

## EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI TRADISI KELUARGA DAN MASYARAKAT PADA SISWA KELAS III SD

Antika Tri Juliyanti<sup>1</sup>, Hesti Sadtyadi<sup>2</sup>, Prihadi Dwi Hatmono<sup>3</sup>  
Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri (STABN) Raden Wijaya  
e-mail: [antikatrijulyanti@gmail.com](mailto:antikatrijulyanti@gmail.com)

Diterima: 07/05/2026; Direvisi: 14/05/2026; Diterbitkan: 22/05/2026

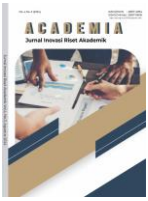
### ABSTRAK

Rendahnya capaian belajar IPAS di kelas III SD N 2 Wonoboyo dengan ketuntasan awal hanya 22,22% dan rata-rata nilai 70,00 menjadi latar belakang penelitian ini. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran konvensional belum mampu memenuhi tuntutan Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada kebermaknaan dan keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar melalui penerapan metode Role Playing pada materi tradisi keluarga dan masyarakat. Desain yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin dengan pendekatan campuran (*mixed method*), dilaksanakan dalam dua siklus bersama 27 siswa kelas III. Instrumen pengumpulan data mencakup lembar observasi 20 indikator, soal pilihan ganda 15 butir untuk pre-test dan post-test, pedoman wawancara, serta pedoman dokumentasi seluruhnya divalidasi melalui Focus Group Discussion. Analisis kuantitatif menggunakan rata-rata, persentase ketuntasan klasikal, dan skor N-Gain (Hake, 1999); analisis kualitatif mengacu pada model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada setiap indikator. Rata-rata nilai kelas naik dari 70,00 → 80,00 (siklus I) → 90,93 (siklus II); ketuntasan klasikal melonjak dari 22,22% menjadi 62,96%, lalu mencapai 100%. N-Gain rata-rata tercatat 0,31 pada siklus I dan 0,54 pada siklus II (keduanya kategori sedang), dengan N-Gain keseluruhan sebesar 0,69 (kategori sedang). Skor observasi aktivitas siswa turut meningkat dari rentang 57–62 menjadi 72–78,5. Data wawancara mengungkap bahwa siswa merasa lebih aktif dan percaya diri selama pembelajaran. Metode *Role Playing* terbukti efektif dan direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran IPAS yang kontekstual di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** hasil belajar, role playing, IPAS, kurikulum merdeka, tradisi budaya lokal

### ABSTRACT

The low IPAS learning outcomes in Grade III of SD N 2 Wonoboyo with an initial mastery level of only 22.22% and an average score of 70.74 served as the background for this study. This condition indicates that conventional learning approaches have not been able to meet the demands of the Merdeka Curriculum, which emphasizes meaningfulness and active student engagement. This research aims to improve learning outcomes through the implementation of the Role Playing method in the topic of family and community traditions. The design employed is a Classroom Action Research (CAR) based on Kurt Lewin's model, using a mixed-method approach, conducted over two cycles involving 27 third-grade students. The data collection instruments consisted of a 20-indicator observation sheet, 15 multiple-choice items for the pre-test and post-test, interview guidelines, and documentation guidelines all validated through a Focus Group Discussion. Quantitative analysis used the mean score, classical mastery percentage, and N-Gain scores (Hake, 1999); qualitative analysis followed the Miles and Huberman model. The results showed improvement in every indicator. The average class score increased from 70.00 → 80.00 (cycle I) → 90.93 (cycle II); classical mastery rose from 22.22%



to 62.96%, then reached 100%. The average N-Gain was recorded at 0.31 in cycle I and 0.54 in cycle II (both in the medium category), with an overall N-Gain of 0.69 (medium category). Student activity observation scores also increased from the 57–62 range to 72–78.5. Interview data revealed that students felt more active and confident during learning. The Role Playing method proved effective and is recommended as an alternative contextual IPAS learning strategy in elementary schools.

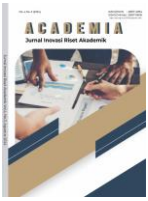
**Keywords:** Learning Outcomes; Role Playing; Natural and Social Sciences (IPAS); Merdeka Curriculum; local cultural traditions.

## PENDAHULUAN

Jenjang pendidikan dasar memegang peran yang sangat krusial sebagai landasan pembentukan kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik (Delar et al., 2022). Di jenjang ini, proses pendidikan tidak hanya mencakup transfer pengetahuan akademis, tetapi juga mencakup penanaman nilai sikap dan penguatan keterampilan yang akan menopang tumbuh kembang siswa pada tahap pendidikan selanjutnya. Kurikulum Merdeka yang diterapkan di sekolah dasar menghendaki hadirnya proses belajar-mengajar yang adaptif, berfokus pada kebutuhan peserta didik, serta mampu menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna (Sugih, 2023). Dalam kerangka ini, pembelajaran tidak lagi dipahami sebagai kegiatan satu arah berupa penyampaian materi, melainkan dirancang sebagai proses yang partisipatif, di mana siswa didorong untuk secara aktif mengonstruksi pemahaman melalui keterlibatan langsung. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi salah satu bidang studi yang strategis karena memadukan kajian ilmu alam dan ilmu sosial guna membantu siswa memaknai relasi antara manusia, lingkungan, serta kehidupan budaya di sekitarnya, termasuk pemahaman terhadap tradisi yang hidup di tengah masyarakat.

Hasil belajar dipahami sebagai tolok ukur utama efektivitas suatu proses pembelajaran, yang mencerminkan perubahan pada dimensi kognitif, afektif, maupun psikomotorik setelah siswa menjalani kegiatan belajar (Mboa & Ajito, 2024). Capaian belajar tidak semata-mata terwujud dalam angka atau nilai, melainkan juga tampak pada perubahan nyata dalam perilaku, sikap, dan keterampilan yang ditunjukkan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Gracia & Anugraheni, 2021). Secara teoretis, perolehan hasil belajar bertumpu pada paradigma konstruktivisme yang memandang pengetahuan sebagai sesuatu yang dibangun oleh siswa sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sosialnya. Dalam hal ini, Vygotsky menekankan peran sentral interaksi sosial terhadap perkembangan kemampuan berpikir siswa melalui konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yakni ruang di mana seorang siswa dapat menuntaskan tugas-tugas yang menantang berkat pendampingan guru maupun kolaborasi dengan teman sebaya (Ivo et al., 2023). Senada dengan itu, Piaget berpendapat bahwa siswa sekolah dasar yang berusia antara 6–12 tahun sedang berada pada fase operasional konkret, sehingga penyajian pembelajaran perlu diiringi dengan penggunaan benda-benda nyata dan pengalaman langsung agar pemahaman dapat terbangun secara lebih efektif (Hayat et al., 2024). Kedua perspektif teoretis ini secara konsisten menegaskan pentingnya merancang pembelajaran yang berbasis aktivitas dan pengalaman, terutama pada jenjang pendidikan dasar.

Sejalan dengan kedua perspektif di atas, Taksonomi Bloom revisi yang dirumuskan oleh Anderson dan Krathwohl (2001) memetakan ranah kognitif ke dalam enam hierarki kemampuan: mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Pembelajaran yang berkualitas tidak cukup hanya menyentuh level mengingat dan memahami, tetapi semestinya mendorong siswa untuk mampu menerapkan dan menganalisis pengetahuan yang diperolehnya. Dengan demikian, mutu hasil



belajar sejati bukan sekadar diukur dari kemampuan menghafal informasi, melainkan dari kapasitas siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan tersebut pada situasi nyata yang mereka hadapi. Tuntutan ini sekaligus mengisyaratkan perlunya metode pembelajaran yang mampu menggandeng siswa secara aktif, membuka ruang untuk berekspresi dan berdiskusi, serta melatih mereka dalam menghadapi dan memecahkan persoalan secara mandiri maupun kolaboratif.

Salah satu metode pembelajaran yang dipandang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah metode Role Playing atau bermain peran. Role Playing memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan tokoh atau situasi tertentu sehingga mereka memahami materi secara lebih mendalam dan kontekstual (Irkinovich, 2022). Metode ini juga mendorong siswa untuk aktif, berani berpendapat, serta mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi (Wulandari et al., 2021). Dari sudut pandang teori belajar, Role Playing sejalan dengan pandangan Gagne yang dikemukakan dalam Yulianto (2021) bahwa hasil belajar terdiri atas lima kategori, yaitu kemampuan mengungkapkan pengetahuan secara lisan maupun tertulis (informasi verbal), kemampuan memahami dan menjelaskan konsep (keterampilan intelektual), kemampuan dalam memecahkan masalah (strategi kognitif), kemampuan mengendalikan aktivitas fisik atau gerak (keterampilan motorik), serta kemampuan menginternalisasi dan menerapkan nilai-nilai tertentu (sikap). Pengalaman bermain peran melibatkan kelima kategori tersebut secara terpadu, sehingga sangat sesuai untuk pengembangan kompetensi siswa secara holistik.

Pengamatan awal yang peneliti lakukan di kelas III SD N 2 Wonobojo pada tanggal 29 September 2025 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Dari 27 siswa yang terdiri atas 16 laki-laki dan 11 perempuan, hanya 6 siswa atau 22,22% yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 79, sedangkan 21 siswa atau 77,78% belum mencapai KKTP. Rata-rata kelas pada tahap pra siklus baru mencapai 70,00. Wawancara dengan guru kelas mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang dominan masih berupa ceramah dan diskusi yang bersifat konvensional, sehingga keterlibatan aktif, kerja sama, dan kepercayaan diri siswa belum tumbuh secara optimal. Kondisi ini diperkuat oleh observasi langsung peneliti yang menemukan bahwa sebagian siswa cenderung pasif, ragu untuk mengajukan pertanyaan, dan kurang berinisiatif dalam diskusi kelompok. Beberapa siswa lainnya bahkan menunjukkan sikap kurang fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Permasalahan ini memperkuat urgensi penerapan metode pembelajaran yang lebih partisipatif, kontekstual, dan menyenangkan agar siswa lebih terlibat secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas metode Role Playing dalam meningkatkan hasil belajar pada berbagai jenjang dan mata pelajaran. Abdillah dan Muslimah (2023) melaporkan peningkatan hasil belajar hingga 72% pada mata pelajaran Akidah Akhlak setelah penerapan Role Playing. Penelitian Rina et al. (2025) membuktikan bahwa metode ini efektif dalam pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar, sementara Ulvah dan Dana (2025) menemukan bahwa Role Playing meningkatkan kemampuan komunikasi siswa secara signifikan. Melinda et al. (2021) juga menyatakan bahwa metode ini secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi kegiatan jual beli, terutama karena melibatkan siswa secara langsung dalam pengalaman simulasi. Mahesya et al. (2023) menambahkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif berkontribusi positif terhadap pembentukan kebiasaan belajar yang lebih bermakna. Studi Hariyanto dan Tiofani (2025) memperkuat temuan bahwa pemanfaatan instrumen pre-test dan post-test secara konsisten dapat memberikan gambaran objektif terhadap peningkatan hasil

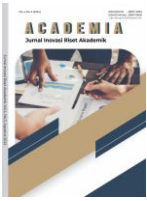
belajar peserta didik. Berbagai temuan tersebut menegaskan bahwa Role Playing memiliki landasan empiris yang kuat dalam praktik pembelajaran di sekolah.

Meskipun penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas Role Playing, sebagian besar masih terbatas pada materi umum, jenjang yang berbeda, atau pendekatan eksperimen kuasi. Penelusuran literatur yang dilakukan melalui basis data SINTA, Google Scholar, dan ERIC menggunakan kata kunci "*Role Playing*", "*IPAS*", "*tradisi*", dan "*PTK sekolah dasar*" baik secara terpisah maupun dalam kombinasi menunjukkan bahwa belum ditemukan Penelitian Tindakan Kelas yang secara khusus mengkaji penerapan metode Role Playing pada pembelajaran IPAS dengan materi Tradisi Keluarga dan Masyarakat di kelas III sekolah dasar, terutama pada konteks budaya lokal wilayah Wonogiri. Padahal, materi tradisi memiliki karakteristik yang sangat relevan untuk dijadikan konteks pembelajaran berbasis pengalaman, karena tradisi merupakan bagian dari kehidupan keseharian siswa yang dapat dihayati melalui peran. Kesenjangan ini menjadi celah penelitian yang layak diisi, baik dari sisi praktis maupun teoretis. Penelitian ini menjadi penting karena menjembatani kebutuhan praktis guru untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di kelas III sekaligus memperkaya literatur empiris tentang penerapan Role Playing pada konteks budaya lokal di sekolah dasar.

Bertolak dari kesenjangan yang telah diidentifikasi, kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan metode Role Playing sebagai strategi utama dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada pokok bahasan tradisi keluarga dan masyarakat di kelas III sekolah dasar, dengan bingkai Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan ini memadukan pengalaman belajar yang bersifat konkret dengan muatan budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga diproyeksikan mampu mendorong peningkatan hasil belajar sekaligus menumbuhkan kesadaran dan apresiasi siswa terhadap kekayaan tradisi di lingkungan terdekat mereka. Lebih dari itu, penelitian ini turut mempertimbangkan tahap perkembangan kognitif siswa kelas III yang masih berada pada fase operasional konkret, sehingga skenario permainan peran yang dikembangkan dirancang agar bersifat sederhana, dekat dengan keseharian siswa, dan dapat dihayati secara langsung dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengkaji secara mendalam proses penerapan metode Role Playing sebagai upaya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas III SD N 2 Wonoboyo pada mata pelajaran IPAS. Mengacu pada tujuan di atas, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: (1) Bagaimana pelaksanaan metode Role Playing pada mata pelajaran IPAS dalam pokok bahasan Tradisi Keluarga dan Masyarakat di kelas III SD N 2 Wonoboyo? (2) Apakah penerapan metode Role Playing mampu mendongkrak hasil belajar kognitif siswa, yang diukur dari persentase siswa yang memenuhi  $KKTP \geq 79$  serta kenaikan rata-rata kelas dari nilai awal pra siklus sebesar 70,00? (3) Sejauh mana peningkatan keterlibatan siswa pada aspek afektif dan psikomotorik selama berlangsungnya pembelajaran IPAS berbasis metode Role Playing pada setiap siklus? Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih ganda: secara praktis, memberikan referensi bagi pendidik di jenjang sekolah dasar dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat sasaran; dan secara teoretis, memperkaya khazanah kajian tentang penerapan Role Playing dalam konteks pembelajaran IPAS yang bermuatan kearifan budaya lokal.

## METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikombinasikan dengan pendekatan campuran (mixed method). Data kuantitatif dikumpulkan guna mengukur perubahan hasil belajar siswa secara terukur melalui instrumen pre-test, post-test, dan penghitungan skor N-Gain, sementara data kualitatif difungsikan untuk menggambarkan dinamika proses pembelajaran serta respons yang ditunjukkan oleh siswa



maupun guru terhadap implementasi metode Role Playing. Model PTK yang dijadikan acuan adalah model Kurt Lewin yang memuat empat tahapan siklikal, meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Subyantoro, 2019). Keempat tahapan tersebut dijalankan secara terstruktur dalam tiap siklus dan membentuk pola berulang yang memungkinkan terjadinya perbaikan berkelanjutan berdasarkan temuan refleksi pada siklus sebelumnya. Model PTK dipilih karena relevan dengan kebutuhan penelitian yang menghendaki perubahan langsung dalam praktik pembelajaran di kelas, sekaligus membuka ruang kolaborasi antara guru dan peneliti dalam merumuskan solusi atas permasalahan belajar yang dihadapi siswa.

Penelitian berlangsung di SD N 2 Wonoboyo, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek yang dilibatkan adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 27 orang, terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang berlaku untuk mata pelajaran IPAS di kelas tersebut ditetapkan pada nilai 79. Tahap pra siklus berupa observasi awal dilakukan pada Senin, 29 September 2025. Pelaksanaan siklus I berlangsung dalam dua pertemuan, yakni pada Senin, 9 Maret 2026 dan Kamis, 12 Maret 2026. Adapun siklus II dilaksanakan pada Senin, 30 Maret 2026 dan Kamis, 2 April 2026, dengan setiap pertemuan berlangsung mulai pukul 07.30 hingga 09.00 WIB. Pemilihan sekolah ini sebagai lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang mengindikasikan rendahnya capaian belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, serta dukungan penuh dari pihak kepala sekolah dan guru kelas terhadap pelaksanaan penelitian.

Penelitian ini memanfaatkan empat jenis instrumen. Pertama, lembar observasi yang mencakup 20 indikator pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Indikator-indikator tersebut meliputi dimensi kerja kelompok antara lain tujuan bersama, kontribusi anggota, kemampuan mendengarkan, penghargaan terhadap gagasan orang lain, pola komunikasi, saling mendukung, berbagi informasi, suasana kolaboratif, pemecahan masalah, kreativitas, pengambilan keputusan bersama, dan refleksi kelompok serta dimensi keterampilan berbicara, yang mencakup kepercayaan diri, diksi, kealamiahan sikap, ekspresi, kelancaran, dan penguasaan materi. Setiap indikator dinilai menggunakan skala 1 hingga 4, di mana 1 berarti sangat tidak setuju dan 4 berarti sangat setuju. Skor maksimal keseluruhan adalah 80, yang kemudian dikonversi ke skala 100 dengan kategori: kurang ( $\leq 40$ ), cukup (41–60), baik (61–80), dan sangat baik (81–100). Kedua, soal pilihan ganda sebanyak 15 butir yang digunakan sebagai instrumen pre-test dan post-test di setiap siklus, disusun berdasarkan kisi-kisi yang mengacu pada Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran materi tradisi keluarga dan masyarakat. Ketiga, pedoman wawancara untuk menggali respons dan hambatan yang dirasakan siswa maupun guru selama pelaksanaan Role Playing. Keempat, pedoman dokumentasi guna menghimpun data berupa foto kegiatan, daftar nilai, dan dokumen pendukung lainnya.

Proses validasi instrumen dilaksanakan melalui Focus Group Discussion (FGD) dengan melibatkan dua orang validator ahli. Validator pertama adalah ahli bahasa, Ibu Santi Paramita, S.Pd.B., M.Pd., yang menelaah kejelasan redaksi dan keterbacaan kalimat pada soal dan lembar observasi. Validator kedua adalah ahli materi, Bapak Rahmat Fajar Prakoso, M.Pd., yang mengkaji kesesuaian konten instrumen dengan kompetensi yang hendak diukur. Uji reliabilitas dilakukan dengan Cronbach's Alpha dan memperoleh koefisien sebesar 0,781, sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Hasil validasi menyimpulkan bahwa instrumen layak digunakan dengan perbaikan minor pada redaksi sejumlah indikator. Untuk menjamin keabsahan data, diterapkan dua jenis triangulasi: triangulasi teknik, yakni dengan membandingkan data dari empat cara pengumpulan observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi serta triangulasi sumber,

dengan menggali informasi dari siswa dan guru kelas. Konsistensi antara berbagai teknik dan sumber tersebut menjadi pijakan dalam penarikan kesimpulan yang valid.

Analisis data ditempuh melalui dua jalur, kuantitatif dan kualitatif. Pada jalur kuantitatif, dilakukan penghitungan rata-rata kelas, persentase ketuntasan klasikal, serta skor N-Gain. N-Gain individual dihitung menggunakan rumus Hake (1999):  $N\text{-Gain} = (\text{skor post-test} - \text{skor pre-test}) \div (\text{skor maksimal} - \text{skor pre-test})$ , dengan kategorisasi tiga kelompok: rendah apabila  $g < 0,30$ ; sedang apabila  $0,30 \leq g \leq 0,70$ ; dan tinggi apabila  $g > 0,70$ . Ketuntasan klasikal dihitung melalui rumus: jumlah siswa tuntas dibagi jumlah seluruh siswa, dikalikan 100%. Pada jalur kualitatif, analisis mengacu pada tiga tahapan Miles dan Huberman (1994): reduksi data dengan menyeleksi informasi yang relevan dengan fokus penelitian; penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel ringkasan; serta penarikan kesimpulan yang dilakukan secara iteratif melalui verifikasi berulang terhadap data lapangan.

Keberhasilan tindakan dalam penelitian ini dievaluasi berdasarkan tiga kriteria yang harus terpenuhi secara bersamaan. Pertama, minimal 80% siswa berhasil meraih nilai sama dengan atau melampaui KKTP yang ditetapkan, yaitu 79. Kedua, rata-rata nilai kelas mencapai angka 80 atau lebih. Ketiga, skor N-Gain rata-rata masuk kategori sedang atau lebih tinggi. Jika ketiga kriteria tersebut telah terpenuhi dalam satu siklus, maka tindakan dinyatakan berhasil dan penelitian dihentikan. Sebaliknya, bila satu atau lebih kriteria belum tercapai, penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya disertai perbaikan yang merujuk pada hasil refleksi siklus sebelumnya. Penetapan kriteria yang bersifat operasional ini memungkinkan peneliti dan pembaca menilai keberhasilan tindakan secara objektif dan terukur.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan, dengan setiap siklus mengikuti tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi sesuai model Kurt Lewin. Hasil penelitian dipaparkan secara berurutan, dimulai dari pelaksanaan setiap siklus, hasil observasi aktivitas siswa, peningkatan hasil belajar, hasil analisis N-Gain, dan hasil wawancara, kemudian dilanjutkan dengan pembahasan yang mengaitkan temuan dengan teori dan penelitian terdahulu.

### Hasil

#### Pelaksanaan Siklus I

Tahap perencanaan siklus I meliputi penyusunan modul ajar dengan materi pokok tradisi keluarga dan masyarakat sekitar, penyiapan bahan ajar, lembar diskusi kelompok, lembar observasi 20 indikator, serta soal pre-test dan post-test sebanyak 15 butir. Peneliti berkoordinasi dengan guru kelas untuk menyusun skenario peran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti tradisi makan bersama keluarga, tradisi gotong royong di lingkungan, tradisi kesenian daerah, dan tradisi keagamaan. Skenario dirancang dengan bahasa yang sederhana agar mudah dihayati oleh siswa kelas III. Tahap pelaksanaan diawali dengan kegiatan pembuka berupa salam, doa, apersepsi, serta pemberian pre-test. Pendidik kemudian membagi 27 siswa menjadi empat kelompok berdasarkan jenis tradisi, yaitu kelompok Keluarga, Sosial, Budaya, dan Agama. Setiap kelompok mempelajari skenario yang telah disusun, kemudian mempresentasikan peran masing-masing di depan kelas. Kegiatan ditutup dengan diskusi, refleksi, dan post-test.

Tahap observasi pada siklus I dilakukan oleh peneliti dan guru secara paralel menggunakan lembar observasi yang sama. Hasil observasi menunjukkan bahwa antusiasme siswa cukup tinggi terhadap aktivitas bermain peran, namun masih terdapat sejumlah kendala. Sebagian siswa terlihat membaca naskah secara langsung dan kurang menghayati peran,

beberapa lainnya berbicara dengan suara yang terlalu pelan, dan terdapat siswa yang masih ragu untuk tampil di depan kelas. Waktu latihan yang diberikan dirasa belum cukup oleh sebagian kelompok. Tahap refleksi siklus I menyimpulkan bahwa meskipun terjadi peningkatan dibandingkan kondisi awal, indikator keberhasilan belum tercapai secara penuh. Berdasarkan refleksi tersebut, peneliti dan guru merumuskan beberapa perbaikan untuk diterapkan pada siklus II, yaitu penyederhanaan naskah agar lebih mudah dihafalkan, perpanjangan waktu latihan kelompok, dan pemberian bimbingan intensif kepada siswa yang masih di bawah KKTP.

### **Pelaksanaan Siklus II**

Pelaksanaan siklus II dirancang berdasarkan hasil refleksi siklus I dengan fokus pada perbaikan empat aspek utama. Pertama, naskah peran disederhanakan dan disusun dengan kalimat yang lebih singkat agar siswa dapat mengingat dialog tanpa harus membaca teks. Kedua, waktu latihan kelompok diperpanjang sehingga setiap kelompok memiliki kesempatan lebih besar untuk berlatih sebelum tampil. Ketiga, peneliti dan guru memberikan bimbingan intensif kepada siswa yang masih di bawah KKTP, baik secara individu maupun dalam kelompok kecil. Keempat, peneliti memperjelas instruksi tentang ekspresi, intonasi, dan gerakan tubuh agar siswa lebih percaya diri dalam memerankan tokoh.

Tahap pelaksanaan siklus II menunjukkan peningkatan yang nyata dibandingkan siklus I. Seluruh kelompok mampu menampilkan peran dengan lebih lancar, ekspresif, dan percaya diri. Siswa yang sebelumnya kurang aktif terlihat lebih berani tampil dan berinteraksi dengan teman sekelompok. Tahap observasi pada siklus II memperlihatkan bahwa skor seluruh kelompok meningkat secara signifikan. Tahap refleksi siklus II menyimpulkan bahwa indikator keberhasilan tindakan telah tercapai, yaitu seluruh siswa mencapai KKTP, rata-rata kelas berada di atas 80, dan skor N-Gain rata-rata berkategori sedang. Dengan demikian, penelitian dihentikan pada siklus II.

### **Hasil Observasi Pelaksanaan Metode *Role Playing***

Observasi aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II dilakukan oleh dua observer, yaitu peneliti dan pendidik, dengan menggunakan lembar observasi 20 indikator yang sama. Skor diberikan untuk setiap indikator pada skala 1 sampai 4, dengan skor maksimal total sebesar 80 yang kemudian dikonversi ke skala 100. Pada siklus I, skor rata-rata empat kelompok berkisar antara 57,0 sampai 62,0 dan termasuk kategori cukup hingga baik. Kelompok Keluarga memperoleh skor rata-rata tertinggi sebesar 62,0, kelompok Agama 61,5, kelompok Budaya 58,5, dan kelompok Sosial 57,0. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan pada seluruh kelompok dengan skor rata-rata berkisar antara 72,0 sampai 78,5 yang termasuk kategori baik. Kelompok Keluarga tetap menjadi skor tertinggi dengan rata-rata 78,5, kelompok Agama 76,5, kelompok Sosial 73,0, dan kelompok Budaya 72,0. Rekapitulasi hasil observasi pada kedua siklus disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

<b>Kelompok</b>	<b>Skor Siklus I</b>	<b>Skor Siklus II</b>	<b>Kenaikan</b>	<b>Kategori</b>
Keluarga	62,0	78,5	16,5	Baik
Sosial	57,0	73,0	16,0	Baik
Budaya	58,5	72,0	13,5	Baik
Agama	61,5	76,5	15,0	Baik
<b>Rata-rata</b>	<b>59,75</b>	<b>75,00</b>	<b>15,25</b>	<b>Baik</b>

*Sumber: Data Pribadi Peneliti*

Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata skor seluruh kelompok mengalami peningkatan yang konsisten dari siklus I ke siklus II, dengan kenaikan yang berkisar antara 13,5 dan 16,5 poin pada setiap kelompok. Rata-rata skor empat kelompok pada siklus I sebesar 59,75 dan

meningkat menjadi 75,00 pada siklus II, yang berarti terjadi kenaikan sebesar 15,25 poin atau setara dengan peningkatan kategori dari cukup ke baik. Pola kenaikan yang relatif merata ini mengindikasikan bahwa perbaikan tindakan pada siklus II berdampak positif terhadap seluruh kelompok, bukan hanya kelompok tertentu. Temuan ini sekaligus menunjukkan bahwa metode Role Playing efektif dalam meningkatkan kualitas aktivitas pembelajaran ketika didukung oleh perbaikan-perbaikan yang relevan berdasarkan hasil refleksi.

### **Peningkatan Hasil Belajar**

Kemajuan hasil belajar peserta didik dapat diamati melalui tiga parameter pokok, yakni nilai rata-rata kelas, persentase ketuntasan klasikal, dan jumlah siswa yang berhasil memenuhi KKTP. Pada kondisi pra siklus, rata-rata kelas baru menyentuh angka 70,00 dengan ketuntasan klasikal sebesar 22,22%, yang berarti hanya 6 dari 27 siswa yang mampu melampaui batas KKTP. Pasca implementasi metode Role Playing pada siklus I, terjadi kenaikan yang cukup signifikan: rata-rata kelas bergerak ke angka 80,00 dan ketuntasan klasikal mencapai 62,96%, sehingga 17 siswa dinyatakan tuntas, sementara 10 siswa lainnya masih belum mencapai KKTP. Tren positif ini berlanjut pada siklus II, di mana rata-rata kelas terdorong menjadi 90,93 dan ketuntasan klasikal mencapai angka sempurna 100%, yang mencerminkan keseluruhan 27 siswa telah berhasil memenuhi KKTP. Gambaran lengkap perjalanan peningkatan hasil belajar dari tahap pra siklus hingga siklus II tersaji secara rinci pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Rincian Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai rata-rata kelas	70,00	80,00	90,93
2	Persentase ketuntasan klasikal	22,22%	62,96%	100%
3	Jumlah siswa tuntas	6	17	27
4	Jumlah siswa tidak tuntas	21	10	0

*Sumber: Data Pribadi Peneliti*

Data pada Tabel 2 memperlihatkan bahwa kenaikan hasil belajar berlangsung secara progresif dan konsisten sepanjang pra siklus hingga siklus II. Dari sisi rata-rata kelas, terjadi kenaikan sebesar 9,26 poin pada siklus I dan 10,93 poin pada siklus II, sehingga akumulasi peningkatan dari kondisi awal hingga akhir siklus II mencapai 20,19 poin. Ketuntasan klasikal pun mengalami lompatan yang cukup drastis, yakni dari 22,22% pada pra siklus, naik ke 62,96% pada siklus I, dan akhirnya menyentuh angka 100% pada siklus II. Sejalan dengan itu, jumlah peserta didik yang belum memenuhi KKTP terus menyusut secara bertahap: dari 21 siswa pada pra siklus, berkurang menjadi 10 siswa pada siklus I, hingga tidak ada satu pun siswa yang tidak tuntas pada siklus II. Pola peningkatan yang teratur ini mengindikasikan bahwa metode Role Playing efektif dalam mendorong ketercapaian KKTP secara klasikal pada mata pelajaran IPAS, sekaligus membuktikan bahwa penyempurnaan yang dilakukan pada siklus II berhasil mengurai kendala yang masih menghambat sebagian siswa di siklus I.

### **Hasil Analisis N-Gain**

Di samping analisis ketuntasan klasikal, peningkatan hasil belajar turut dikaji menggunakan skor N-Gain yang diformulasikan oleh Hake (1999). Penghitungan dijalankan secara individual untuk seluruh 27 siswa, lalu dirata-ratakan agar diperoleh gambaran menyeluruh tentang laju peningkatan kelas. Pada siklus I, skor N-Gain rata-rata tercatat sebesar 0,31 masuk dalam kategori sedang, meski berada di ambang bawahnya. Nilai ini tetap mencerminkan adanya kemajuan kemampuan siswa secara umum setelah mengikuti pembelajaran berbasis Role Playing. Namun demikian, posisi yang mendekati batas kategori rendah (<0,30) mengisyaratkan bahwa peningkatan pada siklus I belum berlangsung secara optimal. Sejumlah faktor turut memengaruhi kondisi ini, di antaranya ketidakbiasaan siswa terhadap metode Role Playing, rendahnya keberanian untuk tampil aktif, serta pengelolaan

pembelajaran yang masih dalam tahap adaptasi, sehingga pemahaman materi sebagian siswa belum tercapai secara maksimal. Bertolak dari hasil refleksi siklus I, berbagai perbaikan diterapkan pada siklus II, mencakup penyampaian langkah pembelajaran yang lebih terperinci, pemberian bimbingan dan dorongan motivasi yang lebih intensif kepada siswa, serta pengelolaan kelas yang lebih tertata. Upaya perbaikan tersebut terbukti berdampak nyata: siswa tampak lebih bersemangat, aktif, dan percaya diri selama proses pembelajaran berlangsung. Hasilnya, skor N-Gain rata-rata melonjak menjadi 0,54 masih berkategori sedang, namun jauh lebih tinggi dibandingkan siklus sebelumnya yang menandakan bahwa implementasi Role Playing pada siklus II jauh lebih efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa. Apabila dihitung secara kumulatif dari pra siklus hingga post-test siklus II, N-Gain rata-rata mencapai 0,69, yang meskipun masih tergolong sedang, sudah berada di ujung batas kategori tersebut dan hampir menyentuh kategori tinggi. Uraian lengkap skor N-Gain pada setiap tahap dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Skor N-Gain Rata-rata pada Siklus I, Siklus II, dan Keseluruhan

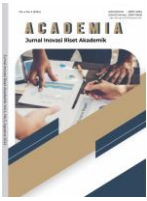
Tahapan	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	N-Gain (Kategori)
Siklus I (Pre-Post Siklus I)	72,96	80,00	0,31 (Sedang)
Siklus II (Pre-Post Siklus II)	81,95	90,93	0,54 (Sedang)
Keseluruhan (Pra Siklus → Siklus II)	70,00	90,93	0,69 (Sedang)

Sumber: Data Pribadi Peneliti, diolah

Tabel 3 menunjukkan bahwa skor N-Gain mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, yaitu dari 0,31 menjadi 0,54. Skor N-Gain keseluruhan dari pra siklus ke siklus II mencapai 0,69 yang berarti peningkatan kumulatif yang dicapai siswa cukup substansial. Distribusi N-Gain pada siklus II memperlihatkan siswa dengan N-Gain rendah ternyata tetap mencapai KKTP karena nilai awal siswa sudah tinggi (ceiling effect). Distribusi ini menunjukkan bahwa siswa dengan kemampuan awal yang berbeda sama-sama mengalami peningkatan, meskipun dengan magnitudo yang bervariasi. Siswa yang sejak awal sudah memiliki kemampuan baik mengalami peningkatan menuju kategori tinggi, sedangkan siswa yang kemampuan awalnya sangat rendah mengalami peningkatan signifikan ke kategori sedang atau bahkan tinggi. Pola peningkatan ini memperkuat klaim bahwa metode Role Playing efektif untuk seluruh siswa, bukan hanya untuk kelompok tertentu.

### Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru kelas serta tiga orang siswa yang mewakili tingkat kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Kegiatan wawancara ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa terhadap penerapan metode pembelajaran *Role Playing* sekaligus memperoleh data kualitatif sebagai pendukung hasil kuantitatif penelitian. Berdasarkan hasil wawancara dengan (S1), diketahui bahwa pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dianggap lebih menarik dan tidak mudah membosankan. Siswa merasa lebih memahami materi tentang tradisi karena mereka dapat mempraktikkannya secara langsung melalui skenario yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran kelompok juga membuat pengerjaan tugas menjadi lebih cepat, mendorong diskusi yang lebih aktif, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membantu dalam memahami langkah-langkah kegiatan. Sementara itu, hasil wawancara dengan (G1) menunjukkan bahwa metode *Role Playing* mampu membantu siswa memahami pengertian serta jenis-jenis tradisi dengan lebih baik. Guru juga melihat adanya perkembangan positif pada siswa, seperti meningkatnya partisipasi aktif, keberanian untuk tampil dan berbicara di depan kelas, serta inisiatif siswa dalam berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan teman-temannya. Guru menilai bahwa pendekatan ini tidak hanya membuat suasana kelas lebih hidup, tetapi juga membantu menumbuhkan rasa percaya diri dan



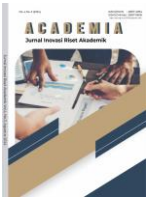
keterampilan komunikasi antarsiswa. Temuan wawancara ini semakin memperkuat hasil data kuantitatif bahwa metode *Role Playing* tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan afektif dan sosial siswa, termasuk kemampuan bekerja sama, empati, dan penghargaan terhadap nilai-nilai budaya yang dipelajari.

### Pembahasan

Hasil studi mengonfirmasi bahwa implementasi metode *Role Playing* secara nyata mampu mendongkrak capaian belajar siswa kelas III SD N 2 Wonobojo pada mata pelajaran IPAS, baik ditinjau dari rata-rata nilai kelas, persentase ketuntasan klasikal, maupun skor N-Gain. Meskipun pada siklus I peningkatan sudah mulai terlihat dibandingkan kondisi pra siklus, indikator keberhasilan belum sepenuhnya terpenuhi. Barulah pada siklus II seluruh indikator tercapai, ditandai oleh ketuntasan klasikal 100% dan rata-rata kelas 90,93. Trajektori peningkatan ini bersesuaian dengan temuan Melinda et al. (2021) dan Wulandari et al. (2021) yang menegaskan bahwa *Role Playing* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar lewat mekanisme keterlibatan aktif dan pengalaman belajar langsung. Penelitian ini sekaligus menambah bukti empiris bahwa lompatan dari capaian awal yang rendah menuju ketuntasan klasikal penuh dapat diraih dalam dua siklus PTK, asalkan tindakan pada siklus kedua dirancang secara cermat dengan merujuk pada temuan refleksi siklus pertama.

Peningkatan capaian belajar yang terjadi dapat ditelaah melalui lensa konstruktivisme. Vygotsky dalam Ivo et al. (2023) mengemukakan bahwa pembelajaran yang efektif bertumpu pada interaksi sosial yang berlangsung dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yakni ruang di mana siswa dapat menuntaskan tugas-tugas menantang berkat dukungan orang lain yang lebih kompeten. Dalam konteks *Role Playing*, proses interaksi dan kerja sama antarsiswa saat memerankan tokoh secara alamiah memfasilitasi saling bantu dalam memahami konsep. Siswa yang semula mengalami kesulitan memahami tradisi terbantu melalui pengamatan terhadap teman yang memainkan peran atau melalui simulasi langsung situasi tradisi tersebut. Piaget dalam Hayat et al. (2024) menegaskan bahwa siswa sekolah dasar usia 6–12 tahun masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran seharusnya melibatkan objek nyata dan pengalaman langsung. Aktivitas memerankan tradisi keluarga dan masyarakat secara langsung menyediakan pengalaman konkret yang selaras dengan tahap perkembangan tersebut. Ditinjau pula dari Taksonomi Bloom revisi (Anderson & Krathwohl, 2001), metode ini tidak hanya mengaktifkan proses mengingat (C1) dan memahami (C2), tetapi juga mendorong siswa ke level menerapkan (C3) dan menganalisis (C4) ketika mereka membedakan ragam tradisi dan menuangkan pemahamannya dalam dialog peran yang spontan.

Temuan penelitian ini memperkuat sejumlah studi sebelumnya. Abdillah dan Muslimah (2023) mencatat lonjakan hasil belajar hingga 72% pasca penerapan *Role Playing* pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Meski konteks bidang studinya berlainan, mekanisme di balik keberhasilan keduanya serupa, yaitu keterlibatan aktif siswa dalam pengalaman belajar yang bermakna. Rina et al. (2025) membuktikan efektivitas *Role Playing* dalam pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar, sementara Ulvah dan Dana (2025) menemukan bahwa metode yang sama secara signifikan meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Penelitian ini memperluas cakupan bukti empiris dengan menunjukkan bahwa *Role Playing* berdaya guna tidak hanya pada mata pelajaran sosial dan keagamaan yang secara inheren bersifat naratif, tetapi juga pada IPAS yang mengangkat muatan budaya lokal seperti tradisi keluarga dan masyarakat. Kontribusi inilah yang menjadi kebaruan penelitian ini bagi literatur pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya dalam bingkai PTK yang mengintegrasikan kearifan budaya lokal sebagai konteks pembelajaran.



Keefektifan Role Playing dalam penelitian ini ditopang oleh beberapa faktor pedagogis yang saling melengkapi. Pertama, metode ini berhasil menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan dan variatif, sehingga motivasi siswa untuk terlibat aktif tumbuh dengan sendirinya (Wulandari et al., 2021). Suasana yang positif merupakan prasyarat esensial bagi terwujudnya pembelajaran bermakna, terutama di jenjang sekolah dasar yang memerlukan pendekatan menarik dan menyenangkan. Kedua, partisipasi langsung siswa dalam permainan peran memungkinkan terjadinya belajar melalui pengalaman konkret, di mana pengetahuan tidak diterima secara pasif melainkan dikonstruksi melalui aktivitas yang bermakna. Ketiga, dinamika interaksi sosial selama bermain peran saling bertukar gagasan, berdiskusi, dan memberi umpan balik memperdalam pemahaman siswa, sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky (Ivo et al., 2023). Keempat, metode ini sekaligus memupuk keterampilan komunikasi dan kolaborasi yang merupakan bagian dari kecakapan abad ke-21 (Ahmad & Jati, 2023; Irkinovich, 2022). Kelima, penggunaan konteks tradisi lokal sebagai materi pembelajaran menumbuhkan keterikatan emosional siswa terhadap materi, karena tradisi tersebut merupakan bagian dari realitas keseharian mereka, sehingga proses belajar terasa lebih relevan dan hidup.

Penerapan Role Playing dalam penelitian ini juga beresonansi dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran berdiferensiasi, berpusat pada siswa, dan berorientasi pada pembentukan Profil Pelajar Pancasila. Aktivitas bermain peran dalam kelompok secara organik menumbuhkan dimensi gotong royong, kebinekaan global, kemandirian, dan bernalar kritis. Siswa berlatih berkolaborasi dalam kelompok dengan latar peran yang berbeda, mengapresiasi ragam tradisi yang diperankan kelompok lain, sekaligus menyiapkan secara mandiri dialog yang sesuai dengan tokoh yang diperankannya. Pola implementasi seperti ini mempertegas relevansi Role Playing dalam kerangka Kurikulum Merdeka, sekaligus menawarkan contoh nyata bagi guru tentang cara merancang pembelajaran yang benar-benar mengoperasionalkan dimensi Profil Pelajar Pancasila di ruang kelas.

Terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diakui secara terbuka. Pertama, cakupan penelitian hanya melibatkan satu kelas dengan 27 siswa di satu sekolah, sehingga generalisasi temuan ke populasi yang lebih luas masih terbatas. Kedua, materi yang dikaji terbatas pada tradisi keluarga dan masyarakat dalam IPAS, sehingga efektivitas Role Playing pada topik-topik lain seperti energi, ekosistem, atau geografi belum dapat disimpulkan dari penelitian ini. Ketiga, rentang waktu penelitian yang relatif singkat dua siklus dengan total empat pertemuan dalam kurun sekitar satu bulan tidak memungkinkan pengamatan atas dampak jangka panjang metode ini terhadap retensi pengetahuan. Keempat, pengukuran hasil belajar masih didominasi ranah kognitif, sedangkan ranah afektif dan psikomotorik baru ditelusuri secara kualitatif melalui observasi dan wawancara. Kelima, penilaian skor observasi dilakukan oleh dua observer yang keduanya merupakan peneliti dan guru kelas yang turut terlibat langsung dalam tindakan, sehingga prinsip independensi observer belum sepenuhnya terpenuhi.

Dari sisi praktis, penelitian ini menegaskan bahwa Role Playing layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif bagi guru sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran IPAS bermuatan budaya lokal. Melalui metode ini, guru dapat merancang pengalaman belajar yang lebih hidup, aktif, dan bermakna sesuai karakteristik perkembangan siswa kelas III. Keberhasilan implementasinya menuntut kesiapan guru yang matang, mulai dari penyusunan skenario yang sederhana dan kontekstual, pemberian bimbingan yang intensif, hingga alokasi waktu latihan yang memadai. Dari sudut pandang teoretis, penelitian ini memperkuat konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi sosial dalam belajar, serta mengukuhkan relevansi Taksonomi Bloom dalam mendorong proses berpikir siswa dari tingkat rendah ke tingkat yang lebih tinggi. Penelitian ini juga menyumbang pada pengembangan literatur Role Playing dalam konteks IPAS bermuatan budaya lokal, yang

masih tergolong langka. Mengacu pada keterbatasan yang ada, penelitian lanjutan direkomendasikan untuk menjangkau subjek yang lebih luas, topik yang lebih beragam, serta mengembangkan instrumen pengukuran ranah afektif dan psikomotorik yang lebih sistematis. Kajian selanjutnya juga perlu menelaah dampak Role Playing pada aspek-aspek di luar kognitif, seperti keterampilan sosial, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis kompetensi yang semakin vital dalam ekosistem pembelajaran abad ke-21 (Ahmad & Jati, 2023).

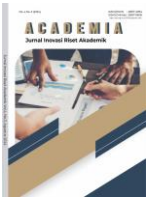
## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, penerapan metode pembelajaran Role Playing terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD N 2 Wonobojo pada mata pelajaran IPAS materi tradisi keluarga dan masyarakat. Peningkatan hasil belajar kognitif ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata kelas dari 70,00 pada pra siklus menjadi 80,00 pada siklus I dan 90,93 pada siklus II, disertai kenaikan persentase ketuntasan klasikal dari 22,22% menjadi 62,96% pada siklus I dan mencapai 100% pada siklus II. Nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,31 pada siklus I dan 0,54 pada siklus II keduanya berada pada kategori sedang, sementara N-Gain keseluruhan dari pra siklus ke siklus II sebesar 0,69 juga termasuk dalam kategori sedang. Selain peningkatan kognitif, metode Role Playing turut mendorong perkembangan aspek sosial dan komunikasi siswa, yang ditandai dengan meningkatnya keterlibatan aktif, keberanian tampil di depan kelas, serta tumbuhnya kerja sama dalam kelompok, sebagaimana terkonfirmasi melalui hasil observasi dan wawancara.

Berdasarkan simpulan di atas, beberapa saran disampaikan kepada pihak-pihak terkait. Bagi guru, metode Role Playing dapat dipertimbangkan sebagai variasi strategi pembelajaran IPAS yang kontekstual dan interaktif, dengan memperhatikan kesederhanaan skenario, kecukupan waktu latihan, dan pemberian bimbingan intensif kepada siswa yang masih memerlukan pendampingan. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam mengembangkan praktik pembelajaran yang berorientasi pada Profil Pelajar Pancasila. Bagi peneliti selanjutnya, kajian dapat diperluas pada materi IPAS yang berbeda, jenjang yang lebih tinggi, atau dengan pengukuran ranah afektif dan psikomotorik secara lebih sistematis menggunakan instrumen yang terstandar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M., & Muslimah. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi adab berbakti kepada orang tua melalui model pembelajaran Role Playing kelas X MA Wahid Hasyim Kademangan. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 3(2), 1690–1698. <https://e-proceedings.iainpalangkaraya.ac.id/index.php/PPGAI/article/download/4234/1592>
- Ahmad, K., & Jati, R. (2023). Penerapan model pembelajaran inovatif abad 21 pada pembelajaran tematik untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 231–240. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4280>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Delar, D. A., Reinita, Arwin, & Mansurdin. (2022). Analisis kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu melalui model cooperative tipe make a match di SD N 5 Sawahan Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 8390–8400. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3607>
- Gracia, A. P., & Anugraheni, I. (2021). Meta analisis model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Head Together terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 436–446. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.338>



- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Indiana University. <https://physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Hariyanto, H., & Tiofani, S. (2025). Optimalisasi hasil belajar melalui pretest dan posttest menggunakan gamifikasi pada mata kuliah Bahasa Indonesia. *Gurindam: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 5(1), 48. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/gurindam/article/view/36191>
- Hayat, F., Khan, M., Ahmad, S., Kamran, M., & Maleeha. (2024). Exploring the characteristics of concrete operational stage among primary school students. *Qlantia Journal of Social Sciences and Humanities*, 5(1), 124–132. <https://doi.org/10.55737/qjssh.786349315>
- Irkinovich, N. R. (2022). The importance of role-playing game in teaching English in a non-linguistic university. *International Journal of Pedagogics*, 2(9), 29–32. <https://doi.org/10.37547/ijp/Volume02Issue09-07>
- Ivo, W. R., Mirza, Z. P. I., & Kholis, N. (2023). Teori belajar perkembangan kognitif Lev Vygotsky dan implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92>
- Mahesya, A. A. Z., Aradelia, W. P., & Siswha, S. P. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode resitasi pada mata pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/393>
- Mboa, M. N., & Ajito, T. (2024). Meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada materi peluang siswa kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang. *Journal on Education*, 6(2), 12296–12301. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4877>
- Melinda, M., Nana, G., & Karlimah. (2021). Pengaruh metode Role Playing dalam pembelajaran IPS tentang kegiatan jual beli untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 72–76. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32739>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.
- Subyantoro. (2019). *Penelitian tindakan kelas: Metode, kaidah penulisan dan publikasi*. Rajawali Pers.
- Sugih, S. N. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 45–58. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Ulvah, S., & Dana, S. (2025). Penerapan metode bermain peran (Role Playing) untuk meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik kelas IV SDN 020 Kuaro. *Journal Basic Education*, 4(2), 1436–1445. <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjp/article/view/4635>
- Umayra, R., Muhammad, S., & Samsi, P. (2025). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode Role Playing pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan dan Biologi*, 2(2), 143–154. <https://doi.org/10.61132/jucapenbi.v2i2.350>
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli. (2021). Pengaruh model pembelajaran Role Playing berbantuan media video terhadap hasil belajar kognitif siswa SD. *ORBITA: Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(2), 283–290. [10.31764/orbita.v7i2.5173](https://doi.org/10.31764/orbita.v7i2.5173)