



## Penggunaan Metode *Role Play* pada Materi Tugas Pemimpin Daerah Kelas III SD Negeri 002 Palembang

Anggun Sari<sup>1\*</sup>, Dewi Anggraeni<sup>2</sup>, Murjainah<sup>3</sup>, Putri Gerry Sandari<sup>4</sup>

<sup>1-3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas, PGRI Palembang, Palembang, Indonesia

<sup>4</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, SD Negeri 002 Palembang, Indonesia

Email: [anggunsari440@gmail.com](mailto:anggunsari440@gmail.com)<sup>1</sup>, [dewianggraeniputri47@gmail.com](mailto:dewianggraeniputri47@gmail.com)<sup>2</sup>, [murjainah@univpgri-palembang.ac.id](mailto:murjainah@univpgri-palembang.ac.id)<sup>3</sup>, [putrigerrysandari@gmail.com](mailto:putrigerrysandari@gmail.com)<sup>4</sup>

\*Penulis Korespondensi: [anggunsari440@gmail.com](mailto:anggunsari440@gmail.com)

**Abstract.** *This study was conducted based on the low level of student activeness and understanding in IPAS learning at the elementary school level. The objective of this research was to determine the effectiveness of the role play method in improving students' activeness and learning outcomes. This study employed a classroom action research approach involving 27 students. The data were collected through observation and evaluation of student learning outcomes. The findings revealed a significant improvement in both student participation and understanding after the implementation of the role play method. Students became more active in asking questions, responding to the teacher, and participating in classroom activities. In terms of learning outcomes, 85.2% of students were able to answer questions correctly and demonstrated good understanding, while the remaining 14.8% also achieved the minimum criteria. These results indicate that learning through direct experience enhances students' comprehension. The implication of this study suggests that the role play method can be used as an effective alternative teaching strategy to create an interactive, engaging, and student-centered learning environment in elementary education.*

**Keywords:** *Activeness; Elementary Education; Learning Outcomes; Role Play; Student Participation.*

**Abstrak.** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas metode *role play* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas dengan subjek sebanyak 27 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan evaluasi hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap keaktifan dan pemahaman siswa setelah penerapan metode *role play*. Siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, serta terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dari segi hasil belajar, sebanyak 85,2% siswa mampu menjawab soal dengan benar dan menunjukkan pemahaman yang baik, sedangkan 14,8% siswa juga mencapai ketuntasan belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui pengalaman langsung mampu meningkatkan pemahaman siswa secara lebih optimal. Implikasi dari penelitian ini adalah metode *role play* dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa di sekolah dasar.

**Kata kunci:** Hasil belajar; Keaktifan; Partisipasi Siswa; *Role Play*; Sekolah Dasar.

### 1. LATAR BELAKANG

Ilmu Pengetahuan dan Studi Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang menggabungkan konsep ilmu alam dan ilmu sosial ke dalam satu unit pembelajaran. IPAS dirancang untuk membantu siswa memahami fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar mereka secara menyeluruh, termasuk aspek alam dan sosial. Melalui pembelajaran IPAS, siswa diharapkan tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga mampu menghubungkan konsep yang mereka pelajari dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang lingkungan, meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka, dan menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan sosial. Hal ini sejalan dengan temuan dari Jurnal Tinjauan dan Pengajaran Pendidikan, yang menyatakan bahwa pembelajaran IPAS menekankan pengalaman belajar langsung untuk membantu siswa memahami konsep secara bermakna (Wea et al., 2025). Oleh karena itu pembelajaran IPAS tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran agar tercipta pengalaman belajar yang bermakna.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi banyak tantangan. Salah satu masalah umum adalah penggunaan metode pengajaran yang kurang variatif, seperti metode ceramah, yang menyebabkan siswa cenderung lebih pasif. Siswa hanya menerima informasi dari guru tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi, kurangnya minat belajar, serta minimnya interaksi antara siswa dengan guru maupun antar siswa.

Permasalahan tersebut juga ditemukan dalam pembelajaran materi yang berkaitan dengan tugas-tugas pemimpin daerah. Materi ini sebenarnya sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, namun sering kali disampaikan secara abstrak tanpa mengaitkannya dengan pengalaman nyata siswa. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami peran dan fungsi pemimpin daerah dalam kehidupan masyarakat. Padahal, pemahaman terhadap peran pemimpin daerah sangat penting dalam membentuk kesadaran sosial serta tanggung jawab sebagai warga negara sejak dini.

Untuk mengatasi masalah ini, kita membutuhkan metode pembelajaran yang secara aktif melibatkan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode bermain peran (*role playing*). Bermain peran adalah metode pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk memerankan karakter atau situasi tertentu, membantu mereka memahami materi melalui pengalaman langsung. Metode bermain peran membantu siswa memahami materi secara lebih konkret karena mereka secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran (Peran et al., 2024).

Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Siswa dapat memerankan tokoh pemimpin daerah, seperti wali kota atau kepala daerah, sehingga mereka dapat memahami tugas dan tanggung jawabnya secara lebih mendalam. Selain itu, metode ini juga dapat meningkatkan partisipasi siswa, minat belajar, serta keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan rasa percaya diri.

Melalui keterlibatan tersebut, siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran. Dengan berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengambil bagian aktif dalam pembelajaran. Siswa dapat berperan sebagai pemimpin lokal, seperti wali kota atau kepala desa, melalui pendekatan penelitian berbasis komunitas. Oleh karena itu, siswa dapat lebih memahami tugas dan tanggung jawab pemimpin daerah. Selain itu, metode bermain peran juga dapat membantu meningkatkan partisipasi dan minat siswa dalam belajar. Kegiatan ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan rasa percaya diri.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan (Latifah et al., 2023) yang menyatakan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan partisipasi siswa dan minat belajar karena pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu menurut (Nabilah & Feri Tirtoni, 2024), metode bermain peran memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui simulasi bermain peran. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran (Irwan & Kamarudin, 2021), serta meningkatkan kepercayaan diri dan kerja sama siswa (Damayanti, 2013). Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas metode bermain peran dalam pembelajaran, penerapannya pada pembelajaran IPAS khususnya pada materi tugas pemimpin daerah di sekolah dasar masih belum banyak dikaji secara mendalam.

Berdasarkan uraian tersebut, metode bermain peran memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS, khususnya pada materi tugas-tugas pemimpin daerah. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPAS pada materi tugas pemimpin daerah di kelas III SD Negeri 002 Palembang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di sekolah dasar.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **Ilmu Pengetahuan dan Sosial (IPAS)**

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang menggabungkan studi sains dan ilmu sosial menjadi satu pengalaman belajar yang lengkap dan terintegrasi. Pembelajaran IPAS dirancang untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang kontekstual dan terhubung dengan kehidupan

nyata siswa, sehingga membantu mereka memahami fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar.

Menurut penelitian dalam *Jurnal Basicedu*, pembelajaran IPAS menekankan hubungan antara konsep dan situasi kehidupan nyata, sehingga memungkinkan siswa untuk mengembangkan pemahaman yang bermakna (Mery et al., 2022). Selain itu pembelajaran IPAS di sekolah dasar juga berperan dalam kemampuan mengembangkan kemampuan pemikiran kritis, kreativitas, serta sikap sosial siswa.

Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah, yang menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Inten menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat pasif dapat menurunkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi (Inten, n.d. 2019).

### **Permasalahan dalam Pembelajaran IPAS**

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar pada kenyataannya masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu permasalahan yang sering ditemukan adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah. Metode ini cenderung membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar menjadi rendah. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Siswa cenderung hanya menerima informasi tanpa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang bermakna dan kurang mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Keaktifan siswa merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Namun, dalam praktiknya masih banyak siswa yang kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang optimal. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa rendahnya keaktifan siswa dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa (Mardalena, 2018). Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar.

### **Metode Pembelajaran Role Play**

Untuk mengatasi rendahnya partisipasi siswa dalam masalah ini, diperlukan metode pembelajaran aktif yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode bermain peran atau (*role play*). Metode *role play*

memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan karakter atau situasi tertentu, sehingga mereka dapat memahami materi pembelajaran melalui pengalaman langsung. Metode bermain peran merupakan salah satu bentuk pembelajaran aktif yang menekankan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Melalui metode ini, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam memahami konsep melalui interaksi dan pengalaman yang diperoleh selama proses pembelajaran.

Hal ini didukung oleh penelitian, yang menyatakan bahwa metode pembelajaran aktif seperti bermain peran dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep secara signifikan (Kamza et al., 2021). Selain itu, aktivitas bermain peran juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga membuat siswa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran (Laely, n.d. 2020). Metode ini juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa karena mereka diberi kesempatan untuk tampil, berinteraksi, dan menyampaikan pendapat di depan teman-temannya.

### **Peran Metode Role Play dalam Pembelajaran IPAS**

Berdasarkan uraian mengenai metode *role play* tersebut, metode *role play* memiliki peran yang penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan interaktif. Penggunaan metode bermain peran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar.

Melalui metode ini, siswa dapat memahami materi pembelajaran secara lebih konkret karena mereka terlibat langsung dalam situasi yang diperankan. Selain itu, metode *role play* juga dapat melatih kemampuan komunikasi serta kerja sama siswa dalam kelompok. Kegiatan bermain peran mendorong siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman sebaya dalam menyelesaikan suatu permasalahan pembelajaran.

Penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berinteraksi, berkomunikasi, serta dapat membangun rasa percaya diri siswa dalam proses pembelajaran (Qorih et al., 2021). Dengan demikian, metode *role play* tidak hanya berpengaruh terhadap pemahaman materi, tetapi juga terhadap perkembangan keterampilan sosial siswa.

Oleh karena itu, metode bermain peran sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi yang berkaitan dengan tugas dan tanggung jawab pemimpin daerah. Metode ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna serta meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih menyeluruh.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara menyeluruh proses penggunaan *role play* dalam pembelajaran IPAS serta dampaknya terhadap partisipasi dan pemahaman siswa (Yuliani, n.d.). Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 23 April 2026, di SD Negeri 002 Palembang. Subjek penelitian meliputi 27 siswa kelas III dan wali kelas III. Pemilihan kelas III didasarkan pada tahap perkembangan kognitif siswa, yang sudah mampu memahami materi melalui pengalaman langsung, seperti kegiatan bermain peran. Selain itu, materi mengenai tugas dan tanggung jawab pemimpin daerah dinilai sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, sehingga metode *role play* dianggap tepat untuk diterapkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati langsung aktivitas siswa selama proses pembelajaran, khususnya pada saat kegiatan bermain peran berlangsung. Wawancara dilakukan dengan wali kelas untuk memperoleh informasi mengenai perubahan partisipasi dan pemahaman siswa setelah penerapan metode tersebut. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data berupa foto kegiatan, catatan pembelajaran, dan hasil kerja siswa sebagai bukti pelaksanaan penelitian.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP), skenario bermain peran, serta materi terkait tugas dan tanggung jawab pemimpin daerah. Pada tahap pelaksanaan, peneliti yang bertindak sebagai guru menerapkan metode *role play* dalam pembelajaran. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan peran sebagai pemimpin daerah, seperti wali kota atau kepala daerah. Selanjutnya, siswa memeragakan tugas dan tanggung jawab sesuai dengan peran masing-masing di depan kelas.

Tahap terakhir adalah evaluasi dan refleksi dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Sementara itu, refleksi bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dalam kegiatan ini, siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat, pengalaman, dan perasaan mereka selama mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai penerapan metode *role play* dalam pembelajaran IPAS pada materi

tugas dan tanggung jawab pemimpin daerah di kelas III sekolah dasar (Ardiansyah, & Risnita, 2023).

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan pada 23 April 2026 di SD Negeri 002 Palembang, dan merupakan bagian dari kegiatan Program Lapangan Persekolahan. Kegiatan ini melibatkan 27 siswa kelas III dengan kemampuan yang beragam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan partisipasi, pemahaman, serta kerja sama siswa melalui penerapan metode *role-play* dalam pembelajaran IPAS. Teknik pengumpulan data dilakukan wawancara dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan dengan wali kelas untuk memperoleh informasi terkait perubahan perilaku belajar siswa. Dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan pembelajaran, serta hasil kerja siswa digunakan sebagai data pendukung.

##### **Kondisi Awal Pembelajaran**

Sebelum penerapan metode *role play*, proses pembelajaran IPAS di kelas III masih bersifat konvensional. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan penugasan, sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*). Akibatnya, siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Sebagian besar siswa hanya mendengarkan penjelasan tanpa memberikan respons yang berarti. Interaksi antar siswa juga masih rendah, sehingga kesempatan untuk berdiskusi dan bertukar pendapat belum optimal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

##### **Keaktifan Awal Siswa**

Berdasarkan hasil observasi, keaktifan siswa pada tahap awal tergolong rendah. Hal ini terlihat dari minimnya siswa yang bertanya, menjawab pertanyaan, maupun berpartisipasi dalam diskusi. Hanya beberapa siswa yang menunjukkan keberanian untuk terlibat aktif, sedangkan sebagian besar lainnya cenderung pasif. Menurut Sardiman (2018) keaktifan siswa merupakan keterlibatan fisik dan mental dalam proses pembelajaran. Rendahnya keaktifan siswa menunjukkan bahwa pembelajaran belum mampu mendorong keterlibatan siswa secara optimal.

##### **Pelaksanaan Metode Role Play**

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role play* diawali dengan guru menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa. Setelah itu, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dan memberikan skenario atau naskah peran yang telah disiapkan

sebelumnya dengan tema banjir. Siswa memerankan Gubernur, Bupati/Wali Kota, Camat, Kepala Desa/Lurah, RW, RT, dan Warga untuk melaksanakan kerja bakti di lingkungan desa untuk mencegah banjir.



**Gambar 1.** Guru membagi kelompok dan memberikan skenario.

Setiap kelompok kemudian diminta untuk memahami skenario yang diberikan, mendiskusikan pembagian peran, serta mempersiapkan dialog yang akan diperankan. Setelah tahap persiapan selesai, siswa melaksanakan kegiatan *role play* sesuai dengan skenario yang telah ditentukan oleh guru.



**Gambar 2.** Siswa melaksanakan kegiatan role play sesuai dengan skenario dari Gubernur sampai Warga.



**Gambar 3.** Guru dan Siswa melaksanakan kerja bakti mengumpulkan sampah untuk mencegah terjadinya banjir.

Pada saat kegiatan berlangsung, siswa secara bergantian tampil memerankan tokoh masing-masing di depan kelas. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya kegiatan pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Setelah

kegiatan role play selesai dilaksanakan, guru memberikan soal evaluasi kepada siswa untuk mengetahui pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.



**Gambar 4.** Guru menyimpulkan kembali materi

### **Hasil Penerapan Metode Role Play**

Setelah penerapan metode *role play* dalam proses pembelajaran, diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan pada keaktifan siswa dan pemahaman materi siswa. Hasil ini diperoleh berdasarkan observasi selama proses pembelajaran di kelas serta hasil evaluasi yang diberikan setelah kegiatan *role play* dilaksanakan. Penerapan metode *role play* memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara teori, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

#### ***Keaktifan Siswa***

Keaktifan siswa mengalami peningkatan selama proses pembelajaran menggunakan metode *role play*. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan perubahan perilaku belajar yang lebih aktif dibandingkan sebelum penerapan metode *role play*. Siswa terlihat lebih berani untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, seperti berani bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi, serta aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Selain itu, siswa juga menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika mengikuti kegiatan bermain peran yang telah disusun dalam skenario pembelajaran. Perubahan keaktifan ini juga terlihat dari meningkatnya rasa percaya diri siswa ketika tampil di depan kelas. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih berani untuk tampil dan menyampaikan peran mereka sesuai dengan alur cerita yang telah ditentukan. Hal ini menunjukkan bahwa metode *role play* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

#### ***Pemahaman materi siswa***

Pemahaman materi siswa diukur melalui hasil evaluasi yang diberikan setelah kegiatan *role play* selesai dilaksanakan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan melalui metode *role play*. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, dari total 27 siswa di kelas, seluruh siswa telah mencapai

ketuntasan belajar. Namun demikian, terdapat perbedaan tingkat ketepatan dalam menjawab soal evaluasi yang diberikan. Sebanyak 23 siswa atau sebesar 85,2% mampu menjawab soal evaluasi dengan benar, lengkap, dan menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi pembelajaran. Siswa pada kategori ini dapat menjelaskan kembali materi dengan cukup baik serta mampu menghubungkan materi dengan kegiatan *role play* yang telah mereka lakukan sebelumnya. Sementara itu, terdapat 4 siswa atau sebesar 14,8% yang masih menunjukkan jawaban yang kurang tepat atau kurang lengkap. Meskipun demikian, siswa tersebut tetap berada dalam kategori tuntas, hanya saja masih memerlukan penguatan dan bimbingan lebih lanjut agar pemahaman mereka menjadi lebih optimal. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role play* memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Hal ini disebabkan karena siswa belajar melalui pengalaman langsung, sehingga materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, lebih bermakna, dan lebih mudah diingat dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat ceramah.

### **Pembahasan**

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran memiliki pengaruh positif terhadap partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi dalam pembelajaran IPAS. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, siswa juga menunjukkan antusiasme yang besar selama kegiatan bermain peran dan menjadi lebih percaya diri saat presentasi di depan kelas. Temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa bermain peran dapat meningkatkan partisipasi dan aktivitas pembelajaran siswa karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Nurhasanah, 2023).

Hal ini juga di dukung oleh penelitian (Saputra, n.d. 2024), yang menyatakan bahwa bermain peran dapat meningkatkan partisipasi dan aktivitas pembelajaran siswa karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Partisipasi aktif membuat siswa tidak hanya menjadi pendengar tetapi juga peserta dalam aktivitas pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi telah meningkat. Berdasarkan hasil evaluasi, dari 27 siswa, 23 siswa ( 85,2 % ) mampu menjawab pertanyaan dengan benar dan menunjukkan pemahaman yang baik, sedangkan 4 siswa ( 14,8%) memberikan jawaban yang tidak sepenuhnya akurat, tetapi masih dianggap telah memenuhi persyaratan.

Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran. Melalui pengalaman langsung, siswa lebih mudah memahami materi karena mereka mengalaminya secara langsung, daripada hanya mendengarkan penjelasan guru. Dalam jurnal tersebut, dijelaskan pula bahwa memainkan peran dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, Hal ini sesuai dengan temuan penelitian ini, di mana siswa terlihat lebih antusias dan terlibat selama proses pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran IPAS. Temuan ini mendukung hasil penelitian sebelumnya bahwa bermain peran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna di sekolah dasar.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Penerapan metode *role play* dalam pembelajaran IPAS terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa secara signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 85,2%, sementara seluruh siswa berada dalam kategori tuntas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa keterlibatan langsung siswa dalam kegiatan bermain peran memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga mempermudah pemahaman materi. Dengan demikian, metode *role play* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa di sekolah dasar. Namun, temuan ini perlu disikapi secara hati-hati karena penelitian dilakukan dalam skala terbatas pada satu kelas, sehingga generalisasi hasil masih memiliki keterbatasan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disarankan agar guru dapat memanfaatkan metode *role play* sebagai salah satu variasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Sekolah juga diharapkan dapat mendukung penggunaan metode pembelajaran aktif dengan menyediakan sarana dan pelatihan yang memadai bagi guru. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk dilakukan pada skala yang lebih luas, dengan melibatkan lebih banyak subjek dan variasi materi pembelajaran, serta mengkaji faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi keberhasilan metode *role play*, sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan dapat digeneralisasikan secara lebih luas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada Universitas PGRI Palembang atas dukungan dalam pelaksanaan Program Lapangan Persekolahan (PLP) sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada SD Negeri 002 Palembang yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Secara khusus, penulis menyampaikan terima kasih kepada guru kelas III atas bimbingan dan bantuan selama proses penelitian, serta kepada seluruh siswa kelas III SD Negeri 002 Palembang yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga penelitian dapat terlaksana dengan baik. Artikel ini merupakan bagian dari laporan kegiatan Program Lapangan Persekolahan (PLP) yang dilaksanakan pada semester genap Tahun Akademik 2025/2026.

## DAFTAR REFERENSI

- Ardiansyah<sup>1</sup>, Risnita<sup>2</sup>, M. S. J. (n.d.). *View of Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*.
- Damayanti. (2013). *Portal Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia* (Number 200, pp. 1–33). <https://ejournal.upi.edu/>
- Dinar Nur Inten, A. N. P. (n.d.). *View of Literasi Kesehatan pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Eating Clean*.
- Irwan, & Kamarudin. (2021). *Jurnal basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Kamza, M., Husaini, & Ayu, I. L. (2021). *Pembudayaan Literasi Numerasi untuk Asesmen Kompetensi Minimum dalam Kegiatan Kurikuler pada Sekolah Dasar Muhammadiyah*. In *Jurnal Basicedu* (Vol. 5, Number 5, pp. 4120–4126). <http://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1347>
- Khusnul Laely<sup>1</sup>, S. (n.d.). *View of Cooking Class Berbasis Kearifan Lokal Meningkatkan Motorik Halus Anak di Daerah Miskin*.
- Latifah, N., Munandar, K., & Giri Prasetyo, W. (2023). *Peningkatan Minat Belajar Melalui Metode Role Playing berbasis PBL pada Kurikulum Merdeka*. *Jurnal Bioshell*, 12(2), 91–102. <https://doi.org/10.56013/bio.v12i2.2386>
- Mardalena, D. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar*. In *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 7, Number 1, p. 128). <https://doi.org/10.33578/jpkip.v7i1.5345>
- Mery, M., Martono, M., Halidjah, S., & Hartoyo, A. (2022). *Sinergi Peserta Didik dalam*

- Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7840–7849.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3617>
- Nabilah, A. A., & Feri Tirtoni. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Profil Pelajar Pancasila Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Guna Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 200–210.
- Nurhasanah, I. A. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasibelajar. *Uniedu*, 4(2), 182–191.
- Peran, B., Story, B., Pada, C. O. M., & Ipas, P. (2024). Analisis kebutuhan pengembangan model pembelajaran bermain peran berbantuan. 10(September), 233–241.
- Qoriah, M., Masitoh, S., & Setyowati, S. (2021). Analisis Guru dalam Menjaga Tata Kelola Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 549–557.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1453>
- Saputra, E. E. (n.d.). *View of Peningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing*.
- Wea, Y. T., Bunga, M. H. D., & Helvina, M. (2025). Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 8, 2286–2291.
- Yuliani, W. (n.d.). *View of METODE PENELITIAN DESKRIPTIF KUALITATIF DALAM PERSPEKTIF BIMBINGAN DAN KONSELING*.