

PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPAS DI UPT SD NEGERI 066044 MEDAN HELVETIA

Liana¹, Widya Yuniar Lolilian Matondang², Dwi Putri Janrida Sianturi³, Naomi
Septania Gultom⁴, Dedy Egidion Pranata Ambarita⁵

(^{1,2,3,4,5})Universitas Katolik Santo Thomas, Indonesia

Korespondensi penulis : lianasiburian302@gmail.com

Alamat: Jl. Setia Budi No.479, Tj. Sari, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara

Abstract. *This study aims to examine the effectiveness of applying the Role Playing learning model to improve the learning outcomes of fifth-grade students in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS) at UPT SD Negeri 066044 Medan Helvetia. The research method used is classroom action research (CAR) consisting of two cycles, each including planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of the study were 30 fifth-grade students participating in the learning process using the Role Playing model. Data collection instruments included learning outcome tests and observation sheets for student and teacher activities. The results showed a significant increase in the average student scores from 64.5 in the pre-cycle to 73.2 in cycle I, and reaching 82.5 in cycle II. Moreover, the percentage of students meeting the Minimum Competency Criteria (KKM) also increased from 30% in the pre-cycle to 86.7% in cycle II. The implementation of the Role Playing model also enhanced student participation, learning motivation, and communication skills during the learning process. Thus, the Role Playing learning model is effective for improving student learning outcomes in the IPAS subject at the elementary school level. This study recommends that teachers frequently apply the Role Playing model as an alternative instructional strategy to create active, enjoyable, and meaningful learning environments.*

Keywords: *Role Playing Model, Learning Outcomes, Natural and Social Sciences, Fifth Grade Students, Active Learning*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran Role Playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di UPT SD Negeri 066044 Medan Helvetia. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas V yang mengikuti proses pembelajaran menggunakan model Role Playing. Instrumen pengumpulan data meliputi tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas siswa dan guru. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan nilai rata-rata siswa dari 64,5 pada pra-siklus menjadi 73,2 pada siklus I, dan mencapai 82,5 pada siklus II. Selain itu, persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) juga meningkat dari 30% pada pra-siklus menjadi 86,7% pada siklus II. Penerapan model Role Playing juga meningkatkan partisipasi aktif, motivasi belajar, serta keterampilan komunikasi siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran Role Playing efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini merekomendasikan agar guru lebih sering menerapkan model Role Playing sebagai alternatif strategi pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.*

Kata kunci: *Model Role Playing, Hasil Belajar, Mata Pelajaran IPAS, Siswa Kelas V, Pembelajaran Aktif*

Received: Juni 9, 2025; Revised: Juni 11, 2025; Accepted: Juli 12, 2025; Online Available: Juli 12, 2025;
Published: Juli 12, 2025;

*Corresponding author, lianasiburian302@gmail.com

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik (Handayani et al., 2023). Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan agar siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga dapat mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam hal ini adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang memadukan pemahaman tentang fenomena alam dengan dinamika sosial di lingkungan sekitar. Namun dalam kenyataannya, pembelajaran IPAS masih sering dilaksanakan secara konvensional, berpusat pada guru, dan minim interaksi. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa serta terbatasnya pemahaman konsep secara mendalam.

Di UPT SD Negeri 066044 Medan Helvetia, hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas V mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, yang ditandai dengan rendahnya hasil evaluasi belajar dan kurangnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang monoton dan kurang kontekstual membuat siswa cepat bosan dan tidak termotivasi untuk belajar. Dalam situasi seperti ini, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang mampu mengaktifkan peran siswa secara langsung, mendorong mereka untuk berpikir kritis, dan melibatkan mereka dalam interaksi sosial yang konstruktif.

Salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dinilai efektif dalam menjawab permasalahan tersebut adalah model Role Playing atau bermain peran. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui simulasi peran tertentu yang relevan dengan materi pelajaran. Dengan memainkan peran sebagai tokoh dalam situasi yang berkaitan dengan kehidupan nyata, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami isi materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir, berbicara, bekerja sama, dan berempati (Ediansyah, 2022). Role Playing juga memungkinkan guru mengembangkan suasana pembelajaran yang lebih hidup, komunikatif, dan reflektif. Berdasarkan pemikiran tersebut, maka penelitian ini dilakukan untuk mengkaji sejauh mana penerapan model Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di UPT SD Negeri 066044 Medan Helvetia. Diharapkan hasil penelitian ini dapat

menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta menciptakan lingkungan belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan di sekolah dasar.

B. KAJIAN TEORITIS

Model pembelajaran Role Playing atau bermain peran merupakan salah satu pendekatan pembelajaran aktif yang menekankan pada keterlibatan langsung siswa dalam memahami materi melalui simulasi peran tertentu. Menurut Sanjaya (2011), Role Playing adalah suatu metode pembelajaran di mana siswa diminta untuk memainkan peran tertentu dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Dengan bermain peran, siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi mereka dilatih untuk mengalami dan mengekspresikan konsep yang dipelajari secara langsung. Dalam konteks ini, Role Playing menjadi relevan digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), karena materi IPAS umumnya berkaitan dengan fenomena kehidupan sehari-hari yang dapat disimulasikan melalui peran-peran tertentu (Lamiada, 2022).

Secara teoritis, model Role Playing didasarkan pada prinsip-prinsip konstruktivisme, di mana siswa membangun sendiri pemahamannya melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung. Teori Vygotsky tentang socio-cultural learning menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa terlibat dalam kegiatan yang memungkinkan mereka berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan sekitarnya. Dalam kegiatan bermain peran, siswa berkesempatan untuk mengembangkan empati, memahami perspektif orang lain, dan menginternalisasi nilai-nilai sosial yang terkait dengan materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran IPAS, yakni kemampuan siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, serta menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan dan masyarakat (YULITA et al., 2023).

Lebih lanjut, penerapan model Role Playing juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil belajar kognitif terlihat dari pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, sedangkan hasil afektif dapat diukur melalui partisipasi aktif, keberanian berbicara, dan sikap terhadap proses

pembelajaran. Di sisi lain, kemampuan psikomotorik berkembang saat siswa menggunakan gerak tubuh, ekspresi wajah, serta penghayatan dalam memerankan tokoh yang diberikan. Menurut Sardiman (2012), keterlibatan emosi dan interaksi yang intens dalam model Role Playing dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep pelajaran (Berry & Kowal, 2022).

Dalam praktiknya, model Role Playing menuntut guru untuk merancang skenario pembelajaran yang sesuai dengan topik IPAS serta relevan dengan kehidupan nyata siswa. Guru juga perlu memfasilitasi diskusi reflektif setelah kegiatan bermain peran untuk membantu siswa menghubungkan pengalaman simulatif dengan konsep-konsep ilmiah yang menjadi tujuan pembelajaran. Dengan demikian, model Role Playing bukan hanya menjadi alat untuk menghidupkan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga sebagai sarana pedagogis yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara holistik, khususnya pada mata pelajaran IPAS di kelas V.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Role Playing. Penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model spiral dari Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap utama, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan tersebut, dan hasil dari siklus pertama menjadi dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di UPT SD Negeri 066044 Medan Helvetia yang berjumlah 30 orang, terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan dengan latar belakang kemampuan belajar yang beragam (Gómez-Poyato et al., 2020).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi aktivitas guru dan siswa, tes hasil belajar, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur peningkatan penguasaan materi IPAS pada setiap akhir siklus. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui keterlibatan dan partisipasi siswa serta keterlaksanaan model Role Playing dalam proses pembelajaran. Dokumentasi

berupa foto kegiatan, catatan lapangan, dan rekaman video digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dari observasi dan tes.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis dan observasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Data kuantitatif dari tes hasil belajar dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif komparatif, yaitu membandingkan nilai rata-rata siswa pada tes awal (pra-siklus), siklus I, dan siklus II untuk melihat peningkatan yang terjadi.

Sedangkan data observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mengidentifikasi perubahan perilaku belajar siswa dan efektivitas penerapan model Role Playing. Kriteria keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan indikator peningkatan hasil belajar, yaitu minimal 75% siswa mencapai nilai ≥ 75 , serta peningkatan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, metode ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas model Role Playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti terlebih dahulu menyusun perencanaan yang matang pada tahap awal, yang mencakup penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan model Role Playing, menyiapkan skenario bermain peran sesuai dengan materi IPAS yang diajarkan, serta menyiapkan instrumen evaluasi berupa soal tes dan lembar observasi. Materi yang dipilih pada setiap siklus disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian yang terdapat dalam kurikulum kelas V mata pelajaran IPAS. Dalam tahap pelaksanaan tindakan, guru menerapkan pembelajaran dengan langkah-langkah model Role Playing, yang dimulai dari pemberian skenario, pembagian peran, latihan singkat, pertunjukan peran, hingga diskusi dan refleksi atas peran yang dimainkan. Proses ini mendorong siswa untuk memahami konsep melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial yang aktif.

Tahap observasi dilakukan secara sistematis dengan melibatkan guru pendamping atau kolaborator untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi difokuskan pada keterlibatan siswa dalam kegiatan bermain peran, interaksi antar siswa, serta kesesuaian tindakan guru dengan RPP yang telah

disusun. Selain itu, peneliti juga mencatat dinamika kelas, hambatan yang muncul, serta respon siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan. Data observasi ini sangat penting untuk mengevaluasi efektivitas strategi pembelajaran dan menjadi dasar dalam tahap refleksi.

Tahap refleksi dilakukan setelah tindakan dan observasi selesai dilaksanakan. Pada tahap ini, peneliti bersama guru pendamping menganalisis hasil pengamatan dan evaluasi belajar siswa untuk menilai keberhasilan tindakan pada siklus yang telah dilalui. Jika ditemukan kekurangan atau kendala, maka dilakukan perbaikan dalam perencanaan siklus berikutnya agar hasil belajar siswa dapat meningkat secara optimal. Refleksi ini mencakup aspek strategi pembelajaran, pengelolaan kelas, efektivitas skenario bermain peran, serta partisipasi siswa dalam memahami materi IPAS. (Hardiansyah & odi, 2022)

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan tindakan kelas melalui penerapan model Role Playing dalam dua siklus, diperoleh peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS. Pada tahap awal atau pra-siklus, hasil belajar siswa menunjukkan bahwa dari 30 siswa yang mengikuti pembelajaran, hanya 9 siswa (30%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu nilai ≥ 75 . Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi dengan baik serta kurang aktif dalam proses pembelajaran yang cenderung bersifat konvensional dan berpusat pada guru (Alrehaili & Osman, 2022).

Pada pelaksanaan siklus I, pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model Role Playing dengan skenario sederhana yang disesuaikan dengan topik IPAS. Siswa diberi kesempatan untuk memerankan tokoh-tokoh yang berkaitan dengan materi "Interaksi Manusia dengan Lingkungan" seperti petani, warga desa, aktivis lingkungan, dan tokoh masyarakat. Hasil belajar menunjukkan peningkatan yang cukup berarti, di mana jumlah siswa yang mencapai KKM naik menjadi 19 siswa (63,33%). Selain peningkatan nilai, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mulai menunjukkan ketertarikan, keberanian tampil di depan kelas, dan partisipasi aktif dalam berdiskusi setelah bermain peran.

Namun demikian, refleksi dari siklus I mengungkapkan bahwa masih ada beberapa kelemahan, seperti kurangnya penghayatan dalam memainkan peran serta

PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPAS DI UPT SD NEGERI 066044 MEDAN HELVETIA

keterbatasan waktu latihan sebelum tampil. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan perbaikan, antara lain dengan memberikan waktu yang lebih panjang untuk latihan, pemilihan peran yang lebih kontekstual dan relevan, serta memperkuat pengarahannya guru sebelum kegiatan Role Playing dimulai. Hasil pada siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Dari 30 siswa, sebanyak 26 siswa (86,67%) telah mencapai KKM. Rata-rata nilai kelas juga meningkat dari 73,2 pada siklus I menjadi 82,5 pada siklus II (Chen et al., 2020).

Selain peningkatan nilai kognitif, aspek afektif dan psikomotorik siswa juga mengalami perkembangan. Siswa tampak lebih percaya diri, berani berbicara di depan kelas, serta mampu bekerja sama dengan rekan satu kelompok dalam menyusun dan memerankan skenario. Hasil observasi juga menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa, keterlibatan emosional selama bermain peran, dan kemampuan mereka dalam memahami konsep secara kontekstual. Hal ini menunjukkan bahwa model Role Playing tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar dalam arti nilai, tetapi juga membentuk sikap dan keterampilan belajar yang penting dalam pendidikan abad 21.

No	Nama Siswa	Nilai Pra-Siklus	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II	Keterangan Ketuntasan Akhir
1	Siswa 1	55	68	77	Tuntas
2	Siswa 2	65	71	78	Tuntas
3	Siswa 3	66	73	88	Tuntas
4	Siswa 4	69	78	88	Tuntas
5	Siswa 5	54	65	83	Tuntas
6	Siswa 6	69	70	89	Tuntas
7	Siswa 7	59	69	82	Tuntas
8	Siswa 8	73	75	75	Tuntas
9	Siswa 9	54	71	82	Tuntas
10	Siswa 10	75	66	78	Tuntas
11	Siswa 11	73	74	90	Tuntas
12	Siswa 12	55	80	87	Tuntas
13	Siswa 13	53	74	78	Tuntas
14	Siswa 14	61	73	75	Tuntas
15	Siswa 15	59	79	87	Tuntas
16	Siswa 16	74	73	89	Tuntas
28	Siswa 28	61	69	83	Tuntas
29	Siswa 29	62	71	88	Tuntas
30	Siswa 30	66	71	86	Tuntas

Berdasarkan temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Role Playing terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Peningkatan ini terjadi karena siswa tidak hanya belajar melalui mendengarkan, tetapi juga melalui pengalaman langsung, ekspresi emosi, serta interaksi sosial yang konstruktif. Strategi ini juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman dan retensi materi oleh siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus ke siklus menunjukkan bahwa penerapan model Role Playing memberikan dampak positif yang nyata terhadap pemahaman dan pencapaian siswa dalam mata pelajaran IPAS. Data kuantitatif menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas yang semula berada di angka 64,5 pada pra-siklus, meningkat menjadi 73,2 pada siklus I, dan mencapai 82,5 pada siklus II. Peningkatan ini bukan hanya mencerminkan keberhasilan dalam aspek kognitif, tetapi juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Jika dilihat dari aspek ketuntasan belajar, jumlah siswa yang mencapai nilai di atas KKM (≥ 75) juga mengalami peningkatan yang signifikan. Pada pra-siklus hanya 9 siswa (30%) yang tuntas, kemudian meningkat menjadi 19 siswa (63,3%) pada siklus I, dan akhirnya mencapai 26 siswa (86,7%) pada siklus II. Ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami perkembangan pemahaman konsep yang lebih baik setelah terlibat dalam pembelajaran yang aktif dan kontekstual melalui model Role Playing. Siswa yang sebelumnya pasif dan kurang tertarik dalam pembelajaran konvensional, menjadi lebih antusias saat mereka diberi kesempatan untuk memerankan peran tertentu yang terkait dengan materi, misalnya sebagai warga masyarakat, aktivis lingkungan, atau tokoh fiksi dari sebuah fenomena IPAS.

Dari segi perilaku belajar, observasi menunjukkan bahwa selama proses Role Playing, siswa lebih banyak terlibat dalam interaksi sosial, diskusi kelompok, serta berani tampil di depan kelas. Hal ini sangat penting karena dalam pembelajaran IPAS, keterampilan komunikasi, berpikir kritis, dan kerja sama menjadi bagian integral dari tujuan pembelajaran. Penerapan model ini secara tidak langsung juga mendukung

penguatan karakter siswa seperti rasa tanggung jawab, empati, dan kemampuan menyampaikan pendapat secara konstruktif.

Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan pandangan Vygotsky tentang pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Role Playing memberi ruang bagi siswa untuk belajar dalam zona perkembangan proksimal (zone of proximal development), yaitu ketika mereka dapat mengembangkan kemampuan baru dengan bantuan lingkungan sosial. Pendekatan ini juga mendukung teori belajar konstruktivistik Piaget, di mana siswa aktif membangun pemahaman mereka melalui pengalaman langsung dan refleksi.

Lebih jauh, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Role Playing bukan hanya teknik hiburan dalam kelas, melainkan pendekatan strategis yang dapat menyentuh berbagai domain pembelajaran: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam domain kognitif, siswa memahami materi melalui pengalaman langsung. Dalam domain afektif, mereka belajar merasakan peran dan perspektif orang lain, sedangkan dalam domain psikomotorik, mereka mengembangkan kemampuan mengekspresikan diri melalui gerak, suara, dan ekspresi.

Dalam refleksi akhir, keberhasilan penerapan model Role Playing sangat dipengaruhi oleh peran guru sebagai fasilitator yang mampu menciptakan skenario yang kontekstual, memberi ruang partisipasi yang merata, serta membimbing proses refleksi setelah kegiatan peran. Dukungan waktu yang cukup, kesiapan alat bantu (kostum, naskah, ruang gerak), serta budaya kelas yang mendukung juga menjadi faktor keberhasilan. Karena itu, dalam implementasi ke depan, guru perlu mempertimbangkan kesiapan logistik dan kesiapan psikologis siswa agar pelaksanaan Role Playing benar-benar efektif dan tidak menjadi kegiatan yang bersifat simbolis semata.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan selama dua siklus pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Role Playing terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di UPT SD Negeri 066044 Medan Helvetia (Ill & Waters, 2021). Peningkatan tersebut terlihat dari

perbandingan nilai rata-rata siswa yang mengalami peningkatan secara bertahap, yakni dari 64,5 pada pra-siklus menjadi 73,2 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 82,5 pada siklus II. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) juga meningkat secara signifikan dari 30% pada pra-siklus menjadi 63,3% pada siklus I, dan akhirnya mencapai 86,7% pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Role Playing mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, serta mendorong keterlibatan siswa secara lebih bermakna dalam proses belajar.

Model Role Playing memberikan ruang kepada siswa untuk mengalami secara langsung materi pembelajaran melalui peran-peran yang mereka mainkan. Hal ini tidak hanya membantu mereka memahami konsep secara kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, keberanian tampil di depan umum, serta meningkatkan motivasi belajar. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan mengalaminya secara aktif melalui kegiatan simulasi. Dengan demikian, pendekatan ini sangat cocok diterapkan pada mata pelajaran IPAS yang memerlukan pemahaman kontekstual, reflektif, dan bersifat aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR REFERENSI

- Alrehailli, E. A., & Osman, H. Al. (2022). A virtual reality role-playing serious game for experiential learning. *Interactive Learning Environments*. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1703008>
- Berry, L. A., & Kowal, K. B. (2022). Effect of Role-Play in Online Discussions on Student Engagement and Critical Thinking. *Online Learning*. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1374283>
- Chen, C. H., Shih, C. C., & Law, V. (2020). The effects of competition in digital game-based learning (DGBL): a meta-analysis. *Educational Technology Research and ...*. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09794-1>
- Ediansyah, E. (2022). The Influence of Role-Playing Method on Social Science Learning Outcomes. *JMKSP (Jurnal Manajemen ...)*. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/JMKSP/article/view/11755>
- Gómez-Poyato, M. J., Aguilar-Latorre, A., & ... (2020). Flipped classroom and role-playing as active learning methods in the social work degree: randomized experimental study. *Work Education*.

<https://doi.org/10.1080/02615479.2019.1693532%4010.1080/tfocoll.2022.0.issue-best-paper-prize-social-work-education>

Handayani, D. I., Setyawan, D., Munandar, H., & ... (2023). The Efforts to Improve Social Studies Learning Outcomes Using Role Playing Models for Class II Students at Elementary School 4 Pahandut. ... *Universal Education*. <https://journal.umpr.ac.id/index.php/ijue/article/view/5286>

Hardiansyah, F., & odi, M. M. (2022). The implementation of democratic character education through learning of social science materials of ethical and cultural diversity in elementary school. *Journal of Innovation in Educational and ...*. <http://www.jiecr.org/index.php/jiecr/article/view/101>

III, W. B. R., & Waters, S. (2021). *Essentials of elementary social studies*. taylorfrancis.com. <https://doi.org/10.4324/9781003123934>

Lamiada, L. (2022). Application of Role Playing Learning Model To Improve Science Learning Outcomes. *Journal of Teaching and Education*. <http://usnsj.id/index.php/JTE/article/view/1893>

YULITA, Y., SUCIATI, S., & SUROYO, S. (2023). Implementation of active learning approaches using the role playing method as character building effort. *Quantum Journal of Social Sciences ...*. <https://qjssh.com/index.php/qjssh/article/view/220>