CADIKA Journal: Master Journal of Future Education.
Volume 3, Issue 1, pp. 26-33, (2026): Oktober

Peningkatan Hasil Belajar IPAS Menggunakan *Model Role* Playing Berbantu Media Audio Visual Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 108/II Perumnas

Nurainun [1], Subhanadri [2], Refril Dani [3]
[123] *Universitas Muhammadiyah Muara Bungo*

[1]*nurainun151004@gmail.com*
[2]*inet.subhanadri@gmail.com*
[3]*refildani87@gmail.com*

Abstract *-This study aimed to improve the learning process and learning outcomes in Science and Social Studies (IPAS) through the Role Playing model assisted by audio-visual media among fourth-grade students at SDN 108/II Perumnas. The study employed Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles with 32 students as research subjects. Data were collected through observation, tests, and documentation. The results showed an increase in teacher activity from 73%–78% to 85%–94%, student activity from 44%–59% to 73%–84%, and learning mastery from 47% to 78%. Thus, the implementation of the Role Playing model assisted by audio-visual media can improve the learning process and learning outcomes in IPAS.*

Keywords: *Role Playing, audio-visual media, learning outcomes, IPAS.*

DOI: https://journals.literaindo.com/cadika/article/view/397

Corresponding author: Nurainun
Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

E-mail: nurainun151004@gmail.com

Received : July 04, 2026
Revised : Agustus 11, 2026
Accepted : September 24, 2026
Published : Oktober 01, 2026

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

ISSN 3110-8385

How to cite:
Ainun, N. (n.d.). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 108/II Perumnas. Master Journal of Future Education. Retrieved November 2, 2026, from https://journals.literaindo.com/cadika/article/view/397

©2025 Muhammad Habibi; published by CV. Master Literasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License

I. Introduction

Pendidikan merupakan hal yang berperan penting dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, serta sikap peserta didik sejak dini. hal ini dibuktikan dalam Undang-Undang 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menunjukkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat, bangsa dan negara. Keterampilan peserta didik yang dimaksud dalam Undang- Undang dapat ditingkatkan dengan membekali peserta didik ilmu yang diperoleh melalui kegiatan proses pembelajaran.

Kurikulum Merdeka merupakan pendekatan dalam sistem pendidikan yang menitikberatkan pada fleksibilitas dalam proses pembelajaran, penguatan kemandirian peserta didik, serta kesesuaian pembelajaran dengan konteks lokal. Pada kurikulum sebelumnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) disajikan secara terpisah. Namun, dalam Kurikulum Merdeka dipadukan menjadi satu kesatuan, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru dengan peserta didik pada saat proses belajar mengajar, guru dan peserta didik memiliki peran peting dalam mencapai tujuan yang diinginkan, namun kenyataannya

pada saat proses pembelajaran tujuan tersebut tidak mudah untuk dicapai seperti yang digambarkan di setiap kurikulum, banyak faktor yang mempengaruhi untuk meningkatkan hasil belajar.

Pembelajaran IPAS merupakan sarana untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan dan untuk menyesuaikan diri perubahan di sekitar lingkungannya. Hosnan (2016) menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS bertujuan mendorong keaktifan peserta didik serta mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran IPAS juga bertujuan menanamkan kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan alam dan sosial, sebagaimana dikemukakan oleh Widodo dan Widayati (2019) bahwa IPAS berperan penting dalam membentuk peserta didik yang bertanggung jawab sebagai individu dan anggota masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 10 November 2025 di kelas IV di SDN 108/II Perumnas yang berjumlah 32 peserta didik terdiri dari 19 orang perempuan dan 13 orang laki- laki, bahwa peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran di kelas yang monoton sehingga membuat peserta didik menjadi tidak aktif dalam belajar. Sebagian besar peserta didik belum sepenuhnya aktif dalam proses pembelajaran apabila diberikan tugas untuk dikerjakan. Akibatnya banyak peserta didik yang kurang memahami pelajaran yang diberikan. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar IPAS peserta didik yang rendah.

Guru juga belum menggunakan model yang bervariasi, guru lebih mendominasi metode ceramah dan penugasan dalam proses pembelajaran. Guru hanya melaksanakan proses pembelajaran dengan menyampaikan pengertian-pengertian dari materi yang telah dipelajari saja tanpa melihat model dan metode yang harus guru lakukan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Guru tidak menggunakan media untuk menunjang proses pembelajaran agar tercapai tujuan yang sudah ditetapkan.

Menurut Arsyad (2020), penggunaan media audio visual mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta daya serap peserta didik terhadap materi pelajaran, terutama pada jenjang sekolah dasar. Dengan mengombinasikan model *Role Playing* dan media audio visual, diharapkan proses pembelajaran IPAS menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

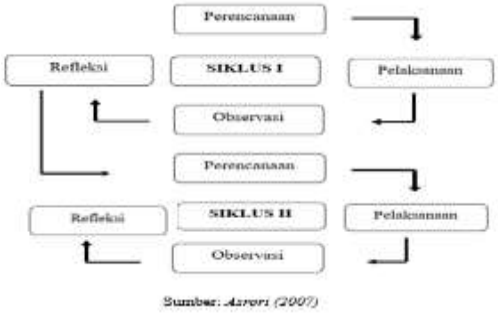
Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul " Penerapan Model *Role Playing* Berbantu Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada peserta didik Kelas IV di SDN 108/Perumnas"

II. Methodology Section

Penelitian tindakan kelas atau PTK (*Classroom Action Research*) memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut (Sanjaya, 2014).

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru melalui serangkaian tindakan tertentu yang dirancang untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar peserta didik. Tindakan yang dimaksud dalam penelitian tindakan kelas bukanlah aktivitas rutin seperti pemberian pekerjaan rumah, penggunaan lembar kerja peserta didik, maupun kegiatan menghafal materi dan rumus. Tindakan tersebut merupakan kegiatan pembelajaran yang dirancang secara sadar dan sistematis oleh guru untuk dilaksanakan oleh peserta didik dengan tujuan memperbaiki proses dan hasil pembelajaran di dalam kelas Rustiyarso & Wijaya dalam (Merentek et al., 2023).

Penelitian ini menerapkan model siklus sebagaimana dikemukakan oleh (Asrori, 2007) yang menyebutkan bahwa setiap siklus terdiri atas empat langkah, yaitu:



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan

Adapun penelitian ini di lakukan dua siklus atau lebih. Pada penelitain ini setipa siklus di lakukan 2 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu (1) perencaan (2) pelaksaan (3) pengamatan (4) refleksi. Penelitian dilaksanakan di kelas IV di SDN 108/II Perumnas, terdiri dari 32 peserta didik. Penelitian ini berfokus pada penggunaan model *Role Playing* dalam upaya meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik. Sebagagai dokumen pendukung yaitu lembar observasi, tes, dokumentasi.

Teknik pengumpulan data dan krakteria penelian menurut Arikunto (2010) sebagai berikut:

Gambar 2. Teknik pengumpulan

$$Nilai = \frac{Jumlah\ skor\ perolehan}{Jumlah\ skor\ Maksimal}\ X\ 100\%$$

Tabel 1. krakteria penelian

Interval	Kategori
<60	Kurang Sekali
61-70	Kurang Baik
71-80	Baik
81-100	Sangat Baik

III. Results

Penelitian di laksakan di SDN 108/Perumnas untuk meningkankan hasil belajar IPAS dengan menggunkan model *Role Playing.* Penelitian ini dilaksankan dua siklus setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan.

1. Siklus I

Pada siklus I kegitan pembelajaran pada materi IPAS Bab 7 "Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita" Topik B "Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku". Selain itu, peneliti juga menyiapkan media audio visual berupa video pembelajaran *https://drive.google.com/drive/folders/1cqmNApYJqxiOTiM_CHY59omp1Z_rPnA*, skenario *Role Playing*, lembar observasi guru dan peserta didik, instrumen penilaian, dan penyusunan modul ajar.

1.1hasil pengamatan proses belajar mengajar

Tabel 1. Pengamatan proses mengajar pertemuan I

Interval	Skor Perolehan	Kategori
<60	-	Kurang Sekali
61-70	-	Kurang Baik
71-80	73%	Baik
81-100	-	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran dalam menggunakan model *Role Playing* memiliki jumlah 19 aspek tetang proses mengajar guru. Sehingga diketahui hasil persentase yang di peroleh guru pada siklus I pertemuan I adalah 73% atau termasuk kategori baik, namun masih aspek yang tidak terlaksana, guru mempersiapkan yaitu tidak mempersiapkan peserta didik secara isik maupun pisikis untuk mnegikuti pembelajaran, guru tidak mengajak peserta didik melakukan pesiapan kelas, guru tidak mengajak peserta didik *ice breaking*, guru tidak memberikan situasi tentang system barter, dan guru tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanya kan terkait materi yang belum dipahami.

Tebel 2 Pengamatan proses mengajar pertemuan II

Interval	Skor Perolehan	Kategori
<60	-	Kurang Sekali
61-70	-	Kurang Baik
71-80	78%	Baik
81-100	-	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran dalam menggunakan model *Role Playing* memiliki jumlah 19 aspek tetang proses mengajar guru. Sehingga diketahui hasil persentase yang di peroleh guru pada siklus I pertemuan II adalah 78% masih termasuk kategori baik, namun masih aspek yang tidak terlaksana, guru mempersiapkan yaitu tidak mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun pisikis untuk mnegikuti pembelajaran, guru tidak mengajak peserta didik melakukan pesiapan kelas, guru tidak memberikan pertanyaan terkait video pembelajaran, dan guru tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanya kan terkait materi yang belum dipahami.

1.2 Hasil observasi peserta didik

Tebel 3.Data hasil observasi peserta didik pertemuan 1

Interval	jumlah Peserta didik	Persentase	Kategori
<60	12	37%	Kurang Sekali
61-70	6	19%	Kurang Baik
71-80	8	25%	Baik
81-100	6	19%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 3 bahwa proses pembelajaran peserta didik dalam belajar IPAS mengunakan model *Role Playing*. Terdapat nilai pada pertemuan pertama yang mencapai kategori “sangat baik” 6 orang peserta didik atau 19%. Kategori “baik” ada 8 orang peserta didik dengan persentase 25%. Kategori “kurang baik” 6 orang peserta didik dan kategori 19% dan 12 orang peserta didik “kurang sekali” jika dipesentasekan 37%. Sehingga dapat disimpulkan pelaksanaan keberhasilan proses pembelajaran pertemuan I lembar observasi peserta didik kurang. Ada beberapa kekurangan dalam mengelola dalam aspek peserta didik seperti peserta didik tidak mengikuti *ice breaking*, peserta didik tidak menyimak guru saat menjelaskan materi pembelajaran, peserta didik tidak

menjawab pertaan dari guru, peserta didik tidak dapat menyimpulakan materi pembelajaran, peserta didik tidak dapat mengdengarkan penyampaikan dari guru tentang materi selanjurnya, dan peserta didik tidak mengikuti berdoa besama-sama.

Tebel 4.Data hasil observasi peserta didik pertemuan II

Interval	jumlah Peserta didik	Skor Peroleha	Kategori
<60	4	13%	Kurang Sekali
61-70	9	28%	Kurang Baik
71-80	9	28%	Baik
81-100	10	31%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 3 bahwa proses pembelajaran peserta didik dalam belajar IPAS mengunakan model *Role Playing*. Terdapat nilai pada pertemuan pertama yang mencapai kategori "sangat baik" 10 orang peserta didik atau 31%. Kategori "baik" ada 9 orang peserta didik dengan persentase 28%. Kategori "kurang baik" 9 orang peserta didik dan kategori 28%, dan 4 orang peserta didik "kurang sekali" jika dipesentasekan 13%. Sehingga dapat disimpulkan pelaksanaan keberhasilan proses pembelajaran pertemuan I lembar observasi peserta didik kurang. Ada beberapa kekurangan dalam mengelola dalam aspek peserta didik seperti peserta didik tidak mengikuti *ice breaking*, peserta didik tidak dapat menyimpulakan materi pembelajaran, peserta didik tidak dapat mengdengarkan penyampaikan dari guru tentang materi selanjurnya, dan peserta didik tidak mengikuti berdoa besama-sama.

1.3 Hasil tes soal

Tabel 5. Hasil Tes Belajar Peserta Didik Siklus I

Jumlah Peserta Didik	Setelah Tindakan Siklus I			
	Ketuntasan		Persentase	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
32	15	17	47%	53%

Berdasarkan tabel hasil tes di atas terlihat bahwa terdapat 15 orang peserta didik yang tuntas jika di presentasikan 47% dan terdapat 17 peserta didik yang tidak tuntas jika dipresentasikan 53%. Berdasarkan hasil belajar peserta didik di atas, maka kesimpulan yang diambil ialah pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan I dan II belum berhasil. Hal ini dibuktikan dari hasil tes yang diperoleh peserta didik yang tuntas yaitu 15 orang peserta didik jika dipresentasikan 47% dan yang tidak tuntas yaitu 17 orang peserta didik yang jika dipresentasikan 53%.

2. Siklus II

Pada siklus II peneliti tetap melakukan kegitan pembelajaran pada materi IPAS Bab 7 "Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita" Topik B "Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku". Selain itu, peneliti juga menyiapkan media audio visual berupa video pembelajaran *https://drive.google.com/drive/folders/1cqmNApYJqxiO-TiM_CHY59omp1Z_rPnA*, ske-nario *Role Playing*, lembar observasi guru dan peserta didik, instrumen penilaian, dan penyusunan modul ajar.

2.1 hasil pengamatan proses belajar mengajar

Tabel 6. Pengamatan proses mengajar pertemuan I

Interval	**Skor Perolehan**	**Kategori**
<60	-	Kurang Sekali
61-70	-	Kurang Baik
71-80	-	Baik
81-100	84%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat bahwa kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran dalam menggunakan model *Role Playing* memiliki jumlah 19 aspek tetang proses mengajar guru. Sehingga diketahui hasil persentase yang di peroleh guru pada siklus II pertemuan I adalah 84% atau termasuk kategori sangat baik, namun masih aspek yang tidak terlaksana, guru tidak mengajak peserta didik melakukan pesiapan kelas, dan guru tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanya kan terkait materi yang belum dipahami.

Tabel 7. Pengamatan proses mengajar pertemuan II

Interval	**Skor Perolehan**	**Kategori**
<60	-	Kurang Sekali
61-70	-	Kurang Baik
71-80	-	Baik
81-100	89%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat bahwa kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran dalam menggunakan model *Role Playing* memiliki jumlah 19 aspek tetang proses mengajar guru. Sehingga diketahui hasil persentase yang di peroleh guru pada siklus II pertemuan I adalah 84% atau termasuk kategori sangat baik, namun masih aspek yang tidak terlaksana yaitu guru tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanya kan terkait materi yang belum dipahami.

2.2 Hasil observasi peserta didik

Tebel 7.Data hasil observasi peserta didik pertemuan1

Interval	**jumlah Peserta didik**	**Persentase**	**Kategori**
<60	1	3%	Kurang Sekali

61-70	9	28%	Kurang Baik
71-80	9	28%	Baik
81-100	13	41%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 7 bahwa proses pembelajaran peserta didik dalam belajar IPAS mengunakan model *Role Playing*. Terdapat nilai pada pertemuan pertama yang mencapai kategori "sangat baik" 13 orang peserta didik atau 41%. Kategori "baik" ada 9 orang peserta didik dengan persentase 28%. Kategori "kurang baik" 9 orang peserta didik dan kategori 28% dan 1 orang peserta didik "kurang sekali" jika dipesentasekan 3%. Sehingga dapat disimpulkan pelaksanaan keberhasilan proses pembelajaran pertemuan I lembar observasi peserta didik kurang. Ada beberapa kekurangan dalam mengelola dalam aspek peserta didik seperti peserta didik tidak mengikuti *ice breaking*.

Tebel 8.Data hasil observasi peserta didik pertemuan II

Interval	**jumlah Peserta didik**	**Persentase**	**Kategori**
<60	1	3%	Kurang Sekali
61-70	4	13%	Kurang Baik
71-80	7	22%	Baik
81-100	20	62%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 8 bahwa proses pembelajaran peserta didik dalam belajar IPAS mengunakan model *Role Playing*. Terdapat nilai pada pertemuan pertama yang mencapai kategori "sangat baik" 20 orang peserta didik atau 62%. Kategori "baik" ada 7 orang peserta didik dengan persentase 22%. Kategori "kurang baik" 4 orang peserta didik dan kategori 13%, dan 1 orang peserta didik "kurang sekali" jika dipesentasekan 3%. Sehingga dapat disimpulkan pelaksanaan keberhasilan proses pembelajaran pertemuan II lembar observasi peserta didik Baik.

2.3 Hasil tes soal

Tabel 9. Hasil Tes Belajar Peserta Didik Siklus II

Jumlah Peserta Didik	Setelah Tindakan Siklus II			
	Ketuntasan		Persentase	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
32	25	7	78%	22%

Berdasarkan hasil tes yang disajikan pada tabel di atas, diketahui bahwa sebanyak 25 peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 78%, sedangkan 7 peserta didik belum mencapai ketuntasan dengan persentase 22%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II Pertemuan I dan Pertemuan II telah berhasil. Keberhasilan tersebut ditunjukkan oleh tercapainya ketuntasan belajar secara klasikal, di mana sebagian besar peserta didik, yaitu 25 orang (78%), telah memenuhi kriteria ketuntasan, sementara hanya 7 orang (22%) yang belum mencapai ketuntasan.

IV. Discussion

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan pada Siklus II merupakan tindak lanjut sekaligus perbaikan dari kekurangan yang ditemukan pada pelaksanaan Siklus I. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantu media audio visual. Data yang diperoleh dalam penelitian meliputi hasil tes belajar IPAS peserta didik, hasil observasi guru, hasil observasi peserta didik, serta data yang diperoleh selama proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* berbantu media audio visual.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada Siklus I dan Siklus II di SDN 108/II Perumnas, dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantu media audio visual mampu meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi guru dan peserta didik selama proses pembelajaran, serta meningkatnya nilai tes hasil belajar yang diberikan pada akhir setiap siklus. Data yang diperoleh dari pelaksanaan kedua siklus menunjukkan bahwa penggunaan model *Role Playing* berbantu media audio visual memberikan pengaruh yang positif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik.

1.Peningkatan Proses Belajar Melalui Model *Role Playing*

1.1 Proses Kinerja Pendidik

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 terhadap kinerja pendidik pada setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan. Peningkatan tersebut terjadi karena pendidik selalu melakukan refleksi dan evaluasi setelah kegiatan pembelajaran selesai. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki berbagai kekurangan pada pelaksanaan pembelajaran sehingga proses pembelajaran pada pertemuan berikutnya menjadi lebih efektif.

Berdasarkan data penelitian yang telah dilaksanakan maka peneliti memperoleh data dari hasil lembar observasi pendidik pada siklus I dan II. Pelaksanaan siklus I pertemuan I memperoleh 73% pada pertemuan II 78%. Selanjutnya, pada Siklus II terjadi peningkatan yang lebih

baik, yaitu 84% pada Pertemuan I dan 189% pada Pertemuan II.

Peningkatan proses kinerja pendidik dalam menerapkan model *Role Playing* pada pembelajar IPAS di kelas IV yang telah dilaksanakan pada siklis I dan II ini memberikan dampak positif yang disarankan 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 bekerja sama, dan sikap sosial peserta didik.

Pendapat tersebut sejalan dengan keunggulan model *Role Playing* yang menciptakan pembelajaran menyenangkan melalui keterlibatan langsung peserta didik. Kegiatan bermain peran juga membantu mengembangkan kerja sama, kemampuan sosial, dan pengetahuan. Agung (2018) menyatakan bahwa *Role Playing* dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta meningkatkan kemampuan pengetahuan dan sosial peserta didik.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Tarigan (2016) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran. Aktivitas guru meningkat dari 75% pada pertemuan pertama Siklus I menjadi 77,8% pada pertemuan kedua, kemudian meningkat menjadi 86,1% dan 88,9% pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* membuat proses pembelajaran menjadi lebih baik.

Selain itu, penelitian Mokolinug dkk. (2021) menunjukkan bahwa model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Ketuntasan belajar meningkat dari 52,92% pada Siklus I menjadi 91,6% pada Siklus II. Hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa model *Role Playing* mampu meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik.

1.2 Proses Belajar Peserta Didik

Keberhasilan belajar setiap peserta didik tidak hanya diukur melalui hasil tes, tetapi juga berdasarkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran yang diamati menggunakan lembar observasi peserta didik. Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar dari Siklus I ke Siklus II.

siklus I pertemuan I terdapat 44%, siklus I pertemuan II terdapat 59% dan pada siklus II pertemuan I terdapat 73%, siklus II pertemuan II terdapat 84%. Dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Role Playing* berbantu media audio visual telah terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan nilai rata-rata yaitu 51,5% ke 78,5%. 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 *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 peserta didik belajar bekerja sama dan saling menghargai, dan semua peserta didik berkesempatan terlibat, tidak hanya mendengar penjelasan dari pendidik.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mokolinug dkk. (2022) berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD GMIM Karowa", diperoleh hasil bahwa persentase ketuntasan belajar pada siklus I mencapai 52,92% sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II, persentase ketuntasan meningkat menjadi 91,6%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD GMIM Karowa. Temuan ini mendukung bahwa model *Role Playing* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

2. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian, ketuntasan belajar peserta didik meningkat dari 47% pada Siklus I menjadi 78% pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa model *Role Playing* berbantu media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar IPAS. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan aktif sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi. Menurut Bloom, hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Zainudin, 2023).

Sejalan dengan penelitian Hariani (2019), penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Ketuntasan belajar meningkat dari 36,67% pada kondisi awal menjadi 73,33% pada Siklus I dan 86,67% pada Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model *Role Playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Wayan dkk. (2024), penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS. Nilai rata-rata meningkat dari 49,56% pada pra-siklus menjadi 74,56% pada Siklus I dan 84,7% pada Siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa model *Role Playing* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

V. Conclusion

Penerapan model *Role Playing* berbantu media audio visual mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPAS kelas IV SDN 108/II Perumnas. Hal ini terlihat dari meningkatnya aktivitas guru dan peserta didik pada Siklus I ke Siklus II, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif, percaya diri, antusias, mampu bekerja sama, dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Penerapan model *Role Playing* berbantu media audio visual mampu meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 108/II Perumnas. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya ketuntasan belajar dari 47% pada Siklus I menjadi 78% pada Siklus II, sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

VI. References

Agung, A. A Gade. (2018). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.

Ambarwati, dkk. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Pada Kurikulum Mardeka Melalui Model Pembelajaran *Role Playing*. Pendas. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 8(1), 6499-6510

Andari, N. W. P., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). Model Pembelajran Role Playing Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Journal Of Education Research, 8(4), 644-651 https://doi,org/10.23887/jmpppkn.v7i2.6095

Arikunto, S. 2010. Prosedur Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad Azhar. *Media Pembelajran*. 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, (2020).

Asrori, M. (2007). *Penelitian tindakan kelas*. In Bandung: CV Wacana Prima.

Firmansyah, A. (2012). Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Jual Beli di kelas IV SDN Fatufia Kecamatan Bahodopi Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreaktif Tadulako*, *3*(1), 161–174.

Hariani, N. M. M. (2019). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangan Makhluk Hidup. Widya Genitri: *Jurnal Pendidikan , Agama, dan Kebudayaan Hindu. 10(2), 63-74.*

Hosan, M. (2016). *Pendekatan Saintifik dan Kontestual Dalam Pembelajaran Abad ke 21 : Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Ghalia Indonesia.

Isti'adah, F. N. (2020). Teori- Teori Belajar Dalam Pendidikan (R. Permana. Ed.: Vol. 1.). Edu Publisher

Khasanah, nurul uswatun, S, leo agung, & Wahyuni, S. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* dengan Media Novel Sejarah untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 5 SMA N 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Candi*, *19*(2), 17–34. https://doi.org/:https://doi.org/10.21831/jipi.v5i2.27287

Lestari, R., Jasiah, Rizal, setira utama, & Syar, N. inayah. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD (pdf) _ Paperity. *Jurnal Ilmiah PGSD*.

Merentek, R. M., Poluan, D., Pangkey, richard D. ., & Legi, M. Y. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, September 2023, 9 (17), 970-975*, *9*(September), 970–975. https://doi.org/ttps://doi.org/10.5281/zenodo.10042375

Mokolinung, B., dkk. (2021). Penerepan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas 3. (2)

Nuryani, S., Maulana, lutfi hamdani, & Nurmeta, I. khaleda. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, *4*(2), 2–6.

Sanjaya, Wina. (2014). *Strategi Pembelajaran (Berorientasi Standar Proses Pendidikan)*. Jakarta: Prenada Group.

Shofarina, oriza nur. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103-114.*

Tarigan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sangi Kecematan Ukui. Primary: *Jurnal Pendidikan*

Guru Sekolah Dasar, 5(3), 102-112.

Widodo, A., Adi, Y. K., & Imran, M. E. (2019). Pemahaman Nature of Science (NOS) oleh siswa dan guru sekolah dasar Understanding the Nature of Science (NOS) by elementary school students and teachers. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, *5*(2), 237–247. https://doi.org/:https://doi.org/10.21831/jipi.v5i2.27294

Zainudin. (2023). Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik. *Islamic Learning Journal (Journal Pendidikan Islam)*, *915-931*