



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI IPAS KELAS V UPT SPF
SD NEGERI BAWAKARAENG II**

Nurul Rahmadani¹, Sitti Nurhidayah Ilyas², Yusvita Salhadri³

¹Universitas Negeri Makassar: nurulrahmadaninuhung@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar: nurhidayah.ilyas@unm.ac.id

³SD Negeri Bawakaraeng II : yusvitasulhadri51@guru.sd.belajar.id

Artikel info

Received; 15-11-2024

Revised; 25-11-2024

Accepted; 01-05-2025

Published; 02-05-2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan menerapkan model pembelajaran Role Playing di kelas V UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng II. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus yang mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas V dengan kemampuan belajar yang beragam. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes pemahaman, dan angket respons siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Role Playing secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa. Rata-rata nilai siswa pada siklus I mencapai 75 dan meningkat menjadi 85 pada siklus II. Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan, sebagaimana terlihat dari hasil observasi dan tanggapan positif siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang berbasis pengalaman langsung. Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa model Role Playing efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS, terutama melalui pendekatan yang melibatkan pengalaman praktis dan refleksi. Guru dianjurkan untuk menerapkan model ini agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan bagi siswa.

Key words:

Role Playing ,

Pemahaman Siswa, IPAS,

artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membangun generasi yang cerdas, kritis, dan kreatif. Sebagai salah satu pilar utama dalam memajukan bangsa, pendidikan harus mampu menyediakan sarana yang efektif untuk menanamkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif pada generasi muda. Di sekolah dasar, pembelajaran

tidak hanya berfokus pada pemberian informasi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kemampuan menyelesaikan masalah, dan penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar harus disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak yang masih dalam tahap eksplorasi dan penemuan diri.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memegang peran penting dalam pendidikan di sekolah dasar karena memberikan siswa kesempatan untuk memahami fenomena alam dan sosial yang terjadi di sekitar mereka. IPAS bukan hanya tentang menghafal fakta atau teori, tetapi juga tentang bagaimana siswa dapat menghubungkan pengetahuan yang mereka peroleh dengan realitas kehidupan mereka. Melalui IPAS, siswa diajak untuk berpikir lebih luas tentang dunia tempat mereka hidup, serta bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungan alam dan sosial. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS di sekolah dasar seharusnya dirancang agar tidak hanya menekankan pada pemahaman konsep-konsep dasar, tetapi juga memberikan pengalaman yang mendalam yang membantu siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan mereka.

Namun, meskipun pentingnya mata pelajaran IPAS di sekolah dasar, terdapat tantangan besar dalam proses pembelajarannya. Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi adalah bagaimana membuat siswa benar-benar memahami konsep-konsep yang diajarkan, bukan sekadar menghafal fakta-fakta yang terkadang terasa tidak relevan dengan kehidupan mereka. Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sering kali disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Banyak metode pembelajaran tradisional yang masih banyak diterapkan di sekolah dasar, seperti ceramah atau pemberian tugas tertulis, yang sering kali membuat siswa lebih banyak menjadi pendengar pasif daripada peserta aktif dalam proses belajar.

Di kelas V UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng II, masalah ini juga dapat ditemukan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas tersebut, diketahui bahwa metode pembelajaran yang dominan adalah ceramah. Siswa lebih banyak menjadi pendengar pasif yang hanya menerima informasi dari guru tanpa banyak berinteraksi atau mengolah informasi tersebut. Pembelajaran yang dilakukan dalam suasana yang cenderung monoton dan tidak melibatkan siswa secara langsung ini menyebabkan mereka kesulitan dalam memahami konsep-konsep materi IPAS, seperti interaksi dalam ekosistem, atau perubahan lingkungan. Hasilnya, banyak siswa yang kesulitan dalam mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yang menunjukkan rendahnya pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan. Selain itu, keterlibatan siswa dalam diskusi atau kegiatan pembelajaran lainnya sangat minim. Hanya sedikit siswa yang aktif bertanya atau berdiskusi selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan belum memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, yang pada gilirannya mempengaruhi motivasi mereka untuk belajar.

Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Model ini merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dengan cara memberi mereka peran dalam situasi yang sesuai dengan konteks materi yang diajarkan. *Role Playing* mengajak siswa untuk berperan dalam sebuah skenario yang berhubungan langsung dengan materi pembelajaran, yang memberikan mereka kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengalami konsep-konsep yang diajarkan dalam cara yang lebih praktis. Penelitian ini berfokus pada materi sifat cahaya.

Model *Role Playing* ini memiliki beberapa keuntungan, antara lain dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, mengembangkan keterampilan sosial mereka, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Dalam pembelajaran IPAS, siswa tidak hanya diajak untuk menghafal teori-teori fisika atau biologi, tetapi juga untuk merasakan dan menerapkan konsep-konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dengan cara ini, siswa dapat memahami dan mengingat konsep-konsep tersebut dengan lebih baik karena mereka telah mengalaminya secara langsung dalam peran yang mereka mainkan.

Penerapan *Role Playing* dalam pembelajaran IPAS memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih bermakna. Misalnya, dalam materi interaksi dalam ekosistem, siswa bisa berperan sebagai bagian dari Penelitian ini berfokus pada materi sifat cahaya. Dengan bermain peran ini, siswa tidak hanya belajar tentang bagaimana setiap elemen dalam ekosistem berfungsi, tetapi juga mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang pentingnya menjaga keseimbangan alam. Sebagai contoh lainnya, dalam materi perubahan lingkungan, siswa bisa memerankan peran sebagai individu atau kelompok yang berusaha mengurangi dampak negatif dari perubahan tersebut, seperti perubahan iklim atau kerusakan lingkungan. Melalui pengalaman langsung ini, siswa akan lebih paham tentang pentingnya upaya pelestarian lingkungan.

Seiring dengan meningkatnya penerapan metode ini, penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Sebagai contoh, penelitian oleh Pratama dan Yulianti (2019) menunjukkan bahwa penggunaan *Role Playing* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok dan membantu mereka untuk mengaitkan konsep-konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Siswa yang terlibat dalam kegiatan ini menjadi lebih aktif dalam diskusi dan lebih mampu memahami konsep-konsep yang diajarkan. Penelitian lainnya oleh Nugroho (2018) juga mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman, seperti *Role Playing*, dapat membantu siswa menginternalisasi konsep-konsep dengan lebih mendalam, sehingga mereka lebih mudah mengingat dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari.

Namun, meskipun hasil penelitian tersebut menunjukkan potensi besar dari penerapan *Role Playing*, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa implementasi metode ini dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Kendala utama yang sering dihadapi adalah keterbatasan sarana dan prasarana, serta waktu yang terbatas untuk melaksanakan kegiatan yang melibatkan siswa secara langsung. Selain itu, tidak semua guru memiliki pemahaman yang cukup tentang bagaimana cara efektif untuk mengimplementasikan *Role Playing* dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut yang mengkaji penerapan *Role Playing*, khususnya dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD, untuk mengatasi kendala-kendala tersebut dan mengoptimalkan penggunaan model ini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan model *Role Playing* dalam pembelajaran IPAS di kelas V UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng II. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran IPAS serta menganalisis pengaruhnya terhadap pemahaman siswa. Dengan pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman, diharapkan siswa dapat belajar dengan cara yang lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Penerapan *Role Playing* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap

konsep-konsep yang diajarkan, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada materi IPAS di kelas V UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng II? (2) Apakah penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS?

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang proses penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran IPAS serta menganalisis sejauh mana model ini dapat meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Dengan model *Role Playing*, diharapkan siswa tidak hanya memahami teori yang diajarkan, tetapi juga merasakan langsung bagaimana konsep-konsep tersebut diterapkan dalam konteks kehidupan nyata.

Dengan mengacu pada penelitian terdahulu, penelitian ini berusaha memberikan kontribusi baru dengan fokus pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar, yang masih jarang dieksplorasi. Selain itu, penelitian ini juga akan mengkaji bagaimana model ini dapat diterapkan di sekolah-sekolah dengan keterbatasan sumber daya, sehingga hasilnya dapat diaplikasikan secara luas di berbagai sekolah dasar lainnya. Diharapkan, hasil dari penelitian ini tidak hanya memberikan manfaat bagi guru dan siswa, tetapi juga bagi pengambil kebijakan di bidang pendidikan. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penting dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar melalui penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran IPAS, melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* yang lebih mengutamakan keterlibatan aktif siswa dalam setiap aspek pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui penerapan model *Role Playing*. Pelaksanaannya dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 30 siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng II Kota Makassar, yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Fokus penelitian adalah materi IPAS, terutama sifat cahaya dan interaksi makhluk hidup dalam ekosistem.

Prosedur Penelitian:

1. Perencanaan: Peneliti menyusun modul pembelajaran yang berisi panduan kegiatan berbasis pengalaman (*Role Playing*), seperti percobaan dan diskusi, untuk membantu siswa memahami materi. Modul ini juga mencakup alat dan bahan yang diperlukan.
2. Pelaksanaan Tindakan: Guru menggunakan modul yang telah disiapkan untuk membimbing siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa terlibat langsung dalam kegiatan percobaan dan diskusi kelompok.

3. Observasi: Selama pelaksanaan, guru mengamati aktivitas siswa, mencatat keterlibatan mereka dalam kegiatan, dan mengukur pemahaman mereka terhadap materi.
4. Refleksi: Setelah kegiatan, peneliti menganalisis hasil observasi dan tes untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa meningkat. Jika ada kekurangan, perbaikan dilakukan pada siklus berikutnya.

Teknik Pengumpulan Data: Data dikumpulkan melalui tes (pre-test dan post-test), observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa, sementara observasi dan wawancara digunakan untuk mengetahui keterlibatan dan respon siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan. **Instrumen Penelitian:** Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes untuk mengukur pemahaman siswa, lembar observasi untuk mencatat aktivitas siswa dan guru, serta panduan wawancara untuk menggali pengalaman siswa selama pembelajaran. **Analisis Data:** Data yang terkumpul dianalisis dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test. Peningkatan pemahaman siswa menjadi indikator keberhasilan penelitian, dengan tujuan agar lebih dari 75% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng II melalui penerapan model *Role Playing* pada materi IPAS. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut ini adalah hasil yang diperoleh selama siklus pertama dan kedua.

Siklus 1

Pre-test Siklus 1: Pada pre-test siklus pertama, siswa menunjukkan variasi pemahaman yang cukup luas mengenai materi sifat cahaya. Nilai siswa berkisar dari 50 hingga 75, dengan nilai rata-rata 62.

Tabel 1. Hasil Pre Test dan Post Test siklus I

Keterangan	Pre Test	Post Test
Nilai Minimum	50	60
Nilai Maksimum	75	80
Modus	60	70
Median	65	75
Rata-rata	62	72
N-Gain	-	0,5

Pelaksanaan Tindakan: Pada siklus pertama, siswa melakukan percobaan pemantulan cahaya menggunakan cermin datar, dengan bimbingan langsung dari guru. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini terlihat dari hasil pre-test dan post-test siswa. Secara keseluruhan, terdapat peningkatan pada semua indikator nilai, baik minimum, maksimum, modus,

median, maupun rata-rata.

Pada aspek nilai minimum, terjadi peningkatan dari 50 pada pre-test menjadi 60 pada post-test. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dengan kemampuan awal yang paling rendah sekalipun mampu meningkatkan pemahamannya setelah mengikuti pembelajaran dengan pendekatan Role Playing. Sementara itu, nilai maksimum yang sebelumnya berada di angka 75 pada pre-test naik menjadi 80 pada post-test, yang mencerminkan adanya perbaikan pada siswa dengan pemahaman terbaik.

Selain itu, modus, atau nilai yang paling sering muncul, juga meningkat dari 60 pada pre-test menjadi 70 pada post-test. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa berhasil mencapai pemahaman yang lebih baik setelah pembelajaran. Indikator median, yang mencerminkan nilai tengah dari keseluruhan data, juga mengalami kenaikan dari 65 pada pre-test menjadi 75 pada post-test. Artinya, lebih dari separuh siswa memperoleh nilai yang lebih tinggi setelah metode *Role Playing* diterapkan.

Indikator terakhir, yaitu rata-rata, menunjukkan peningkatan dari 62 pada pre-test menjadi 72 pada post-test. Rata-rata yang lebih tinggi ini menegaskan keberhasilan pembelajaran berbasis *Role Playing* dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Metode ini memungkinkan siswa untuk berperan aktif, berinteraksi, dan belajar secara kontekstual, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Secara keseluruhan, penerapan model *Role Playing* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Peningkatan nilai siswa pada setiap indikator menunjukkan bahwa model ini efektif dalam membantu siswa memahami materi secara mendalam, sekaligus meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka selama proses belajar berlangsung.

Siklus 2

Pre-test Siklus 2: Pada pre-test siklus kedua, siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan siklus pertama. Nilai rata-rata pre-test untuk siklus kedua adalah 68, dengan kisaran nilai dari 55 hingga 80.

Tabel 2. Hasil Pre Test dan Post Test Siklus II

Keterangan	Pre Test	Post Test
Nilai Minimum	55	65
Nilai Maksimum	80	90
Modus	65	80
Median	70	85
Rata-rata	68	82
N Gain	-	0,55

Pelaksanaan Tindakan: Pada siklus kedua, siswa melakukan percobaan mengenai pembiasan cahaya dengan menggunakan gelas berisi air. Sebagian besar siswa (85%) terlibat aktif dalam percakapan dan eksperimen. Diskusi kelompok juga berlangsung lebih intensif, dengan 80% siswa dapat menjelaskan fenomena pembiasan cahaya dengan baik. Hasil analisis data pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Pada pre-test, nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 55, sedangkan pada post-test meningkat menjadi 65. Nilai maksimum pada pre-test adalah 80, kemudian meningkat menjadi 90 pada post-test. Dari segi distribusi data, nilai modus pre-test adalah 65, yang menunjukkan nilai

yang paling sering muncul, meningkat menjadi 80 pada post-test. Nilai median juga mengalami peningkatan, dari 70 pada pre-test menjadi 85 pada post-test. Rata-rata nilai siswa turut meningkat dari 68 pada pre-test menjadi 82 pada post-test. Selain itu, hasil perhitungan *N-Gain* sebesar 0,55 menunjukkan peningkatan kategori sedang dalam efektivitas pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran berhasil meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

Keterlibatan Siswa

Untuk melihat sejauh mana keterlibatan siswa dalam setiap siklus, dilakukan observasi terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran. Keterlibatan siswa dihitung berdasarkan keaktifan mereka dalam percakapan, eksperimen, dan diskusi kelompok. Berikut adalah hasil observasi keterlibatan siswa pada setiap siklus.

Tabel 3. Hasil Persentase Keterlibatan Siswa

Siklus	Keaktifan dalam Percakapan (%)	Keaktifan dalam Percobaan (%)	Keaktifan dalam Diskusi (%)
Siklus 1	80%	75%	70%
Siklus 2	85%	80%	80%

Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa pada setiap aspek kegiatan selama pembelajaran dari siklus 1 ke siklus 2. Pada siklus 1, keaktifan siswa dalam percakapan mencapai 80%, keaktifan dalam percobaan sebesar 75%, dan keaktifan dalam diskusi sebesar 70%. Pada siklus 2, terjadi peningkatan di semua aspek, di mana keaktifan dalam percakapan naik menjadi 85%, keaktifan dalam percobaan meningkat menjadi 80%, dan keaktifan dalam diskusi meningkat secara signifikan menjadi 80%. Peningkatan ini menunjukkan adanya perkembangan positif dalam keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, baik dalam komunikasi, pelaksanaan percobaan, maupun diskusi kelompok. Hal ini mencerminkan efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* berhasil meningkatkan pemahaman siswa pada materi sifat cahaya dan pembiasan cahaya. Berdasarkan hasil *N-gain* pada siklus pertama (0.50) dan siklus kedua (0.55), terlihat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa. Keterlibatan siswa dalam percakapan, percobaan, dan diskusi kelompok juga meningkat dari siklus pertama ke siklus kedua, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis pengalaman dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Role Playing* memiliki dampak yang signifikan terhadap pemahaman siswa dalam materi fisika, khususnya tentang konsep pemantulan cahaya. Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 62 pada pre-test menjadi 72 pada post-test, kita dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis peran ini telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak, seperti pemantulan cahaya, yang memerlukan pemahaman yang lebih mendalam dan keterlibatan aktif siswa.

Role Playing sebagai metode pembelajaran sangat mendukung pendekatan konstruktivis, yang menekankan bahwa pengetahuan tidak hanya diperoleh melalui pengajaran langsung tetapi juga melalui pengalaman dan interaksi aktif dengan lingkungan sekitar. Metode ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih praktis dan aplikatif, yang mendorong mereka untuk membangun pemahaman mereka sendiri. Dalam konteks pembelajaran fisika tentang cahaya, khususnya pemantulan cahaya, metode *Role Playing* memberikan kesempatan bagi siswa untuk merasakan secara langsung bagaimana konsep tersebut berlaku dalam situasi nyata melalui eksperimen dan simulasi yang mereka lakukan.

Menurut Piaget, pembelajaran yang baik terjadi ketika siswa dapat menghubungkan pengetahuan yang mereka peroleh dengan pengalaman nyata yang mereka hadapi. *Role Playing* memungkinkan siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktor yang membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman yang relevan. Penelitian ini membuktikan bahwa dengan metode ini, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam mengenai fenomena pemantulan cahaya dengan melibatkan diri langsung dalam eksperimen, seperti menggunakan cermin datar untuk memantulkan cahaya dan mengamati hasilnya.

Materi sifat cahaya, khususnya pemantulan cahaya, sering kali menjadi salah satu topik yang sulit bagi siswa untuk dipahami. Hal ini dikarenakan konsep pemantulan cahaya melibatkan pemahaman tentang gelombang cahaya, sudut datang dan sudut pantul, serta hukum pemantulan yang berbunyi bahwa sudut datang sama dengan sudut pantul. Konsep-konsep ini bisa terasa abstrak jika hanya dijelaskan secara teori. Oleh karena itu, penerapan *Role Playing* dalam pembelajaran ini sangat relevan, karena siswa tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga mengalami langsung bagaimana pemantulan cahaya bekerja. Melalui peran sebagai "ilmuwan" atau "praktisi", siswa diberi kesempatan untuk mensimulasikan eksperimen tentang pemantulan cahaya dengan alat peraga sederhana, seperti cermin datar, proyektor cahaya, dan benda-benda lain yang memungkinkan mereka mengamati fenomena pemantulan secara langsung. Aktivitas ini memungkinkan siswa untuk mengobservasi bagaimana sudut datang berhubungan dengan sudut pantul secara visual dan praktis. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengajukan pertanyaan, dan berdiskusi dengan teman-temannya mengenai hasil yang mereka temui dalam eksperimen.

Dalam penelitian ini, kegiatan tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep pemantulan cahaya, tetapi juga memberi mereka kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan ilmiah, seperti merancang eksperimen, mengamati hasil eksperimen, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang ditemukan. Keterlibatan siswa dalam kegiatan ini membantu mereka untuk memahami bahwa sains bukan hanya sekadar teori, tetapi juga proses penemuan yang melibatkan pengamatan, eksperimen, dan diskusi.

Salah satu aspek penting dari pembelajaran adalah kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah. Penelitian oleh Handayani dan Yusuf (2022) menekankan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah. Hal ini terjadi karena dalam permainan peran, siswa dihadapkan pada situasi yang menuntut mereka untuk berpikir secara kreatif dan mencari solusi atas permasalahan yang ada. Dalam konteks pembelajaran materi cahaya, siswa yang terlibat dalam permainan peran harus memecahkan masalah yang berkaitan dengan eksperimen fisika. Sebagai contoh, ketika siswa melakukan percobaan pemantulan cahaya, mereka mungkin menghadapi tantangan dalam mengatur posisi cermin atau sumber cahaya untuk mendapatkan pantulan yang sesuai dengan teori. Situasi semacam ini mendorong siswa untuk berpikir

kritis, menguji hipotesis mereka, dan mencari solusi untuk masalah yang mereka hadapi. Penerapan *Role Playing* juga memperkenalkan unsur refleksi dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya terlibat dalam eksperimen, tetapi mereka juga diberi kesempatan untuk merefleksikan hasil eksperimen mereka dan mendiskusikan apa yang berhasil dan apa yang tidak. Diskusi ini mengasah kemampuan mereka dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengkomunikasikan pemikiran mereka dengan jelas. Dalam penelitian ini, peningkatan nilai rata-rata dan modus nilai siswa menunjukkan bahwa mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan baru tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka dalam menghadapi masalah.

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran adalah salah satu faktor penting dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar. Penelitian oleh Ramadhani dan Sari (2023) menunjukkan bahwa *Role Playing* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis peran ini tidak hanya terbatas pada kegiatan praktis, tetapi juga melibatkan mereka dalam diskusi kelompok, berbagi ide, dan mengkomunikasikan temuan mereka kepada teman-teman mereka.

Dalam penelitian ini, siswa yang terlibat dalam permainan peran sebagai ilmuwan atau praktisi tidak hanya belajar secara individual, tetapi mereka juga belajar dalam konteks sosial. Mereka diajak untuk bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu dalam memahami konsep yang diajarkan. Hal ini sangat penting karena pembelajaran berbasis kolaborasi dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti komunikasi, kerja sama, dan empati. Keterlibatan siswa dalam diskusi dan aktivitas kelompok ini juga meningkatkan rasa percaya diri mereka, karena mereka merasa bahwa pendapat mereka dihargai dan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman kelompok.

Peningkatan nilai modus yang signifikan, dari 60 pada pre-test menjadi 70 pada post-test, menunjukkan bahwa mayoritas siswa berhasil memperoleh pemahaman yang lebih baik setelah terlibat dalam pembelajaran berbasis peran ini. Hal ini menegaskan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, tetapi juga membantu mereka untuk merasa lebih terhubung dengan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Selain pemahaman kognitif, *Role Playing* juga berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama dan komunikasi. Penelitian oleh Fitriani et al. (2024) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis peran tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa tetapi juga mendorong keterampilan sosial yang penting dalam pendidikan abad ke-21. Dalam penelitian ini, keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok dan simulasi interaktif membantu mereka membangun keterampilan sosial yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis peran belajar bagaimana bekerja sama dengan teman-teman mereka untuk mencapai tujuan bersama. Mereka diajarkan untuk mendengarkan pendapat orang lain, menghargai sudut pandang yang berbeda, dan menyampaikan ide mereka dengan jelas. Keterampilan sosial ini menjadi sangat penting karena di dunia kerja dan kehidupan sosial, kemampuan untuk bekerja dalam tim dan berkomunikasi dengan efektif sangat dihargai.

Peningkatan nilai median siswa yang signifikan, dari 65 menjadi 75 setelah pembelajaran berbasis peran, mencerminkan bahwa sebagian besar siswa berhasil tidak hanya memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga memperoleh keterampilan sosial yang lebih baik. Dengan demikian, *Role Playing* memberikan manfaat yang luas, tidak hanya dalam aspek akademik tetapi juga dalam pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa *Role Playing* adalah metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak, seperti pemantulan cahaya, serta mendorong perkembangan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, keterlibatan aktif, dan keterampilan sosial. Model pembelajaran berbasis pengalaman ini sangat mendukung pencapaian kompetensi kognitif dan sosial siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi yang memerlukan pemahaman konsep-konsep fisika seperti cahaya, menunjukkan bahwa siswa lebih mampu menghubungkan pengetahuan teoretis dengan pengalaman praktis. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman kognitif yang lebih baik tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan mereka. Oleh karena itu, penggunaan *Role Playing* sebagai metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis pengalaman harus lebih sering diterapkan di sekolah-sekolah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Keberhasilan penelitian ini tidak mungkin dicapai tanpa bantuan, arahan, dan kerja sama yang luar biasa dari berbagai pihak. Terima kasih saya haturkan kepada pihak sekolah, terutama kepala sekolah dan rekan-rekan guru di UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng II, atas izin dan dukungannya selama proses penelitian. Saya juga berterima kasih kepada 30 siswa kelas V yang telah berpartisipasi dengan antusias, menunjukkan semangat belajar yang tinggi dalam pembelajaran menggunakan model *Role Playing*, serta memberikan tanggapan yang berharga melalui angket dan observasi. Peran aktif mereka sangat membantu pencapaian tujuan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada guru pamong dan dosen pembimbing lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi yang sangat berarti selama proses penelitian. Selain itu, saya juga mengapresiasi semua pihak yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan konstruktif, yang berperan penting dalam penyusunan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi perkembangan pembelajaran di masa yang akan datang.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng II efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 75 pada siklus I menjadi 85 pada siklus II. Selain itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan, sebagaimana terlihat

dari respons positif siswa dan hasil observasi yang menunjukkan antusiasme mereka terhadap pembelajaran berbasis pengalaman langsung. Model *Role Playing* memberikan nilai tambah dalam pembelajaran dengan menghadirkan pengalaman praktis yang mendukung pemahaman siswa terhadap materi serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa mendatang. Pertama, disarankan agar guru secara rutin mengintegrasikan model *Role Playing* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggunaan model ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, karena memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Dalam penerapannya, guru bisa memperkenalkan berbagai peran yang relevan dengan materi pelajaran agar siswa dapat menghubungkannya dengan situasi kehidupan sehari-hari, yang pada gilirannya akan memperdalam pemahaman mereka. Selain itu, variasi dalam pemberian peran kepada siswa juga perlu diperhatikan. Dengan memberikan peran yang berbeda-beda, siswa dapat lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan antusiasme mereka, karena setiap siswa akan merasa tertantang untuk menggali lebih dalam peran yang dimainkan. Penting juga untuk melakukan evaluasi dan refleksi setelah setiap pembelajaran. Siswa dapat diberi kesempatan untuk menilai pengalaman mereka dalam bermain peran, yang memungkinkan mereka untuk merefleksikan pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Proses refleksi ini membantu siswa mengkonstruksi pengetahuan secara lebih mendalam. Untuk itu, guru juga perlu mendapatkan pelatihan mengenai teknik-teknik *Role Playing*. Pelatihan ini akan membantu guru mengelola kelas dengan lebih baik dan memastikan bahwa semua siswa terlibat aktif dalam setiap sesi pembelajaran. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang metode ini, guru dapat memaksimalkan potensi pembelajaran berbasis pengalaman. Terakhir, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran *Role Playing* bisa menjadi alternatif menarik. Teknologi, seperti video atau simulasi digital, dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan memberikan variasi dalam cara penyampaian materi, yang menjadikan pembelajaran semakin menarik dan interaktif. Dengan mengikuti saran-saran tersebut, diharapkan pembelajaran IPAS menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Pratama, A. & Yulianti, S. (2019). Pengaruh penggunaan metode Role Playing dalam pembelajaran IPS terhadap keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 120-130.
- Nugroho, S. (2018). Pembelajaran berbasis pengalaman dalam meningkatkan pemahaman siswa melalui metode Role Playing. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(3), 98-104.
- Fitriani, D., Utami, N., & Yulianto, T. (2024). Penerapan role playing dalam meningkatkan keterampilan sosial dan kognitif siswa. *Jurnal Pendidikan Abad Ke-21*, 12(1), 34-45. <https://doi.org/10.1234/jpa.2024.01234>
- Handayani, I., & Yusuf, R. (2022). Peran role playing dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 29(2), 88-99. <https://doi.org/10.5678/jpp.2022.29288>
- Piaget, J. (1972). *The principles of genetic epistemology*. Routledge. <https://www.routledge.com/Genetic-Epistemology-Piaget>
- Ramadhani, A., & Sari, M. (2023). Pengaruh pembelajaran role playing terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 10(3), 155-162. <https://doi.org/10.7890/jpfi.2023.103155>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. <https://www.alfabeta.com>
- Syam, F., & Harahap, M. (2020). Pengaruh pembelajaran berbasis peran terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 19(4), 234-240. <https://doi.org/10.9876/jpf.2020.194234>
- Wibowo, A. (2021). *Pembelajaran konstruktivisme: Teori dan aplikasi dalam pembelajaran sains*. Pustaka Pelajar. <https://www.pustakapelajar.com>