Keywords** – learning proces; learning outcomes; social studies; role-playing.

## I. Introduction

Kurikulum merupakan petunjuk dasar dalam proses belajar mengajar di dalam pendidikan, didasari atau tidak nya suatu pendidikan tergantung pada kurikulum. Kurikulum di Indonesia selalu mengalami perkembangan, kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum Merdeka (Andreani, 2022). Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang muatannya lebih optimal untuk memberikan waktu yang cukup bagi peserta didik untuk mendalami konsep dan memperkuat kompetensinya. Pada tahun pelajaran 2022/2023 kurikulum merdeka sudah mulai diterapkan di tingkat sekolah dasar pada kelas 1 dan 4. Ada beberapa perbedaan mata pelajaran dalam kurikulum merdeka jika dibandingkan dengan kurikulum 2013, yaitu mata pelajaran baru yang muncul adalah IPAS, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (Puspitasari & Wahyuni, 2023).

IPAS adalah kajian ilmu pengetahuan yang membahas mengenai makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta. Contohnya manusia yang merupakan makhluk hidup dan tidak dapat hidup sendiri. Sehingga singkatnya IPAS merupakan bentuk perpaduan antara pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) (Anggita, W. D., dkk, 2024). Pembelajaran IPAS sangat erat kaitannya dengan lingkungan sekitar, meliputi fenomena alam dan sosial (Meylovvia dkk, 2023). Pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka menginginkan pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik (Suhelayanti & Syamsiah Z, 2023). Pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik untuk terlibat dalam proses belajar yang lebih aktif dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep IPAS (Anisah, 2023).

DOI: <https://doi.org/10.63461/cadikajournal.v22.338>

**Corresponding author:** Yuni Zikra Arahmah,  
Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

**E-mail:** [arahmahyunikra@gmail.com](mailto:arahmahyunikra@gmail.com)

Received : May 14, 2026

Revised : May 18, 2026

Accepted : May 18, 2026

Published : May 30, 2026

The article is published with Open Access at  
<https://journals.literaindo.com/cadika>

ISSN [3110-8385](https://doi.org/10.63461/cadikajournal.v22.338)

### How to cite:

Arahmah, Y. Z. (2026). Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Role Playing. Master Journal of Future Education, 2(2), 65-71. <https://doi.org/10.63461/cadikajournal.v22.338>

©2025 Muhammad Habibi; published by CV. Master Literasi Indonesia. This work is licensed under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

IPAS memiliki karakteristik yang cukup berbeda dengan mata pelajaran lainnya, dalam pembelajaran IPAS terdapat adanya kegiatan seperti pengamatan atau eksperimen yang dapat menimbulkan dan mengembangkan sikap ilmiah pada peserta didik, jadi dalam pembelajaran IPAS pastinya berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik karena peserta didik akan lebih mudah memahami dan mengaplikasikan pengetahuannya jika konsep-konsep IPAS dikaitkan dengan pengalaman nyata yang dialami peserta didik.

Berdasarkan pengamatan peneliti dilapangan pada tanggal 11-19 September 2024 dikelas V di SDN 27/II Sungai Arang diperoleh informasi bahwa pembelajaran IPAS masih Minim keterlibatan dan kolaborasi pembelajaran diantara peserta didik, suasana pembelajaran yang membosankan, karena guru belum memaksimalkan penggunaan model pada proses pembelajaran. Akibatnya peserta didik cenderung kurang aktif dan cepat mengalami kejenuhan dalam aktivitas pembelajaran, sehingga mereka kehilangan perhatian dan sibuk dengan kegiatan lain seperti berbicara dengan temannya. Proses pembelajaran yang seperti ini kalau dibiarkan terus akan berdampak buruk dengan hasil belajar peserta didik.

Penerapan model Role Playing merupakan alternatif yang dapat digunakan dalam rangka peningkatan hasil dan perbaikan proses pembelajaran IPAS di SDN 27/II Sungai Arang. Model Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati (Setyadi & Suyanto, 2016). Dengan menggunakan model Role Playing mampu meningkatkan interaksi atau partisipasi antar siswa terhadap pembelajaran, sehingga melatih keterampilan komunikasi siswa, dan membuat Siswa merasa tertarik terhadap pembelajaran karna bermain peran, yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan sulit untuk dilupakan.

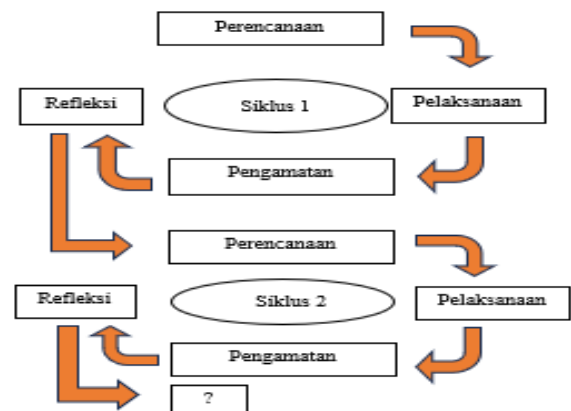
Adapun Karakteristik yang dimiliki medel pembelajaran Role Playing Model Role Playing yaitu, melibatkan lebih dari satu siswa, siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran, setiap siswa memiliki peran dalam skenario yang diberikan, mengembangkan rasa empati dari siswa melalui pengalaman langsung, Setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mengambil bagian dan menunjukkan kemampuan mereka (Pratiwi, 2021).

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan penulis melakukan kegiatan penelitian mengusung judul: Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Ipas Menggunakan Model Role Playing Dikelas V SDN 27/II Sungai Arang.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Dalam usaha meningkatkan efektivitas belajar IPAS melalui penggunaan model Role Playing di kelas V SDN 27/II Sungai Arang. (2) Untuk menambah keberhasilan belajar IPAS melalui penerapan model Role Playing di kelas IV SDN 27/II Sungai Arang.

## II. Methodology Section

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian tindakan yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas dengan tujuan memperbaiki atau mengembangkan sistem pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas sehingga proses pembelajaran yang dilakukan kualitasnya menjadi lebih baik lagi, demikian pula dengan hasil pencapaian belajar yang diperoleh peserta didik dimana penelitian tersebut bisa dilakukan hanya sendiri oleh guru atau bisa juga berkolaborasi dengan orang lain serta sistem penelitiannya ditempuh lewat proses siklus-siklus kegiatan (Agus, 2024).



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan

Adapun penelitian ini di desain dengan pengkajian berdaur siklus yang terdiri dari dua siklus atau lebih. Pada penelitian ini, siklus I akan dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan dan siklus II akan dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengamatan (observing), dan refleksi (reflection). Penelitian dilakukan di SDN 27/II Sungai Arang, berlangsung dari 26 Mei – 4 juni 2025. Penelitian ini melibatkan semua siswa kelas V SDN 27/II Sungai Arang, total 20 siswa. Penelitian ini berfokus pada penggunaan Role Playing dalam upaya meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Objek penelitian ini adalah penerapan model Talking Stick untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Data dikumpulkan melalui lembar observasi, tes dan dokumentasi. Instrument yang digunakan adalah lembar observasi dan lembar tes. Teknik

Rentang Nilai	Skor Perolehan	Kriteria
90-100	-	Sangat Baik
71-89	81,25%	Baik
61-70	-	Cukup
51-60	-	Kurang
0-50	-	Sangat Kurang

pengumpulan data dengan cara kualitatif dan kuantitatif (Ardiansyah et al., 2023).

### III. Results

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 27/II Sungai Arang untuk meningkatkan proses dan hasil belajar IPAS dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus dengan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan

#### 1. Siklus I

Pada siklus 1 kegiatan pembelajaran pada materi BAB 8 “Kegiatan Ekonomi Masyarakat” dengan usaha (pertanian, kehutanan, perternakan, Perkebunan, perikanan). Sebelum memulai proses pembelajaran ada beberapa hal yang perlu peneliti siapkan yaitu: 1) Menyiapkan modul ajar pertemuan 1 materi BAB 8 “Kegiatan Ekonomi Masyarakat” dengan usaha (pertanian, kehutanan, perternakan, Perkebunan, perikanan). 2) Menyiapkan modul ajar pertemuan 2 materi BAB 8 “Kegiatan Ekonomi Masyarakat” dengan usaha (pertambangan, Perindustrian, perdagangan, usaha jasa). 3) Menyiapkan lembar observasi pendidik dengan observer teman sejawat. 4) Mempersiapkan media pembelajaran berupa gambar. 5) membuat LKPD. 6) Menyiapkan kisi-kisi siklus I. 7) Menyiapkan soal tes tulis Siklus I. 8) Mempersiapkan surat izin penelitian dari kampus.

Berdasarkan hasil Pengamatan pendidik pada siklus I pertemuan I dan II memperoleh data sebagai berikut:

#### 1.1 Hasil Pengamatan Proses belajar mengajar

**Table 1.** Pengamatan proses mengajar pendidik pertemuan 1

Rentang Nilai	Skor Perolehan	Kriteria
90-100	-	Sangat Baik
71-89	75%	Baik
61-70	-	Cukup
51-60	-	Kurang
0-50	-	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran dalam penggunaan model Role Playing memiliki jumlah 16 aspek tentang proses mengajar guru. Sehingga diketahui hasil persentase yang diperoleh guru pada siklus I Pertemuan I adalah 75% atau termasuk kategori baik, namun masih ada aspek yang tidak terlaksana yaitu guru

tidak mengkondisikan kelas, tidak memberikan ice breaking, dan guru tidak meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan LKPD.

**Tabel 2.** Pengamatan proses mengajar pendidik pertemuan 2

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran dalam penggunaan model Role Playing, pada pertemuan 2 memiliki peningkatan yaitu dengan presentase 81,25% dengan kategori “baik” jumlah aspek terlaksana 13, yang tidak terlaksana 3 aspek yaitu pendidik tidak memberikan ice breaking, pendidik tidak meminta kelompok mengumpulkan LKPD, pendidik tidak menggunakan skenario, guru tidak melakukan doa Ketika akhir pembelajaran.

#### 1.2 Hasil observasi peserta didik

**Tabel 3.** Data hasil observasi peserta didik pertemuan 1

Rentang Nilai	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Kriteria
90-100	-	-	Sangat Baik
71-89	9	45%	Baik
61-70	8	55%	Cukup
51-60	3	15%	Kurang
0-50	-	-	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa proses pembelajaran peserta didik dalam pembelajaran IPAS menggunakan model Role Playing. Terdapat nilai pada pertemuan pertama yang mencapai kategori “baik” yaitu ada 9 peserta didik atau 45%. Lalu 8 peserta didik atau sekitar 55% kategori “cukup” serta ada 3 atau 15% peserta didik kategori “kurang”. Sehingga dapat disimpulkan pelaksanaan keberhasilan proses pertemuan 1 lembar observasi peserta didik (kurang). Ada beberapa kekurangan dalam mengelola aspek pada peserta didik, seperti peserta didik tidak mendengar arahan dari guru hanya beberapa peserta didik yang mendengarkan, peserta didik tidak menyanyikan lagu kegiatan ekonomi, peserta didik tidak mengumpulkan LKPD dari setiap kelompok, pendidik tidak menggunakan skenario.

**Tabel 4.** Data hasil observasi peserta didik pertemuan 2

Rentang Nilai	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Kriteria
90-100	-	-	Sangat Baik
71-89	11	55%	Baik
61-70	9	45%	Cukup
51-60	-	-	Kurang
0-50	-	-	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel diatas pada pertemuan kedua peserta didik yang mencapai kategori “baik” yaitu 11 peserta didik atau sekitar 55%, kategori “cukup” yaitu 9 peserta didik atau sekitar 45%. Sehingga dapat disimpulkan pelaksanaan keberhasilan proses pertemuan 2 lembar observasi peserta didik masih tergolong (kurang). Ada beberapa kekurangan dalam mengelola aspek pada peserta didik, seperti, peserta didik tidak menyanyikan lagu kegiatan ekonomi, peserta didik tidak pada saat bermain peran tidak semua mengerti perannya.

### 1.3 Hasil Tes Soal

Tes yang diberikan pada siswa di siklus I ini berupa tes pilihan ganda 20 soal. Hasil inilah yang digunakan untuk melihat hasil belajar peserta didik. Berdasarkan dari pelaksanaan tindakan siklus I didapatkan hasil belajar siswa sebagai berikut:

**Tabel 5.** Hasil Evaluasi siklus I

Jumlah	1.435
Rata-rata	72%
Presentase Tuntas	65%
Presentase Tidak Tuntas	35%

Berdasarkan tabel diatas peserta didik yang mencapai KKTP mencakup 13 orang dengan presentase 65% dan 7 lainnya memperoleh nilai dibawah KKTP 35%. Perlu adanya bimbingan oleh pendidik, dengan nilai kriteria penilaian yang ditetapkan di SDN 27/II Sungai Arang bahwa peserta didik dikatakan baik apabila hasil belajar mencapai KKTP yaitu 75. Dengan demikian hasil evaluasi pada siklus I ini belum memenuhi kriteria penilaian

## 2. Siklus II

Pada siklus I kegiatan pembelajaran pada materi pembelajaran BAB 8, Topik B dengan materi “kegiatan ekonomi Masyarakat”. Sebelum memulai proses pembelajaran ada beberapa hal yang perlu peneliti siapkan yaitu: 1) Menyiapkan modul ajar pertemuan 1 materi BAB 8 “Kegiatan Ekonomi Masyarakat” Topik C Faktor Pendukung Perekonomian Daerah. 2) Menyiapkan lembar observasi pendidik dengan observer teman sejawat 3) Mempersiapkan media pembelajaran kacang tanah, daun kelapa, speaker, mic. 4) Membuat LKPD. 5) Menyiapkan kisi – kisi siklus II. 6) Menyiapkan soal tes siklus II. 7) Mempersiapkan surat izin penelitian dari kampus.

Berdasarkan hasil Pengamatan pendidik pada siklus II pertemuan I dan II memperoleh data sebagai berikut:

## 2.1 Hasil Pengamatan Proses belajar mengajar

**Tabel 6.** Pengamatan proses mengajar pendidik pertemuan 1

Rentang Nilai	Skor Perolehan	Kriteria
90-100	-	Sangat Baik
71-89	87,25%	Baik
61-70	-	Cukup
51-60	-	Kurang
0-50	-	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran dalam penggunaan model Role Playing memiliki jumlah 16 aspek tentang proses mengajar guru. Aspek yang terlaksana 14 sehingga diketahui hasil persentase yang diperoleh guru pada siklus II Pertemuan I adalah 87,25% atau termasuk kategori baik, namun masih ada aspek yang tidak terlaksana yaitu pendidik tidak menanyakan kabar pada peserta didik, dan pendidik tidak melaksanakan setiap kelompok untuk mengumpulkan LKPD.

**Tabel 7.** Pengamatan proses mengajar pendidik pertemuan 2

Rentang Nilai	Skor Perolehan	Kriteria
90-100	93,75%	Sangat Baik
71-89	-	Baik
61-70	-	Cukup
51-60	-	Kurang
0-50	-	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwasanya hasil persentase proses pendidik siklus II pada pertemuan pertama 87,25% meningkat pada pertemuan kedua 93,75% sehingga persentase hasil keseluruhan pengamatan yang didapat yaitu 90,5% dapat dikategorikan sangat baik.

## 2.2 Hasil observasi peserta didik

**Tabel 8.** Data hasil observasi peserta didik pertemuan 1

Rentang Nilai	Skor Perolehan	persentase	Kriteria
90-100	-	-	Sangat Baik
71-89	19	95%	Baik
61-70	1	5%	Cukup
51-60	-	-	Kurang
0-50	-	-	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa proses pembelajaran peserta didik dalam pembelajaran IPAS menggunakan model Role Playing. Terdapat nilai pada pertemuan pertama yang mencapai kategori “baik” yaitu ada 19 peserta didik atau 95%. Lalu 1 peserta didik atau sekitar 5% kategori “cukup”. Sehingga dapat disimpulkan pelaksanaan keberhasilan proses pertemuan 1 lembar

observasi peserta didik sudah (baik). Ada beberapa kekurangan dalam mengelola aspek pada peserta didik, yaitu peserta didik tidak mengumpulkan LKPD dari setiap kelompok, kepada pendidik, setelah bermain peran.

**Tabel 9.** Data hasil observasi peserta didik pertemuan 2

Rentang Nilai	Skor Perolehan	persentase	Kriteria
90-100	9	45%	Sangat Baik
71-89	11	55%	Baik
61-70	-	-	Cukup
51-60	-	-	Kurang
0-50	-	-	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa proses pembelajaran peserta didik dalam pembelajaran IPAS menggunakan model Role Playing. Terdapat nilai pada siklus II pertemuan pertama yang mencapai kategori “baik” dengan presentase yaitu ada 19 peserta didik atau 95%. Lalu 1 peserta didik atau sekitar 5% kategori “cukup”. Meningkat pada siklus II pertemuan dua dengan kategori “sangat baik” 9 peserta didik dengan presentase 45%, kategori “baik” 11 peserta didik dengan presentase 55%.

### 2.3 Hasil Tes Soal

**Tabel 10.** Data Hasil Tes Belajar Peserta Didik Siklus II

Jumlah	1.615
Rata-rata	80.75%
Presentase Tuntas	86%
Presentase Tidak Tuntas	14%

Berdasarkan tabel 4.10 hasil tes yang telah dilakukan pada penilaian siklus II, terlihat bahwa dari 20 peserta didik, ada 17 peserta didik atau sekitar 86% yang mencapai KKTP, dan peserta didik yang belum mencapai KKTP ada 3 atau sekitar 14%. Hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa kemampuan belajar peserta didik dari segi hasil belajar dikategorikan sudah sangat baik dan sudah mencapai indikator yang sudah ditetapkan.

## IV. Discussion

Penelitian Tindakan kelas ini diharapkan pendidik siap untuk mengevaluasi dirinya sendiri sehingga kemampuannya sebagai pendidik yang professional dan diharapkan juga dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik baik dalam, keterampilan, pengetahuan, tingkah laku maupun aspek-aspek lain yang bermanfaat bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari melalui cara tertentu.

Berdasarkan dari pemaparan hasil penerapan model pembelajaran Role Playing pelaksanaan pada siklus I dan siklus II sudah berjalan dengan baik pada setiap siklusnya.

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan proses dan hasil belajar IPAS menggunakan model Role Playing pada siswa kelas V SDN 27/II Sungai Arang. Hasil belajar siswa di tunjukkan dalam skor nilai yang diperoleh pada setiap siklus. Adapun proses dan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II sebagai berikut:

### 1. Peningkatan Proses Belajar Melalui Model Role Playing

#### 1.1 Proses Kinerja Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka peneliti memperoleh data hasil lembar observasi penilaian kinerja pendidik pada setiap siklus. Data tersebut merupakan hasil lembar observasi penilaian kinerja pendidik pada setiap siklusnya yang mengalami peningkatan. Hal ini karena pendidik senantiasa melakukan evaluasi setelah proses pembelajaran selesai, sehingga pendidik dapat memperbaiki kekurangan sehingga dapat diterapkan pada pertemuan pembelajaran berikutnya.

Kegiatan pengamatan observasi pendidik pada siklus I pertemuan 1 dan 2 masih terdapat kekurangan atau ada beberapa hal yang tidak dilakukan pada saat proses belajar mengajar, selain itu pendidik juga belum dapat menguasai kelas akibatnya pembelajaran dikelas menjadi membosankan. Kemudian pada siklus II pertemuan 1 dan 2 pendidik sudah dapat menguasai kelas dalam proses belajar mengajar dan peserta didik sudah mulai aktif saat penerapan model pembelajaran Role Playing.

Pembelajaran menggunakan model Role Playing sangat menarik bagi siswa karena siswa dapat bebas mengeksperikan pendapatnya dengan menirukan orang lain yang diperankanya memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna yang mengakibatkan peserta didik dapat membantu dalam pengembangan pengetahuan (Agung 2020). Data penelitian yang telah dilaksanakan maka peneliti memperoleh data dari hasil lembar observasi pendidik pada siklus I dan siklus II pertemuan 1 dan 2. Pelaksanaan siklus I memperoleh persentase 78% dan meningkat pada siklus II dengan memperoleh persentase 90,5%.

Peningkatan proses kinerja pendidik dalam menerapkan model Role Playing pada pembelajaran IPAS di kelas V yang telah dilaksanakan pada siklus I dan II ini memberikan dampak positif yang dirasakan guru seperti pendidik dapat membuat suasana kelas yang awalnya membosankan menjadi suasana yang menyenangkan sehingga meningkatkan partisipasi atau keaktifan peserta didik, pendidik bisa mengamati kemampuan kerjasama, dan sikap sosial siswa.

Pendapat diatas susuai dengan kelebihan dari model Role Playing yaitu, pembelajaran menggunakan model akan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan memunculkan sikap sosial dengan bekerja sama yang mengakibatkan siswa dapat belajar untuk mendapatkan solusi dari sebuah problematika, serta membantu dalam pengembangan pengetahuan (Agung 2020)

Sejalan dengan pendapat Tarigan, (2016) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas III SDN 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui” hasil analisis data diperoleh presentase aktivitas guru pada pertemuan pertama siklus I sebesar 75% dengan kategori baik, pertemuan kedua siklus I sebesar 77,8% dengan kategori baik dan pada pertemuan pertama siklus II presentase aktivitas guru 86,1% dengan kategori sangat baik, pertemuan kedua siklus II presentase aktivitas guru yaitu 88,9% dengan kategori sangat baik mengalami peningkatan setelah diterapkan model Role Playing.

Mokolinug dkk, (2022) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V Sd Gmim Karowa” hasil analisis diperoleh pada siklus I adalah 52,92% dikatakan belum berhasil sedangkan hasil yang diperoleh pada siklus II adalah 91,6%. Dengan demikian hasil yang diperoleh mengalami peningkatan sehingga pelaksanaan tindakan dapat dikatakan berhasil. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar IPS dengan menggunakan Model Pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa dikelas V SD GMIM Karowa.

### 1.2 Proses Belajar Mengajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil yang telah dilaksanakan maka peneliti memperoleh data dari hasil lembar observasi peserta didik pada setiap siklusnya. Pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, pada siklus I mendapatkan persentase sebesar 50% dan pada siklus II sebesar 97,5% mengalami peningkatan. Menurut Isti’adah, (2020) menyatakan bahwa proses belajar merupakan proses individu mengubah tingkah lakunya dalam upaya memenuhi kebutuhannya artinya individu akan melakukan kegiatan belajar apabila dia menghadapi suatu kebutuhan atau juga dapat dikatakan sebagai rangkaian aktivitas seperti melihat tujuan apa yang ingin dicapai, mempersiapkan untuk mencapai tujuan, pemahaman situasi, memerlukan respon dan adanya hasil belajar. Melalui penerapan model pembelajaran Role Playing peserta didik dapat lebih mudah memahami karena belajar melalui pengalaman langsung, bukan hanya teori, dengan penerapan model Role playing dilakukan secara

berkelompok sehingga siswa belajar bekerja sama dan saling menghargai, dan Semua peserta didik berkesempatan terlibat, tidak hanya mendengarkan penjelasan pendidik.

Sejalan dengan pendapat Mokolinug dkk, (2022) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V Sd Gmim Karowa” hasil analisis diperoleh pada siklus I adalah 52,92% dikatakan belum berhasil sedangkan hasil yang diperoleh pada siklus II adalah 91,6%. Dengan demikian hasil yang diperoleh mengalami peningkatan sehingga pelaksanaan tindakan dapat dikatakan berhasil. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar IPS dengan menggunakan Model Pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa dikelas V SD GMIM Karowa.

Ambarwati dkk., (2023) dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Pada Kurikulum Merdeka Melalui Model Pembelajaran Role Playing” Hasil persentase Pada siklus pertama, terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa dari 65,4 menjadi 70,4 dan presentase ketuntasan siswa meningkat dari 46% menjadi 71%. Pada siklus kedua, hasil belajar siswa semakin meningkat dengan rata-rata nilai 80,2 dan presentase ketuntasan 90%. Kesimpulannya, penerapan model pembelajaran Role Playing pada Kurikulum Merdeka berhasil dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

### 1.3 Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah peneliti lakukan maka memperoleh data hasil peserta didik pada setiap siklusnya. Peningkatan hasil tes belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, pada siklus I memperoleh nilai dengan rata – rata 65% dan meningkat pada siklus II dengan rata – rata 86%, mengalami peningkatan sebesar 21%. Hasil pembelajaran yang meningkat dipengaruhi oleh proses pembelajaran dengan menggunakan model Role Playing diterapkan di Sekolah Dasar kelas V yang membuat kondisi peserta didik aktif dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menurut Bloom hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan intelektual dan keterampilan (Zainudin, 2023)

Sejalan dengan pendapat Hariani, (2019) dengan judul “ Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan proses

dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian dilihat dari aktivitas siswa meningkat dari siklus I yaitu 60,56% ke siklus II yaitu 87,92%, dilihat dari kinerja guru juga meningkat dari siklus I yaitu 70,5% ke siklus II yaitu 87,5% dan yang paling penting peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa jika dilihat dari data awal 36,67% meningkat ke siklus I yaitu 73,33% dan meningkat lagi ke siklus II yaitu 86,67% yaitu sudah sesuai dengan target yang diharapkan.

## V. Conclusion

Berdasarkan temuan dari hasil penelitian serta analisis yang telah dilakukan, peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Meningkatnya proses pembelajaran dapat dilihat dari perhitungan lembar observasi pendidik dalam pembelajaran pada siklus I yaitu 78% (kategori baik) menjadi 93,5% (kategori sangat baik) pada siklus II. Lembar observasi peserta didik dalam proses pembelajaran pada siklus I memperoleh nilai rata – rata dengan persentase 50% (kategori kurang) dan nilai rata – rata persentase pada siklus II yaitu 97,5% (kategori sangat baik). 2) Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS menggunakan model Role Playing pada siklus I presentase hasil belajar peserta didik sebesar 65% meningkat pada siklus II menjadi 85%.

## VI. References

- Agus, M. (2024). Penelitian Tindakan Kelas. 2, 135–149.
- Ambarwati, dkk. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Pada Kurikulum Merdeka Melalui Model Pembelajaran Role Playing. 08.
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2022). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka Delina Andreani Ganes Gunansyah Abstrak. 1841–1854.
- Andriyani, A. C., & Ulya, H. (2023). Pengaruh Model Role Playing Dengan Permainan Tradisional Pasaran Terhadap Kemampuan. 5, 323–334. [https://doi.org/Manajemen, J., & Siswa, K. N. \(2023\). A n a z h i m. 5, 323–334.](https://doi.org/Manajemen, J., & Siswa, K. N. (2023). A n a z h i m. 5, 323–334.)
- Anggita, W. D., dkk. (2024). Analisis Sumatif Tengah Semester Ips Pada Peserta Didik Yang Di Bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka. 8(6), 29–43.
- Anisah, A. S., Widyastuti, R., Mubarakah, G., Istiqomah, I., Pgsd, P. S., & Jakarta, U. (2023). Pemetaan Materi Ipa Dan Ips Dalam Kurikulum Merdeka ( Studi Kasus Di Sekolah Penggerak SDN 04 Sukanegla Kabupaten Garut ). 6(1), 196–211.
- Ardiansyah, dkk. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. 1, 1–9.
- Ardiansyah, dkk. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. 1, 1–9.
- Feidah Noorlaila Isti'adah (2020), Teori- teori Belajar dalam Pendidikan. TasikMalaya: Edu Publisher.
- Frida, F., & Tambunan, Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN 091287 Panei Tongah. 1(2).
- Hariani, (2019), Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup, Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu, Vol. 10, No. 2.
- Kusuma, F. W., & Aisyah, M. N. (2012). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 2 Wonosari Tahun Ajaran 2011/2012. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 10(2), 43–63. <https://doi.org/10.21831/jpai.v10i2.912>
- Meylovvia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selata. 4(1), 84–91.
- Mokolinug, B., dkk. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas. 3(2).
- Puspitasari, V., & Wahyuni, A. (2023). Analisis penerapan project based learning (Pjbl) pada pembelajaran ipas siswa kelas 4 dengan kurikulum merdeka. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 27(2), 58–66.
- Setyadi, A., & Suyanto, I. S. S. (2016). Penerapan Model Role Playing Dengan Media Konkret Dalam Peningkatan Pembelajaran Pkn Tentang Menghargai Keputusan Bersama Pada Siswa Kelas V Sdn Kedungwaru Tahun Ajaran 2015/2016. Kazoku Syakaigaku Kenkyu, 28(2), 250–250. <https://doi.org/10.4234/jjoffamilysociology.28.250>
- Suhelayanti, & Syamsiah Z, D. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Yayasan Kita Menulis.
- Tarigan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sd Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. 5(November), 102–112.
- Wayan, N., dkk. (2024). Model Pembelajaran Role Playing Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 8(4), 644–651.
- Zainudin. (2023). Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar

Peserta Didik. *Islamic Learning Journal (Jurnal Pendidikan Islam)*, 915–931.