



## Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Kelas V Sekolah Dasar

Rina Umaya<sup>1\*</sup>, Muhammad Sarlin<sup>2</sup>, Samsi Pomalingo<sup>2</sup>

<sup>1-3</sup> Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Jl. Jendral Sudirman No. 6 Kota Gorontalo

Korespondensi penulis [rinaumaya02@gmail.com](mailto:rinaumaya02@gmail.com)

**Abstract.** *This research aims to improve the learning outcomes of fifth grade elementary school students in Natural and Social Sciences (IPAS) subjects through the application of the Role Playing method. The Role Playing method was chosen because it is considered effective in improving students' conceptual understanding and critical thinking skills, as well as motivating students to actively participate in the learning process. This research uses an experimental method with a quasi-experimental pretest-posttest control group design. The research sample consisted of two fifth classes in an elementary school, namely an experimental class taught using the Role Playing method and a control class taught using conventional methods. Data was collected through student learning outcomes tests before and after treatment. Data were analyzed using the t-test to compare the differences in average learning outcomes between the experimental class and the control class. The research results showed that there was a significant difference between the learning outcomes of experimental class and control class students after the Role Playing method was applied. The average learning outcomes of experimental class students increased significantly compared to the control class. In conclusion, the Role Playing method is effective in improving the learning outcomes of fifth grade elementary school students in science and science subjects. This research recommends that teachers can apply the Role Playing method in science learning to increase students' understanding and interest in learning.*

**Keywords:** Role Playing, IPAS, Learning Methods

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) melalui penerapan metode *Role Playing* metode *Role Playing* dipilih karena dianggap efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berfikir kritis siswa, serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan *quasi-experimental* pretest-posttest contoh group design. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas V di sebuah sekolah dasar, yaitu kelas eksperimen yang diajar menggunakan metode *Role Playing* dan kelas control yang diajar dengan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Data dianalisis menggunakan uji t-test untuk membandingkan perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas control. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas control setelah diterapkan metode *Role Playing*. Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen meningkat secara signifikan dibandingkan dengan kelas control. Kesimpulannya, metode *Role Playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini merekomendasikan agar guru dapat menerapkan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa.

**Kata kunci:** Role Playing, IPAS, Metode Pembelajaran

### 1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu usaha yang membawa peserta didik menuju kemajuan di berbagai aspek, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Adapun tujuan dari Pendidikan yakni untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan berfungsi sebagai sarana pembelajaran bagi peserta didik untuk mempelajari, memahami serta menerapkan berbagai macam ilmu-ilmu pengetahuan di dalam kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan akan menghasilkan output (Hasil).

Received: April 30, 2025; Revised: Mei 15, 2025; Accepted: Juni 02, 2025; Published: Juni 04, 2025

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi manusia, karena mampu mencapai kemajuan di berbagai bidang terutama dalam rangka peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Hal tersebut dilakukan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional. Dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, peran dunia Pendidikan tidak dapat diabaikan begitu saja.

Mengingat pentingnya Pendidikan pada era globalisasi ini, pemerintah memberikan perhatian besar untuk menciptakan Pendidikan yang berkualitas, sehingga tercipta SDM yang berkualitas pula. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya upaya pemerintah untuk menambah frekuensi pelatihan dan peningkatan kompetensi guru, pengadaan buku dan alat pelajaran, perbaikan sarana prasarana Pendidikan serta mutu manajemen sekolah.

Berdasarkan observasi awal pada hari Jum'at Tanggal 05 Juli 2024 ditemukan fakta bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran terutama mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dan guru pada umumnya menggunakan metode ceramah yang berfokus pada guru saja tanpa mengikutsertakan keaktifan siswa.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan kurang lebih 4 bulan mulai bulan Agustus sampai November 2024. Diawali dengan persiapan hingga pengambilan data dan penyusunan laporan akhir. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan metode Role Playing. *Role Playing* merupakan suatu kegiatan bermain peran yang diperankan oleh peserta didik. Bermain peran memiliki fungsi untuk mengeksplorasi skill pemecahan masalah dan tingkah laku, dan mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre test design*. Penelitian ini dilakukan pada satu kelompok dengan jumlah subjek 30 anak. Dalam kelompok ini diberikan *test performance*.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### **Hasil Penelitian**

Hasil analisis data menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kelompok control. Dalam hal nilai rata-rata ujian IPAS setelah penelitian. Kelompok eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek

menunjukkan peningkatan nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelompok control. Observasi juga menunjukkan peningkatan partisipasi dan antusiasme siswa dalam kelompok eksperimen.

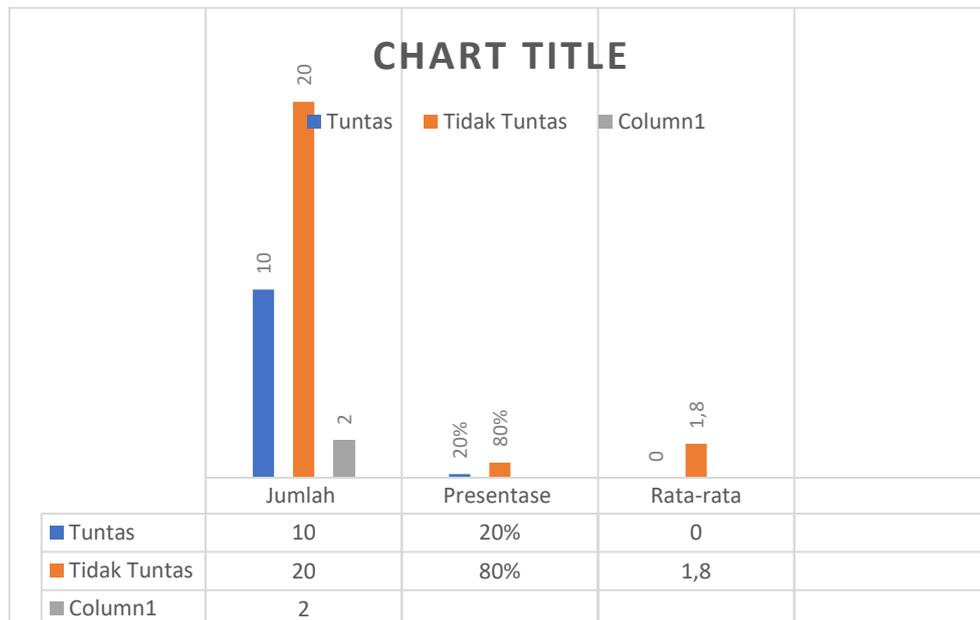
## Deskripsi Hasil Penelitian

### Pra Siklus

Sebelum penelitian dilaksanakan terlebih dahulu dilakukan pertemuan dengan kepala sekolah dan guru wali kelas V SD Negeri 30 Kota Selatan untuk meminta izin melaksanakan penelitian. Sebelum melakukan penelitian dilakukan diskusi dengan wali kelas V terkait rencana penelitian yang akan dilaksanakan dan permasalahan yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil diskusi tersebut, dinyatakan bahwa hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan pada sub tema Rantai Makanan. Serta kurangnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa terkesan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Permasalahan dijadikan sebagai bahan untuk memperbaiki proses pembelajaran menjadi lebih baik lagi dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran).

Langkah awal sebelum dilakukannya Tindakan yaitu memberikan tes untuk mengukur kemampuan awal siswa berupa tes tertulis berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal terkait materi pada sub tema Rantai Makanan.



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar IPAS Pra Siklus

Penelitian ini dilakukan di SDN 30 Kota Selatan. Sebagai objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 30 Kota Selatan. Jumlah seluruh siswa kelas V adalah 30 orang yang terdiri dari 16 orang putra dan 14 orang putri. Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus-November 2024. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan metode bermain peran (*Role Playing*), untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam

ranah kognitif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas V SDN 30 Kota Selatan.

Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan berupa pemberian tes yaitu post test. Hasil penelitian pada tiap-tiap siklus dideskripsikan sebagai berikut:

#### Siklus I

##### Tahap Perencanaan.

Berdasarkan masalah yang telah diamati, proses pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 30 Kota Selatan kelas V masih menerapkan metode pembelajaran ceramah dengan memberikan ketidakluasaan peserta didik aktif maupun bertukar pikiran dengan teman kelasnya yang bisa menimbulkan ketidakfahaman peserta didik dalam materi yang diajarkan sehingga penulis tertarik ingin melakukan perbandingan capaian pemahaman peserta didik Ketika diterapkan model pembelajaran *Role Playing*.

Perencanaan Tindakan pada siklus I dimulai dengan menentukan waktu pelaksanaan dan rencana kegiatan. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan adalah sebagai berikut: Menetapkan kelas penelitian, Adapun kelas yang dijadikan sebagai objek penelitian adalah siswa kelas V dengan jumlah 30 orang siswa.

- Melakukan diskusi dengan guru kelas mengenai metode pembelajaran yang akan diterapkan yaitu metode bermain peran (*Role Playing*).
- Menentukan pokok bahasan dengan melakukan analisis melalui silabus untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan diajarkan. Kompetensi dasar pada pertemuan ini adalah Rantai Makanan Dan Proses Memakan dan Di Makan Pada Ekosistem Persawahan. Materi pokok pada pembelajaran ini adalah Rantai Makanan.
- Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*).
- Menyiapkan media gambar, naskah drama dan alat bantu permainan peranan sebagai penunjang keberhasilan proses belajar.
- Menyiapkan alat evaluasi berupa soal yang akan diteskan pada awal siklus (*pretest*) dan di akhir siklus (*posttest*) serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
- Membuat alat pengumpul data yaitu lembar observasi kegiatan pembelajaran kegiatan guru dan lembar observasi aktivitas siswa.

##### Tahap Pelaksanaan (Tindakan)

Tahap pelaksanaan pembelajaran IPAS siklus I dilaksanakan pada hari senin tanggal 12 Agustus 2024. Tindakan dilaksanakan setelah segala sesuatu sudah dipersiapkan dengan baik. Dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan

Alam dan Sosial (IPAS) maka kegiatan pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

#### Pertemuan I

Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada hari senin, 12 sampai 26 Agustus 2024 dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar dan di bantu oleh teman sejawat yaitu wali kelas V yang bertugas sebagai pengamat (Observer). Kompetensi dasar dalam pembelajaran pada pertemuan ini adalah mendeskripsikan Pengertian Rantai Makanan Dan Jenisnya.

#### Kegiatan Awal.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru memasuki kelas, membuka pelajaran dengan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas, mengucapkan salam dan menyapa siswa. Guru mengecek kehadiran siswa dengan bertanya terlebih dahulu kepada siswa “Anak-anak, hari ini siapa yang tidak hadir?” anak-anak menjawab dengan cepat “Deni dan Wawan, Bu!” Kemudian guru mulai mengecek Kembali melalui daftar hadir siswa. Dari 30 orang siswa, 2 orang siswa tidak hadir untuk mengikuti pelajaran yaitu Deni Nur Iman dan Wawan Alfarizi dikarenakan sakit.

Pada apersepsi, peneliti menanyakan kepada peserta didik tentang ketergantungan antara makhluk hidup. Pada saat gilirannya peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan pendapatnya. Setelah peserta didik mengeluarkan pendapatnya, peneliti memberikan sedikit gambaran dan informasi bahwa sesungguhnya makhluk hidup tidak dapat bertahan hidup tanpa bantuan makhluk hidup yang lain terkhusus dalam proses asupan makanannya.

Hasil tersebut belum memuaskan bagi peneliti, sehingga berencana untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya atau pada siklus II.

#### Kegiatan Inti.

##### Eksplorasi.

Kegiatan inti pada pertemuan I terbagi menjadi dua kegiatan. Pada kegiatan pertama guru menjelaskan materi dan kedua melakukan kegiatan bermain peran. Guru memulai pembelajaran dengan memperkenalkan beberapa contoh rantai makanan. Kemudian guru menjelaskan materi pelajaran tentang contoh-contoh rantai makanan yang harus di ketahui oleh siswa.

Kegiatan selanjutnya yaitu pembagian kelompok. Siswa kelas V berjumlah 30 orang sehingga guru membagi siswa kedalam 6 kelompok dengan cara menghitung 1 sampai 6. Guru meminta siswa dengan nomor yang sama berkumpul dalam 1 kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 5 orang. Setiap kelompok diberikan satu Lembar Kerja Peserta Didik

(LKPD) untuk dikerjakan secara berkelompok. Setelah pertanyaan pada LKPD tersebut selesai dijawab, masing-masing kelompok mengutus 1 orang untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka di depan kelas.

#### Tahap Pengamatan (Observasi)

Observasi atau pengamatan yang dilakukan pada siklus I yaitu pengamatan terhadap aktivitas guru dan pengamatan terhadap aktivitas siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran yang diselenggarakan oleh peneliti dalam pembelajaran IPAS dengan penerapan metode *Role Playing*. Pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dilakukan dengan menggunakan instrument berupa lembar observasi yang dilakukan oleh pengamat. Aktivitas guru di Sekolah Dasar Negeri 30 Kota Selatan diamati oleh Ibu Yulanda Hadia, S.Pd, sedangkan aktivitas siswa diamati oleh teman sejawat peneliti yang juga merupakan mahasiswa prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yaitu saudari Zahratul Firdaus. Pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu unsur yang urgen dalam menentukan efektifitas dan keberhasilan proses pembelajaran. Adapun hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini.

#### Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer yaitu Ibu Yulanda Hadia, S.Pd selaku guru di Sekolah Dasar Negeri 30 Kota Selatan terhadap aktivitas guru dalam mengolah pembelajaran dalam penerapan model Role Playing pada pertemuan pertama secara ringkas dapat dilihat pada table 4.4. di bawah ini.

#### Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Mengajar dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Siklus I

#### Refleksi

Berikut refleksi untuk skripsi yang berjudul “Meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode *role playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Sekolah Dasar.

#### Proses pembelajaran:

- Perencanaan: perencanaan pembelajaran sudah cukup matang, termasuk penyusunan RPP yang memuat Langkah Langkah penerapan metode *Role Playing* secara rinci. Namun, persiapan media pembelajaran masih kurang optimal. Beberapa alat peraga yang direncanakan tidak tersedia, sehingga terpaksa diganti dengan alternatif yang kurang efektif. Kedepan, perlu dilakukan inventarisasi dan persiapan media pembelajaran lebih awal dan komprehensif.

- Pelaksanaan: secara umum, pelaksanaan pembelajaran berjalan lancar. Siswa antusias mengikuti kegiatan *Role Playing*, terlihat dari keaktifan mereka dalam memerankan tokoh dan berinteraksi dengan teman sekelompok. Namun, masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dan cenderung pasif. Hal ini perlu penanganan khusus pada siklus berikutnya, mungkin dengan memberikan motivasi tambahan atau membentuk kelompok yang lebih heterogen waktu yang dialokasikan untuk diskusi pasca *Role Playing* juga terasa kurang, sehingga beberapa kelompok belum sempat mempresentasikan hasil diskusi mereka secara optimal.

Evaluasi: tes tertulis yang digunakan sebagai instrument evaluasi dinilai cukup efektif untuk mengukur pemahaman konseptual siswa.

Siklus II.

Pada siklus II yang menitik beratkan pada pengungkapan materi prasyarat melalui metode *Role Playing*, dapat berhasil dengan baik dalam menuntaskan hasil belajar siswa hingga mencapai tingkat ketuntasan klasikal 100%. Oleh karena itu, proses perbaikan pembelajaran dinilai berhasil.

Melalui angket yang diberikan kepada siswa menunjukkan adanya perubahan hasil dimana siswa yang pada siklus I masih kurang antusias dan tidak senang pada pembelajaran IPAS, pada siklus II keseluruhan siswa menyatakan senang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial dengan model Pembelajaran *Role Playing*.

Siklus II Pertemuan I

Perencanaan (Planning)

Perencanaan Tindakan pada siklus II hampir sama dengan perencanaan di siklus I. pelaksanaan Tindakan pada siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi dan revisi pada siklus I. permasalahan atau kekurangan yang terdapat pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II. Berikut merupakan perencanaan upaya perbaikan yang dilakukan pada siklus II pertemuan I sebagai berikut:

- Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
- Membuat Lembar Kerja Peserta Didik.
- Menyusun materi IPAS yang memberikan contoh-contoh rantai makanan.
- Menyiapkan scenario untuk bermain peran.
- Menyiapkan tes untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Role Playing*.
- Tindakan (Action)

Guru masuk ke dalam ruangan dan mengucapkan salam, mengecek kehadiran dan kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, guru mengajak siswa untuk berdoa Bersama sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Kemudian guru meminta siswa untuk duduk berkelompok sesuai dengan kelompok masing-masing. Guru memilih kelompok yang akan bermain peran dan dan bertugas sebagai pengamat. Seperti biasa siswa diberikan kesempatan untuk mempelajari scenario terlebih dahulu. Kemudian siswa bermain peran di depan kelas. Setelah itu kelompok yang bertugas sebagai pengamat memberikan masukan terhadap penampilan temannya. Guru dan siswa Bersama-sama mengevaluasi penampilan kelompok yang telah tampil.

#### Pengamatan (Observasi)

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada Tindakan siklus II pertemuan I dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* terlihat bahwa siswa sudah terlibat aktif dan kondisi kelas mulai kondusif dari sebelumnya. Sekitar 15 siswa sudah mulai memperhatikan penjelasan guru. Sekitar 15 siswa juga mau memainkan peran dan bertanggung jawab terhadap peran yang dimainkan.

#### Refleksi

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang Rantai Makanan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua siswa telah mencapai nilai tuntas. Keberhasilan ini dapat dikaitkan dengan beberapa factor, antara lain: metode pembelajaran yang efektif, penggunaan media pembelajaran yang menarik, kolaborasi yang baik antara guru dan siswa, serta dukungan dari orang tua.

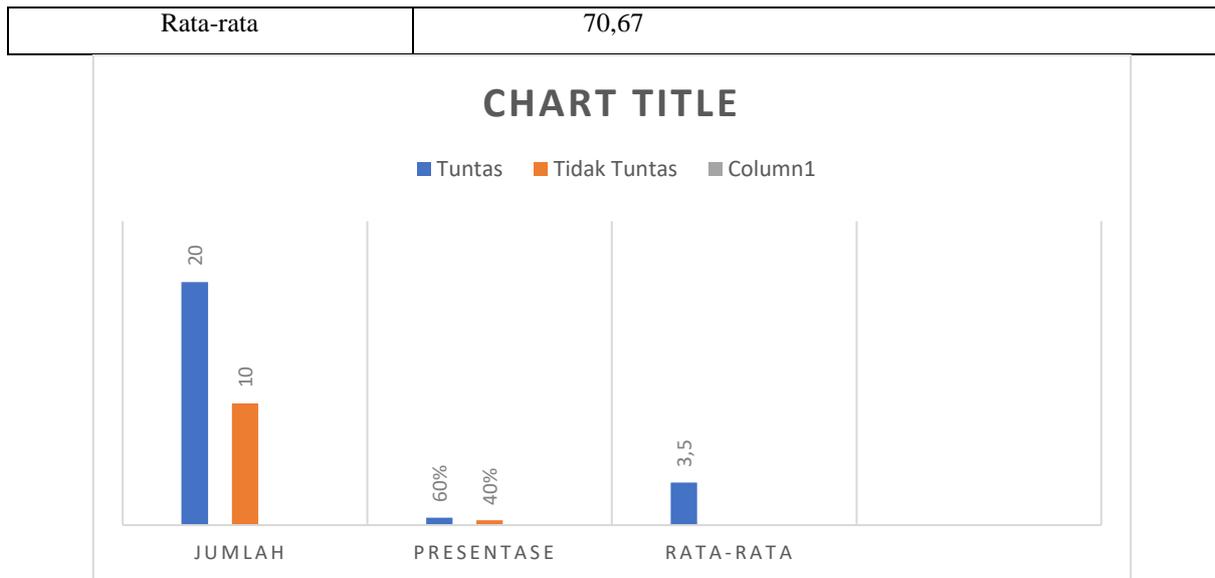
Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus II Pertemuan I

	Aktivitas						
	1	2	3	4	5	6	7
Jumlah	14	12	11	11	10	12	11
Presentase	93,33%	80%	73,33%	66,66%	80%	73,33%	93,33%

Seperti pertemuan sebelumnya tes diberikan kepada siswa untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Hasil belajar siklus II pertemuan I dapat dilihat dari table berikut ini:

Tabel. 2 Hasil Belajar IPAS Siswa Pada Siklus II Pertemuan I

	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	20	10
Presentase	60%	40%



Gambar 2. Pertemuan I Siklus II

### Pembahasan

Pendidikan sebagai upaya untuk membantu siswa untuk menentukan dan mengembangkan potensi yang dimilikinya, Pendidikan juga menciptakan situasi yang memberi peluang agar siswa berkembang secara optimal dalam meningkatkan potensi, dan juga bertujuan untuk mengembangkan pribadi yang utuh, serasi baik dalam dirinya maupun dalam lingkungan secara menyeluruh, Pendidikan memberi tempat utama pada pribadi siswa, yaitu melalui pengaktualisasikan segala potensi pribadi siswa secara yang relevan dengan kebutuhan yang ada antara minat dan kehidupan siswa. Hakikat Pendidikan merupakan pengembangan pribadi sendiri, yang berinteraksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, siswa dengan lingkungan, siswa dengan orang tua, yang nantinya diharapkan dapat memecahkan problema yang dihadapi di masyarakat yang terkait dengan sikap social.

Tujuan dari pembelajaran IPAS menurut Sudjana (2023) yang semula lebih menekankan pada hasil belajar bergeser pada keterampilan proses, keterampilan proses merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran, yang dirancang agar mampu secara langsung untuk menemukan fakta-fakta, teori serta memahami konsep. Maka, pengembangan akan keterampilan proses IPAS dilakukan melalui pembelajaran yang menyenangkan serta penggunaan metode ataupun model yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPAS. Sudah menjadi tugas guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan metode yang sesuai agar siswa mengalami suatu pembelajaran yang berbobot guna menambah pengalamannya.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Sekolah Dasar Negeri 30 Kota Selatan, dapat di simpulkan bahwa:

- Peningkatan Hasil Belajar, penerapan metode *Role Playing* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari tes awal (pre test) ke tes akhir (post-test). Siswa menjadi lebih aktif dan mampu memahami materi dengan lebih baik melalui simulasi peran yang mendekati situasi nyata. Harus menunjang data atau memuat data
- Meningkatkan partisipasi aktif siswa. Metode ini juga berdampak positif dalam proses pembelajaran. Melalui peran yang mereka mainkan, siswa terlihat lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran, sehingga keterlibatan mereka dalam diskusi kelas meningkat.

#### Saran

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, beberapa saran yang dapat diajukan antara lain:

- Untuk guru. Di sarankan untuk mengimplementasikan metode *Role Playing* sebagai variasi dalam pembelajaran IPAS, dengan mempersiapkan scenario yang relevan dan menarik bagi siswa, agar pembelajaran lebih interaktif dan bermakna.
- Untuk sekolah. Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung para guru dalam mengadopsi metode pembelajaran inovatif seperti *Role Playing* dengan menyediakan fasilitas dan pelatihan yang memadai.

#### DAFTAR REFERENSI

- Anggraeni, L., Martin, F. P., & Isnaeni, W. (2015). Efektivitas metode role playing berbantuan medispro untuk meningkatkan hasil belajar sistem reproduksi manusia. *Journal of Biology Education*, 4(3).
- Anshori, S. (2016). Pemahaman konsep jual beli dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar melalui metode role playing. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 9(1), 58–69.
- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode role playing berbantu media audio visual pendidikan dalam meningkatkan belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41–46.
- Bahtiar, R. S., & Fahmi, I. N. (2019). Role playing dalam peningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

- Bahtiar, R. S., & Suryarini, D. Y. (2019). Metode role playing dalam meningkatkan keterampilan bercerita pengalaman jual beli pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 71–78.
- Hariani, N. M. M. (2019). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkembangbiakan makhluk hidup. *Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 63–74.
- Hutami, T. S., & Hastuti, H. (2019). Keefektifan metode CIRC, role playing, dan VCT dalam meningkatkan hasil belajar IPS yang komprehensif. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 6(1), 1–12.
- Iskandar, R. (2017). Meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan melalui metode role playing di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2).
- Izzuddin, A. (2017). Meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran PKn dengan metode role playing di SDN IV Gunung Rajak. *FONDATIA*, 1(2), 1–21.
- Julia, L. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif talking stick untuk meningkatkan minat belajar muatan IPS siswa kelas V Sekolah Dasar 131/IV Kota Jambi. [Artikel duplikat, ditampilkan satu kali]
- Mardiana, M., Ganda, N., & Karlimah, K. (2021). Pengaruh metode role playing dalam pembelajaran IPS tentang kegiatan jual beli untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah*.
- Mardiyani, R. (2012). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi materi jurnal penyesuaian pada siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Bukittinggi dengan metode bermain peran (role playing). *Pakar Pendidikan*, 10(2), 151–162.
- Maryanto, L., Setyowani, N., & Mugiarto, H. (2013). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 2(3).
- Maulidiyah, Y., Mubarak, K., & Rahmawati, E. (2022). Pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar subtema pekerjaan di sekitarku siswa kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1).
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1).
- Purnama, B. E., & Sari, P. I. (n.d.). Game edukasi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar Negeri Sooka I Punung Kabupaten Pacitan.
- Rusdiana, R. (2018). Implementasi strategi bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 MIN 9 Banjar. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 125–140.

- Saputra, W. (2019). *Pengaruh pendidikan kesehatan metode role play terhadap pengetahuan dan tindakan pertolongan pertama luka pada anak usia sekolah dasar di daerah rawan bencana* (Tesis doktoral, Universitas Airlangga).
- Sari, F. F. K. (2018). Peningkatan hasil belajar siswa SD pada pembelajaran tematik melalui penerapan model pembelajaran role playing. *Satya Widya*, 34(1), 62–76.
- Sidiq, R. (2016). *Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV B SDN 2 Raman Aji Kecamatan Raman Utara Kabupaten Lampung Timur tahun pelajaran 2015/2016* (Tesis doktoral, STAIN Jurai Siwo).
- Sulfemi, W. B., & Inah, I. (2019). *Penggunaan metode demonstrasi untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik Sekolah Dasar Negeri Limo 2 Depok kelas VI pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan tema rangkaian listrik sederhana seri dan paralel* (Skripsi).
- Tarigan, A. (2017). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary*, 5(3), 102–112.
- Wahyuni, I., Slameto, S., & Setyaningtyas, E. W. (2018). Penerapan model PBL berbantuan role playing untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 356–363.
- Yuliana, A. (2012). *Implementasi metode role play dalam peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran IPA tentang posisi bulan dan kenampakan bumi dari hari ke hari di SD Negeri Bringin 01 Kec. Bringin Kab. Semarang tahun pelajaran 2011/2012* (Tesis doktoral, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP-UKSW).