

PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP EKOSISTEM KELAS 5 SDN SINDANGRERET

Marwah Sofiani¹, Rizki Hadiwijaya Zulkarnaen², Febri Fajar Pratama³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar dan Ilmu Pendidikan, Universitas Perjuangan
Tasikmalaya^{1,2,3}

Email : Marwahsofiani281202@gmail.com¹ rizkihadiwijaya@unper.ac.id²
febripratama@unper.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya penguasaan konsep ekosistem. Tujuan penelitian ini yaitu meningkatkan penguasaan konsep ekosistem di kelas 5 SDN Sindangreret pada proses pembelajaran IPAS materi Rantai Makanan. Alternatif solusi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran IPAS. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek sebanyak 26 peserta didik. Penerapan dilakukan sebanyak 2 siklus. Teknik pengumpulan yang digunakan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi penguasaan konsep ekosistem dengan persentase capaian berkategori sangat baik (86-100%), baik (76-85%), sedang (60-75%), rendah (55-59%), sangat rendah ($\leq 55\%$). Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan penguasaan konsep ekosistem dari pratindakan 30,76 % menjadi 61,53% pada siklus I dan mencapai 92,30 % pada siklus II. Berdasarkan hasil tes tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan penguasaan konsep ekosistem dari mulai pratindakan, siklus I sampai siklus II. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan penguasaan konsep ekosistem di kelas 5 SDN Sindangreret.

Kata Kunci: *Role Playing, Pembelajaran IPAS, Penguasaan Konsep Ekosistem*

ABSTRACT

This research is motivated by the low mastery of ecosystem concepts. The purpose of this study is to improve the mastery of ecosystem concepts in grade 5 of SDN Sindangreret in the science learning process of the Food Chain material. The alternative solution used in this study is the application of role playing learning models in the science learning process. The research method used in this study is Classroom Action Research (CAR) with 26 students as subjects. The implementation was carried out in 2 cycles. The collection techniques used were planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected using observation sheets on mastery of ecosystem concepts with the percentage of achievement categorized as very good (86-100%), good (76-85%), moderate (60-75%), low (55-59%), and very low ($\leq 55\%$). The results of the study showed an increase in mastery of ecosystem concepts from pre-action 30.76% to 61.53% in cycle I and reached 92.30% in cycle II. Based on the test results, it shows that there is an increase in mastery of ecosystem concepts from pre-action, cycle I to cycle II. So it can be concluded that the application of the role playing learning model can improve mastery of ecosystem concepts in class 5 of SDN Sindangreret.

Keywords: *Role Playing, Science Learning, Mastery of Ecosystem Concepts*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana yang memegang peranan esensial dalam memajukan sebuah bangsa. Sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan luhur pendidikan adalah

untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, di mana setiap peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya, baik dari aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, maupun akhlak mulia (Apriani, 2025; Masruroh et al., 2025; Muhtarromah et al., 2025). Dalam konteks ini, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menjadi salah satu mata pelajaran inti di sekolah dasar yang berfungsi sebagai wahana untuk mengembangkan potensi tersebut. Pembelajaran IPA tidak hanya bertujuan untuk mentransfer fakta, tetapi juga untuk membekali siswa dengan kemampuan memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi individu yang kritis dan solutif (Carsono et al., 2025; Husain et al., 2025; Listiani et al., 2025; Sandy et al., 2024).

Secara ideal, proses pembelajaran IPA seharusnya menjadi sebuah pengalaman yang dinamis dan memberdayakan, di mana siswa diberi kesempatan untuk meningkatkan kapasitas diri mereka melalui kegiatan eksperimen dan pemecahan masalah. Pembelajaran yang ideal adalah yang mampu menggeser paradigma dari sekadar menerima informasi menjadi secara aktif mencari tahu tentang alam secara sistematis (Ahmad et al., 2025; Indah, 2024; Safitri et al., 2025). Dalam skenario ini, guru berperan sebagai fasilitator yang merancang kegiatan yang memungkinkan siswa untuk mengamati, menanya, menganalisis, dan menyimpulkan fenomena ilmiah. Penguasaan konsep yang menjadi tujuan utama tidak lagi diartikan sebagai kemampuan menghafal, melainkan kemampuan untuk mengungkapkan kembali sebuah ide atau gagasan dalam bentuk lain dengan kata-kata sendiri, yang menunjukkan pemahaman yang mendalam dan otentik (Wati et al., 2024).

Namun, dalam realitasnya, seringkali ditemukan kesenjangan yang signifikan antara kondisi ideal tersebut dengan praktik yang terjadi di lapangan. Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara di kelas V SDN Sindangreret, terungkap sebuah kondisi yang cukup mengkhawatirkan. Ditemukan bahwa tingkat penguasaan konsep siswa pada mata pelajaran IPA masih tergolong rendah. Data menunjukkan bahwa dari total 26 siswa, sebanyak 10 siswa atau sekitar 38,23% masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan yang ditetapkan, yaitu 75. Kesenjangan ini termanifestasi dalam perilaku belajar siswa yang cenderung pasif, mudah merasa bosan, dan kurang memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Kesenjangan antara harapan kurikulum dengan capaian hasil belajar siswa ini tentu tidak terjadi tanpa sebab. Akar permasalahannya teridentifikasi pada pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Meskipun guru telah memahami berbagai model pembelajaran, implementasinya di dalam kelas masih belum maksimal dan kurang bervariasi. Akibatnya, siswa tidak terlibat secara aktif dalam materi yang diajarkan, dan proses pembelajaran menjadi kurang bermakna bagi mereka. Ketika siswa tidak merasa dilibatkan dan hanya diposisikan sebagai penerima informasi yang pasif, motivasi belajar mereka secara alami akan menurun. Kondisi ini menegaskan bahwa diperlukan sebuah terobosan dalam bentuk pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa untuk dapat menjembatani kesenjangan yang ada.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu model pembelajaran yang dinilai sangat efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah model *Role Playing* atau bermain peran. Sejalan dengan pandangan Jerome Bruner, pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung akan membantu siswa untuk lebih aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Model *Role Playing* secara inheren menyediakan ruang bagi siswa untuk tidak hanya belajar *tentang* sebuah konsep, tetapi juga *mengalami* dan *memerangkannya* (Ardiwanata & Lestari, 2025; Ismail et al., 2025). Dalam konteks pembelajaran IPA, khususnya pada materi ekosistem, siswa dapat berperan sebagai komponen biotik atau abiotik, sehingga mereka dapat memahami hubungan timbal balik yang kompleks dengan cara yang lebih konkret dan mudah diingat.

Penelitian ini menawarkan sebuah nilai kebaruan yang signifikan dengan menerapkan model *Role Playing* secara spesifik untuk mengatasi masalah rendahnya penguasaan konsep pada materi ekosistem. Jika banyak penelitian lain membahas model ini secara umum, maka inovasi utama dari penelitian ini terletak pada perancangan sebuah skenario bermain peran yang terstruktur, yang bertujuan untuk memvisualisasikan interaksi antar komponen dalam sebuah ekosistem. Pendekatan ini mengubah sebuah konsep yang abstrak menjadi sebuah pengalaman yang dramatis dan partisipatif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas sebuah model, tetapi juga mengembangkan sebuah praktik pembelajaran kontekstual yang dapat menjadi solusi nyata atas permasalahan yang dihadapi di lapangan.

Berdasarkan latar belakang, kesenjangan, dan inovasi yang telah diuraikan, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan meningkatkan penguasaan konsep siswa pada materi ekosistem di kelas V SDN Sindangreret melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Diharapkan, hasil dari penelitian tindakan kelas ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan, baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini akan memperkaya literatur mengenai implementasi model pembelajaran aktif dalam pembelajaran IPA. Secara praktis, temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah model praktik baik (*best practice*) yang dapat diadopsi oleh para pendidik lain untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna, interaktif, dan efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memecahkan permasalahan nyata di dalam kelas dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Prosedur penelitian ini mengadopsi model siklus dari Kemmis & Mc. Taggart, yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang dilaksanakan secara berulang hingga tercapai hasil yang diharapkan. Penelitian ini berfokus pada upaya untuk meningkatkan penguasaan konsep ekosistem siswa, khususnya pada materi rantai makanan dalam pelajaran IPAS. Intervensi yang diterapkan adalah model pembelajaran *role playing* sebagai variabel bebas. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V di SDN Sindangreret, Kota Tasikmalaya, yang berjumlah 26 orang.

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua teknik utama, yaitu observasi dan dokumentasi. Instrumen utama yang digunakan adalah lembar pengamatan yang telah dirancang secara khusus untuk mengukur tingkat penguasaan konsep ekosistem pada siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini juga bertujuan untuk memastikan kesesuaian antara perencanaan tindakan dengan pelaksanaan prosedur model *role playing* di dalam kelas. Selain itu, teknik dokumentasi juga digunakan untuk mengumpulkan bukti-bukti visual berupa foto-foto kegiatan pembelajaran. Kombinasi kedua teknik ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang kaya dan kontekstual mengenai dinamika serta hasil dari setiap siklus tindakan yang dilaksanakan.

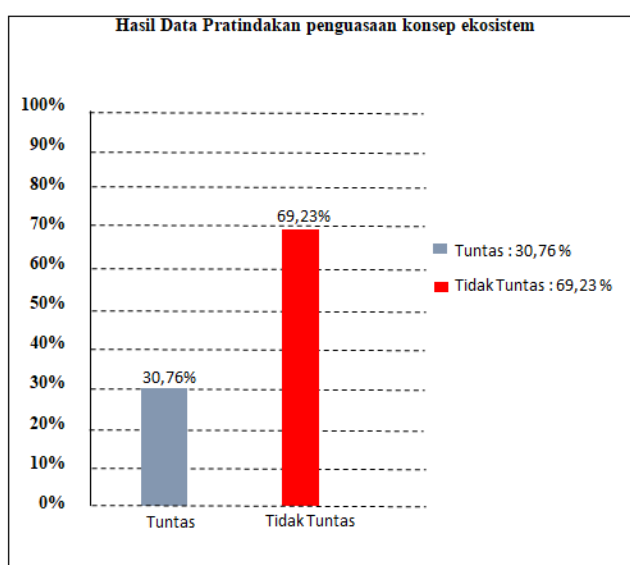
Seluruh data yang telah terkumpul dari lembar pengamatan kemudian dianalisis dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Analisis data aktivitas belajar siswa dilakukan dengan menghitung persentase capaian yang kemudian dikategorikan ke dalam beberapa tingkatan, seperti sangat baik (80-100%) atau baik (66-79%). Untuk mengukur keberhasilan tindakan, digunakan rumus persentase ketuntasan klasikal yang membandingkan jumlah siswa yang tuntas dengan jumlah total siswa. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan secara jelas, yaitu tindakan dianggap berhasil apabila peserta didik telah berhasil mencapai nilai ketuntasan minimal 75. Hasil analisis dari setiap siklus digunakan sebagai bahan refleksi untuk merencanakan perbaikan pada siklus selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kondisi Awal Keterampilan Proses Sains Siswa (Pratindakan)

Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan oleh peneliti adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep ekosistem dengan menggunakan model *role playing* (bermain peran) di kelas 5 SDN Sindangreret dalam pelajaran IPAS yang membahas tentang rantai makanan. Peneliti telah melaksanakan tahap pratindakan pada 10 Desember 2024, kemudian dilanjutkan dengan siklus I yang berlangsung pada hari Selasa, 27 Mei 2025, dan siklus II yang diadakan pada hari Kamis, 5 Juni 2025. Jumlah siswa di kelas 5 mencapai 26 orang. Proses penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan instrumen yang telah dirancang sebelumnya. Berikut ini adalah hasil dari penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan oleh peneliti.

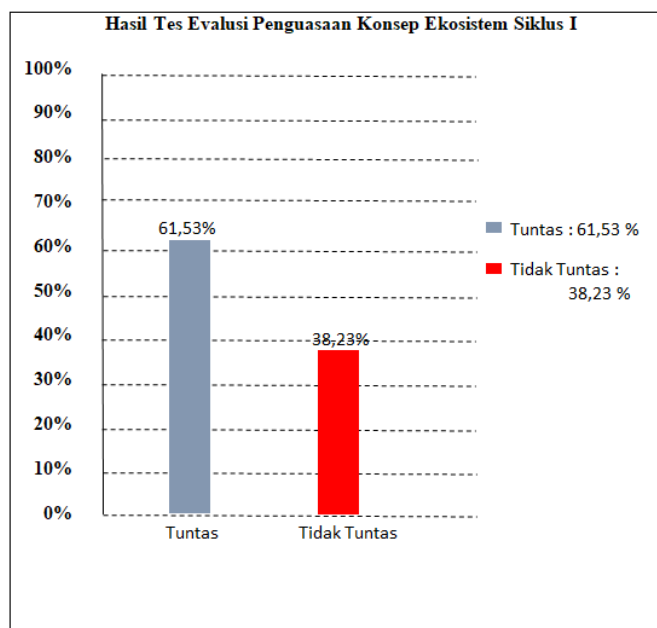


Gambar 1. Hasil Data Pra Tindakan

Berdasarkan informasi di atas, hasil yang diperoleh siswa dalam kegiatan pratindakan menunjukkan bahwa pemahaman konsep ekosistem siswa tergolong lemah. Dari total 26 siswa, hanya 8 siswa yang mencapai hasil baik dengan persentase 30,76%, sementara 18 siswa, yang berjumlah 69,23%, tidak berhasil. Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah selanjutnya agar siswa dapat memahami konsep ekosistem dalam pembelajaran IPAS dengan lebih baik.

Implementasi Model Role Playing Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2025 pada mata pelajaran IPAS materi rantai makanan. Dengan menggunakan capaian pembelajaran (CP). alokasi yang ditetapkan yaitu 2 x 35 menit (2 pertemuan). Dalam setiap siklus ada 70 Menit tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Berikut pemaparan penelitian siklus I yang telah dilakukan. Proses pembelajaran pada siklus I menjelaskan materi tentang rantai makanan serta memberikan kesempatan kepada siswa yang belum paham untuk bertanya. menjelaskan kepada siswa bahwa mereka akan melakukan kegiatan *role playing* (bermain peran) dan memberikan arahan terkait pelaksanaan pembelajaran tersebut. Siswa kemudian melakukan *role playing* dengan memerankan peran dalam rantai makanan, yaitu sebagai Produsen, Konsumen, dan Dekomposer. Pada tahap ini, beberapa siswa masih mengalami kebingungan dalam menjalankan perannya dan banyak yang mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan selanjutnya guru membagikan lembar kerja peserta dan mengumpulkan hasil kerja dan guru memberikan nilai di lembar hasil kerja siswa.



Gambar 2. Hasil Tes Siklus I

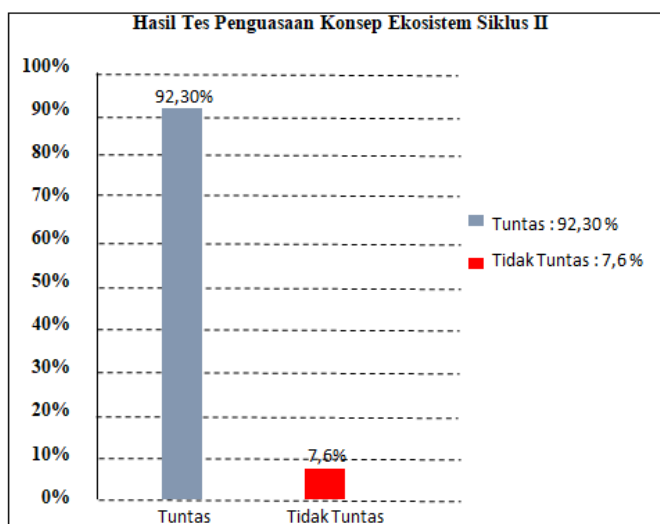
Berdasarkan diagram di atas, setelah pelaksanaan tindakan pembelajaran pada siklus I menggunakan model role playing dengan dukungan media, penguasaan konsep ekosistem khususnya materi rantai makanan pada mata pelajaran IPAS belum mencapai hasil maksimal sesuai harapan peneliti. Dari total 26 siswa, sebanyak 16 siswa atau 61,53% telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 10 siswa atau 38,23% belum mencapai ketuntasan karena nilai yang diperoleh masih di bawah KKM sebesar 75 yang ditetapkan di SDN Sindangreret.

Optimalisasi Model Project Based Learning Siklus II

Pada pelaksanaan pembelajaran di siklus II hari Selasa pada tanggal 5 Juni 2025 hampir sama dengan siklus I namun ada perbedaan dalam siklus I dan Siklus II. Di siklus II siswa lebih meningkat dibanding siklus I karena siswa mulai memahami materi tersebut dan media pembelajarannya tepat pelaksanaan pembelajarannya. Pada kegiatan inti yaitu mengulas kembali materi yang telah dipelajari Guru menanyakan kembali mengenai materi sebelumnya dan menyampaikan bahwa selanjutnya mereka akan bermain *role playing* (bermain peran). Guru menjelaskan materi pada hari ini. Kemudian guru bertanya hal-hal yang belum mengerti. siswa memberikan respon yang baik dengan mendengarkan arahan yang diberikan oleh guru. membagi lembar kerja kepada siswa dan guru membagi siswa kedalam kelompok yang akan diberikan satu jenis peran dalam proses pembelajaran Guru mengajukan pertanyaan pada materi kepada peserta didik yaitu hewan yang berperan sebagai konsumen tingkat II, dan siswa dengan antusias menjawab pertanyaan guru dengan mengangkat tangan. Mengarahkan siswa untuk berdiskusi mengenai pertanyaan yang diberikan guru dan mencatat hasil diskusinya pada lembar kerja.

Pelaksanaan pembelajaran siklus II ini guru kembali memberikan soal tes evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap apa yang telah dibaca atau pada kegiatan konsep penguasaan ekosistem rantai makanan tersebut setelah proses pembelajaran. Selanjutnya guru menanyakan kepada siswa apakah ada yang belum dimengerti dan meminta kepada siswa untuk bertanya jika ada yang kurang paham tentang pembelajaran yang telah dipelajari. Dan guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari, lalu guru memberikan penguatan terhadap kesimpulan siswa.

Berdasarkan hasil evaluasi maupun perbaikan yang telah dilakukan pada penelitian pembelajaran siklus II yang telah di laksanakan. Dengan nilai ketuntasan siswa ini dilihat dai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75, pada penelitian siklus II ini sudah banyak siswa yang berhasil mencapai lebih dari KKM dan dinyatakan tuntas. Dengan data yang diperoleh dari seluruh siswa kelas 5 yang berjumlah 26 siswa, terdapat 23 siswa dengan persentase 92,30% sudah tuntas dengan mencapai nilai lebih dari 75, sedangkan 2 siswa dengan persentase 7,6% belum tuntas karena mendapatkan nilai kurang dari 75.



Gambar 2. Hasil Tes Siklus II

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus II ini berhasil dan memenuhi standar keberhasilan yang telah ditentukan, dengan penggunaan model *role playing* yang efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep ekosistem khususnya pada materi rantai makanan.

Peningkatan penguasaan konsep ekosistem

Pada penelitian ini mengalami peningkatan dapat dilihat dari kondisi awal pemahaman siswa pada kegiatan rantai makanan terutama pada pelajaran IPAS masih rendah, setelah adanya tindakan kelas dengan menggunakan model *role playing* model pembelajaran ini merupakan konsep belajar sambil bermain sehingga siswa merasa nyaman ketika melaksanakan pembelajaran dikelas. Pada umumnya model ini dilakukan dengan cara meminta siswa untuk menjawab soal yang jawabannya sudah tersedia namun dalam kondisi memerankan dengan berbantuan media pembelajaran kalung rantai makanan pada pembelajaran IPAS terlihat meningkat pada siklus I yaitu memperoleh dengan persentase 61,53 % termasuk dalam kriteria cukup tapi di perbaiki kembali pada siklus II dan terjadi peningkatan yaitu dengan persentase 92,30 % termasuk dalam kriteria baik.

Dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II, hal ini ditunjukkan dari ketuntasan tiap indikator pada pemahaman penguasaan konsep ekosistem. Berikut tiga indikator Sejalan dengan penelitian tersebut yang menggunakan model *role playing* berbantuan media pembelajaran kalung yang terbuat dari kardus dan gambar rantai makanan dapat meningkatkan penguasaan konsep ekosistem kelas 5 SDN Sindangreret, pada pemahaman kegiatan pemahaman penguasaan konsep ekosistem pada pelajaran IPAS mengalami peningkatan yang berbeda pada setiap siklus I ke siklus II. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan penjelasan pada tabel 1 yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Persentase Ketuntasan Belajar

Tahapan	Tuntas (%)	Tidak Tuntas (%)
Pratindakan	30,76%	69,24%
Siklus I	61,53%	38,47%
Siklus II	92,30%	7,70%

Berdasarkan data pada Tabel diatas mengenai rekapitulasi pemahaman konsep ekosistem, terlihat adanya peningkatan dari tahap pratindakan atau observasi awal menuju siklus I dan dilanjutkan ke siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa kelas 5 SDN Sindangreret terhadap konsep ekosistem mengalami perkembangan yang positif hingga berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Pembahasan

Penelitian ini mengkaji secara mendalam mengenai keaktifan belajar siswa kelas V dalam pembelajaran matematika, serta faktor-faktor yang memengaruhinya. Temuan utama dari hasil observasi, angket, dan wawancara secara konsisten menunjukkan bahwa tingkat keaktifan belajar siswa tidaklah seragam, melainkan terbagi ke dalam tiga kategori yang jelas, yaitu aktif, cukup aktif, dan kurang aktif. Variasi ini mengindikasikan bahwa dinamika di dalam kelas bersifat heterogen, di mana sebagian kecil siswa menunjukkan inisiatif dan keterlibatan penuh, sementara sebagian besar lainnya memerlukan dorongan eksternal atau bahkan cenderung pasif. Analisis lebih lanjut mengungkap bahwa perbedaan tingkat keaktifan ini tidak hanya dipengaruhi oleh faktor tunggal, melainkan merupakan hasil dari interaksi kompleks antara faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa, seperti motivasi dan kepercayaan diri, dengan faktor eksternal yang mencakup strategi pengajaran guru dan dukungan dari lingkungan keluarga di rumah (Muliyadi et al., 2025; Sahrani & Hungsie, 2025; Sukma et al., 2025).

Faktor internal terbukti menjadi pendorong utama yang membedakan tingkat keaktifan antar siswa. Siswa dalam kategori aktif menunjukkan adanya motivasi intrinsik yang kuat, minat yang tinggi terhadap mata pelajaran, dan rasa percaya diri untuk berpartisipasi. Mereka memiliki strategi belajar mandiri, seperti mencatat dan mengulang materi di rumah. Sebaliknya, siswa dalam kategori kurang aktif cenderung memiliki motivasi belajar yang rendah, merasa kesulitan dalam memahami materi, dan diliputi rasa malu atau takut salah, yang menghambat mereka untuk bertanya maupun menjawab. Sementara itu, siswa dalam kategori cukup aktif berada di posisi transisi, di mana keterlibatan mereka bersifat situasional dan sangat bergantung pada tingkat kemudahan materi serta arahan dari guru. Hal ini menegaskan bahwa keaktifan bukanlah sekadar perilaku fisik, melainkan cerminan dari kondisi kognitif dan afektif siswa (Ali, 2021; Amelia & Aini, 2024).

Selain faktor internal, faktor eksternal, khususnya peran guru dan dukungan keluarga, juga menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Wawancara dengan guru mengungkap adanya upaya sadar untuk mendorong partisipasi melalui strategi seperti menunjuk siswa secara acak dan memberikan tugas kelompok. Namun, temuan dari wawancara siswa menunjukkan bahwa dukungan dari lingkungan keluarga memiliki korelasi yang kuat dengan keaktifan di kelas. Siswa yang aktif melaporkan adanya pendampingan belajar yang konsisten dari orang tua di rumah, yang membantu mengasah cara berpikir dan membangun fondasi pemahaman yang kokoh. Sebaliknya, siswa yang kurang aktif cenderung memiliki pendampingan yang minim. Hal ini mengindikasikan bahwa keaktifan siswa di sekolah tidak dapat dilepaskan dari ekosistem belajar yang lebih luas, di mana sinergi antara rumah dan sekolah menjadi krusial (Ningsih et al., 2025).

Analisis terhadap strategi pedagogis yang diterapkan oleh guru memberikan wawasan tambahan mengenai dinamika kelas. Metode seperti menunjuk siswa secara acak atau memberikan tugas kelompok secara bergantian merupakan upaya yang baik untuk memastikan partisipasi yang merata. Namun, strategi ini mungkin lebih efektif dalam mendorong keterlibatan siswa yang sudah memiliki kesiapan belajar yang cukup, dan kurang berhasil dalam mengatasi akar permasalahan pada siswa yang pasif. Bagi siswa yang kurang aktif karena kesulitan memahami konsep atau rendahnya kepercayaan diri, penunjukan secara acak justru dapat meningkatkan kecemasan. Temuan ini mengimplikasikan bahwa meskipun strategi yang diterapkan sudah positif, diperlukan pendekatan yang lebih terdiferensiasi yang mampu menjawab kebutuhan spesifik dari setiap kategori siswa, terutama mereka yang paling membutuhkan dukungan (Khoiroh et al., 2025; Warsah et al., 2023).

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan kerangka teoretis mengenai keaktifan belajar. Keaktifan belajar terwujud ketika siswa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar. Penelitian ini memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai spektrum partisipasi tersebut, mulai dari keterlibatan mental dan fisik yang konsisten pada siswa aktif, hingga kehadiran fisik semata pada siswa yang kurang aktif. Kemampuan siswa aktif untuk memecahkan soal dan menyimpulkan materi juga mendukung gagasan bahwa partisipasi aktif memungkinkan siswa untuk memperoleh pengalaman, pengetahuan, dan pemahaman yang lebih mendalam. Dengan demikian, keaktifan bukan hanya menjadi indikator keterlibatan, tetapi juga menjadi prasyarat penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal dan bermakna.

Implikasi praktis dari penelitian ini sangat relevan bagi para pendidik. Temuan ini menekankan pentingnya bagi guru untuk tidak hanya fokus pada penyampaian materi, tetapi juga secara aktif mendiagnosis tingkat keaktifan dan faktor-faktor yang memengaruhinya pada setiap siswa. Diperlukan pengembangan metode pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif, yang mampu menumbuhkan motivasi intrinsik dan membangun rasa percaya diri, khususnya bagi siswa yang cenderung pasif. Selain itu, hasil penelitian ini juga menyoroti urgensi untuk membangun kemitraan yang lebih kuat antara sekolah dan orang tua. Komunikasi yang teratur mengenai perkembangan dan kesulitan belajar siswa dapat membantu menyelaraskan dukungan yang diberikan di rumah dengan strategi yang diterapkan di sekolah, sehingga menciptakan ekosistem belajar yang solid dan kondusif bagi semua siswa.

Sebagai kesimpulan, penelitian ini berhasil memetakan secara komprehensif spektrum keaktifan belajar siswa dan faktor-faktor internal maupun eksternal yang memengaruhinya. Namun, penting untuk mengakui keterbatasan dari penelitian ini. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jumlah sampel yang kecil dan terbatas pada satu sekolah, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasi secara luas. Temuan yang didasarkan pada observasi, angket, dan wawancara juga dapat mengandung unsur subjektivitas dari peneliti maupun responden. Oleh karena itu, penelitian di masa depan disarankan untuk menggunakan desain penelitian campuran (*mixed methods*) dengan sampel yang lebih besar untuk memvalidasi temuan ini secara kuantitatif. Selain itu, penelitian tindakan kelas yang menguji efektivitas intervensi pedagogis spesifik untuk meningkatkan keaktifan siswa yang pasif dapat memberikan kontribusi praktis yang berharga.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini secara meyakinkan membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran role playing, yang didukung oleh media kalung rantai makanan, berhasil meningkatkan pemahaman konsep ekosistem pada siswa kelas 5 SDN Sindangreret. Proses ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dan bertahap melalui dua siklus. Berawal dari

kondisi pratindakan di mana tingkat ketuntasan belajar sangat rendah yaitu hanya 30,76%, implementasi pada siklus I berhasil meningkatkan angka ketuntasan menjadi 61,53%. Meskipun menunjukkan kemajuan, hasil ini belum optimal sehingga diperlukan evaluasi dan perbaikan. Setelah dilakukan penyempurnaan pada strategi pembelajaran, siklus II menunjukkan keberhasilan yang luar biasa. Tingkat ketuntasan belajar siswa melonjak drastis hingga mencapai 92,30%, dengan hanya dua siswa yang belum mencapai standar. Peningkatan progresif ini menegaskan bahwa model role playing merupakan metode yang sangat efektif untuk pembelajaran IPAS.

Keberhasilan intervensi ini dapat diatribusikan pada pendekatan pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa. Dengan menggunakan model role playing, siswa tidak lagi menjadi pendengar pasif, melainkan terlibat secara langsung dalam memerankan komponen-komponen rantai makanan. Proses ini, yang didukung oleh pendekatan saintifik melalui diskusi dan tanya jawab, mengubah konsep yang abstrak menjadi pengalaman yang konkret dan bermakna. Hasilnya terlihat jelas dari penurunan jumlah siswa yang tidak tuntas, dari 18 siswa pada tahap awal, menjadi 10 siswa setelah siklus I, dan akhirnya hanya tersisa 2 siswa pada akhir siklus II. Peningkatan kualitas perencanaan pembelajaran, yang juga naik dari 30,76% menjadi 92,30%, menunjukkan bahwa keberhasilan ini merupakan hasil dari desain dan pelaksanaan pembelajaran yang semakin matang dan efektif di setiap siklusnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, W., et al. (2025). Pengaruh model pembelajaran project based learning (PjBL) berbantuan media Canva terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus air di kelas V SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 536. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.4881>
- Ali, J. (2021). Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar proses metabolisme pada siswa kelas XII IPA-1. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 82. <https://doi.org/10.51878/learning.v1i1.195>
- Amelia, R., & Aini, W. (2024). The relationship between peer interaction and student learning activeness at the Al-Quran Education Park (TPQ) Baiturahman Sialang Mosque. *Spektrum: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 12(3), 335. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v12i3.125784>
- Apriani, K. A. (2025). Pengaruh aplikasi TikTok terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi interaksi sosial di SD N 08 Palembang. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(1), 258. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4270>
- Ardiwanata, M., & Lestari, W. M. (2025). Pengaruh role playing terhadap literasi numerasi materi perkalian peserta didik kelas III SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 901. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5715>
- Carsono, A., et al. (2025). Pembelajaran pemisahan campuran garam berbasis STEM dapat meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa SMP Negeri 36 Jakarta. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 945. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.6117>
- Husain, M., et al. (2025). Pengembangan media pembelajaran Clever Zone untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 889. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5720>

- Indah, N. (2024). Model pembelajaran discovery learning pada operasi bilangan kelas 4 SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(4), 382. <https://doi.org/10.51878/science.v4i4.3497>
- Ismail, A., et al. (2025). Metode role playing sebagai strategi penguatan karakter peduli sosial dalam pembelajaran IPS di kelas IX MTs. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2). <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5735>
- Khoiroh, M., et al. (2025). Upaya peningkatan konsep diri melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi kelompok peserta didik. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 90. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4916>
- Listiani, F., et al. (2025). Potret awal keterampilan berpikir analitis dan keterampilan pemecahan masalah peserta didik di SMP Al-Madinah. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(1), 123. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4429>
- Masruroh, C., et al. (2025). Peran guru dalam mengembangkan kurikulum merdeka di SMP IT Al-Ittihad Salaman. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 322. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4148>
- Muhtarromah, M., et al. (2025). Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline interaktif pada mata pelajaran Al-Qur'an di SDIT YAPIDH Bekasi. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 860. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.5347>
- Muliyadi, M., et al. (2025). Kegiatan dhuha dalam menanamkan karakter islami pada siswa di SD Aulia Cendekia Islamic School Pekanbaru. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 184. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4330>
- Ningsih, Y., et al. (2025). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik materi ekologi melalui penerapan model PBL di SMP. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 808. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5357>
- Safitri, R. D. E., et al. (2025). Peningkatan motivasi belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas IX melalui Wordwall berbasis discovery learning. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 474. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5728>
- Sahrani, R., & Hungsie, O. G. (2025). Kebijaksanaan mahasiswa dengan impostor syndrome: Peran resiliensi akademik dan harga diri. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(2), 680. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i2.4850>
- Sandy, U. P., et al. (2024). Pengaruh model problem based learning terhadap keterampilan proses sains peserta didik kelas V materi organ gerak manusia. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(3), 256. <https://doi.org/10.51878/science.v4i3.3241>
- Sukma, A. N., et al. (2025). Landasan spiritual dalam etos belajar perspektif Al Qur'an dan hadist. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(2), 790. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i2.5709>
- Warsah, I., et al. (2023). Usaha guru mengurangi kecemasan belajar siswa dalam pembelajaran PAI. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 15(1), 31. <https://doi.org/10.47498/tadib.v15i1.1763>
- Wati, S. T., et al. (2024). Efektivitas penggunaan media papan cerdas inspirasi terhadap pemahaman konsep norma peserta didik kelas 4 SD Negeri Tawang Mas 01. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(3), 305. <https://doi.org/10.51878/social.v4i3.3348>