

Penerapan Model *Role Playing* Berbantuan Metode Sociodrama untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV

Cerina Catur Kusuma, Yulianti, Setyo Agung Widodo

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

cerinactrksm@gmail.com

Abstract: This study aims to improve student activity in Natural and Social Sciences (IPAS) learning through the implementation of the Role Playing model supported by the Sociodrama method. This research employed a Classroom Action Research (CAR) approach conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects were 26 fourth-grade students at a public elementary school in Malang City. Observation results indicated an increase in student activity from 44.78% in the pre-cycle to 61.81% in cycle I, and further to 82% in cycle II. This improvement reflects the success of the applied instructional strategy. The Role Playing model combined with the Sociodrama method created an interactive, enjoyable, and contextual learning environment that encouraged students to be more actively involved in the learning process. Therefore, this strategy is effective in enhancing student participation and is highly recommended for broader implementation in IPAS learning.

Key Words: Role Playing; Sociodrama; Student Activity; IPAS

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui penerapan model Role Playing berbantuan metode Sociodrama. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas IV di salah satu SD Negeri di Kota Malang. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa dari 44,78% pada pra siklus menjadi 61,81% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 82% pada siklus II. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan strategi pembelajaran yang diterapkan. Model Role Playing yang dipadukan dengan metode Sociodrama menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, strategi ini efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dan dapat diimplementasikan secara luas dalam pembelajaran IPAS.

Kata kunci: Role Playing; Sociodrama; Keaktifan Siswa; IPAS

Pendahuluan

Pendidikan dasar memegang peranan krusial sebagai fondasi utama dalam membentuk karakter, pengetahuan, serta keterampilan dasar siswa yang akan menjadi bekal penting untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pada era globalisasi dan kemajuan teknologi abad ke-21, tuntutan terhadap lulusan sekolah dasar tidak hanya terbatas pada penguasaan aspek kognitif atau akademik semata. Siswa diharapkan mampu menjadi individu yang aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, kreatif dalam menghasilkan ide-

ide baru, kritis dalam menganalisis berbagai permasalahan, serta mampu berkolaborasi dengan efektif dalam lingkungan sosial yang beragam (Trilling & Fadel, 2021). Untuk mengakomodasi tuntutan kompetensi tersebut, pembelajaran di tingkat dasar harus dirancang secara inovatif, dinamis, dan berpusat pada siswa. Proses pembelajaran harus mampu mengaktifkan potensi siswa secara holistik, mencakup aspek fisik, mental, emosional, dan sosial. Artinya, pembelajaran tidak hanya memberikan pengetahuan konseptual, tetapi juga membangun karakter, keterampilan berpikir tingkat tinggi, serta kemampuan bekerja sama dalam tim. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menerapkan pendekatan dan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan lingkungan belajar aktif, interaktif, dan partisipatif guna mempersiapkan generasi muda yang adaptif terhadap tantangan zaman.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang diajarkan di kelas IV Sekolah Dasar memiliki karakteristik unik, yaitu bersifat interdisipliner. IPAS mengintegrasikan konsep-konsep dari bidang ilmu alam dan ilmu sosial, sehingga menuntut siswa untuk mampu memahami dan menghubungkan berbagai fenomena ilmiah dan sosial secara holistik. Pembelajaran IPAS idealnya tidak hanya mengajarkan fakta-fakta ilmiah, tetapi juga menumbuhkan pemahaman siswa terhadap hubungan antarindividu, masyarakat, dan lingkungan sekitar. Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran IPAS masih menghadapi berbagai tantangan. Banyak praktik pembelajaran yang masih bersifat konvensional, yaitu didominasi oleh metode ceramah satu arah di mana guru lebih aktif berbicara dan menjelaskan materi, sedangkan siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif yang sekadar mencatat informasi. Minimnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran ini berdampak pada rendahnya keaktifan siswa di kelas. Akibatnya, siswa cenderung kurang memahami konsep secara mendalam, mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta kurang mampu mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dengan konteks kehidupan nyata (Rahmawati & Kurniawan, 2022). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya perubahan paradigma dalam pendekatan pembelajaran IPAS, dari yang bersifat *teacher-centered* menuju *student-centered*, di mana siswa diberi ruang lebih luas untuk berpikir, berdiskusi, bertanya, dan berkreasi sebagai bagian dari proses konstruksi pengetahuan mereka sendiri.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu faktor kunci dalam mencapai tujuan pendidikan yang holistik. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman materi akademik, tetapi juga memperkuat rasa percaya diri siswa dalam mengungkapkan ide dan pendapatnya di depan umum. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam berbagai aktivitas pembelajaran turut membentuk dan mengembangkan keterampilan sosial, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, serta membangun empati terhadap sesama (Arends, 2021). Dalam era pembelajaran abad ke-21, tuntutan terhadap siswa untuk menjadi pembelajar aktif, kreatif, kolaboratif, dan kritis semakin tinggi. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang mampu merangsang partisipasi aktif siswa sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran yang inovatif harus mampu menghadirkan suasana kelas yang dinamis, memberikan kesempatan luas kepada siswa untuk berinteraksi, mengeksplorasi ide-ide baru, memecahkan masalah secara kreatif, serta

membangun hubungan sosial yang sehat di antara teman sebaya. Dengan demikian, melalui strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa, tujuan pendidikan untuk menghasilkan individu yang cerdas, kreatif, adaptif, dan berkarakter dapat tercapai secara optimal.

Salah satu strategi pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa adalah penerapan model Role Playing. Model pembelajaran ini berfokus pada aktivitas bermain peran, di mana siswa diberi kesempatan untuk mengambil peran tertentu berdasarkan skenario yang telah dirancang secara kontekstual dan relevan dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Dengan memainkan peran-peran tersebut, siswa tidak hanya memahami konsep secara kognitif melalui penjelasan teori, melainkan juga mengalami secara langsung berbagai situasi sosial maupun ilmiah yang berkaitan dengan materi tersebut (Eggen & Kauchak, 2021). Melalui keterlibatan aktif dalam bermain peran, siswa mampu mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam karena mereka dihadapkan pada pengalaman konkret yang memperkaya proses berpikir kritis dan refleksi mereka. Kegiatan Role Playing mendorong siswa untuk menghayati peran, menghadapi dilema, membuat keputusan, serta mengungkapkan ide dan emosi secara natural. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna, meningkatkan retensi materi, serta membangun keterampilan sosial seperti empati, komunikasi efektif, dan kerja sama tim. Selain itu, model Role Playing juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif, di mana siswa dapat belajar dari pengalaman sendiri maupun pengalaman teman sebayanya. Dengan demikian, penerapan Role Playing dalam proses pembelajaran tidak hanya memperkuat penguasaan konten akademik, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter dan keterampilan abad ke-21 yang sangat dibutuhkan di masa depan.

Meskipun model Role Playing memiliki potensi besar dalam meningkatkan keaktifan siswa, efektivitasnya akan lebih optimal apabila dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain yang sejalan, salah satunya adalah metode Sosiodrama. Sosiodrama merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memainkan peran sosial dalam konteks permasalahan nyata yang erat kaitannya dengan pengalaman kehidupan mereka sehari-hari (Corey, 2020). Dalam penerapannya, metode Sosiodrama berfokus pada eksplorasi emosi, sikap, dan perilaku siswa dalam merespons situasi sosial tertentu. Melalui aktivitas ini, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami sebuah peristiwa secara intelektual, tetapi juga untuk menghayatinya secara emosional dan sosial. Siswa diajak untuk merasakan peran orang lain, mengungkapkan perasaan, mengekspresikan gagasan, serta mengidentifikasi solusi terhadap berbagai permasalahan sosial yang kompleks. Melalui pengalaman belajar berbasis sosiodrama, siswa dapat mengembangkan keterampilan empati, yaitu kemampuan memahami dan merasakan perasaan orang lain. Selain itu, sosiodrama juga melatih keterampilan komunikasi efektif, negosiasi, kerja sama dalam tim, serta keterampilan pemecahan masalah yang sangat penting dalam kehidupan nyata. Penerapan sosiodrama dalam pembelajaran mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengambil perspektif yang berbeda, serta belajar mengambil keputusan secara bertanggung jawab dalam situasi sosial yang dinamis. Dengan demikian, kombinasi antara model Role Playing dan metode Sosiodrama tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga berkontribusi

pada pengembangan kompetensi sosial-emosional yang menjadi pilar penting dalam pendidikan abad ke-21.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), penerapan model Role Playing yang dipadukan dengan metode Sosiodrama memiliki relevansi tinggi. Banyak tema IPAS, seperti isu lingkungan, perubahan sosial, keberagaman budaya, dan interaksi manusia dengan alam, berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Materi seperti Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat misalnya, dapat dihidupkan dengan membagi siswa dalam peran sebagai aktivis lingkungan, pejabat, masyarakat umum, atau pelaku industri. Melalui simulasi ini, siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mengeksplorasi berbagai sudut pandang, mengasah kemampuan berpikir kritis, berargumentasi, bernegosiasi, dan menyelesaikan konflik. Pendekatan berbasis pengalaman ini membuat pembelajaran IPAS menjadi lebih kontekstual, menarik, dan bermakna. Materi pelajaran tidak lagi dipandang abstrak, melainkan terhubung erat dengan realitas yang mereka hadapi. Selain itu, penggunaan Role Playing berbantuan Sosiodrama juga membangun keterampilan sosial, memperkuat empati, dan menumbuhkan kesadaran kritis siswa terhadap peran mereka di masyarakat global. Dengan demikian, pendekatan ini mendukung pengembangan kompetensi kognitif, sosial, dan emosional secara terpadu, sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Temuan dari berbagai penelitian terdahulu memperkuat bukti bahwa penerapan model Role Playing dan metode Sosiodrama memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar serta hasil akademik siswa. Misalnya, hasil penelitian yang dilakukan oleh Utami dan Hidayat (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan metode Role Playing dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa sebesar 23% dibandingkan dengan penggunaan metode pembelajaran konvensional yang lebih berpusat pada guru. Peningkatan ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam simulasi peran nyata mampu mendorong mereka untuk lebih antusias, berani berpendapat, dan terlibat aktif dalam diskusi kelas. Sementara itu, studi lain yang dilakukan oleh Sari et al. (2021) menyatakan bahwa penerapan metode Sosiodrama dalam pembelajaran tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan berempati, berkomunikasi, dan bekerja sama, tetapi juga memperdalam pemahaman konsep akademik, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Sosiodrama memungkinkan siswa untuk menginternalisasi materi pembelajaran melalui pengalaman langsung dalam konteks sosial yang relevan, sehingga konsep-konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan bermakna. Berdasarkan hasil-hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa baik model Role Playing maupun metode Sosiodrama memiliki efektivitas tinggi dalam mengaktifkan peran serta siswa dalam proses pembelajaran, sekaligus meningkatkan kualitas pemahaman konseptual dan keterampilan sosial mereka. Oleh karena itu, kombinasi kedua pendekatan ini sangat layak dijadikan sebagai strategi inovatif dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar.

Meskipun penerapan model Role Playing berbantuan metode Sosiodrama menawarkan berbagai keunggulan dalam meningkatkan keaktifan siswa, implementasinya di

dalam kelas tetap membutuhkan perencanaan yang matang dan sistematis. Guru harus menyusun skenario pembelajaran yang relevan dan menarik, menentukan peran yang sesuai dengan karakteristik siswa, serta mengelola alokasi waktu dengan efektif agar seluruh rangkaian aktivitas dapat berlangsung optimal. Selain itu, penting bagi guru untuk memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan kesempatan yang setara untuk berpartisipasi aktif, sehingga tidak ada siswa yang terpinggirkan dalam proses pembelajaran. Pemberian umpan balik yang konstruktif dan membangun juga menjadi aspek penting untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan mereka dalam bermain peran, berinteraksi sosial, dan memahami konsep yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV pada salah satu Sekolah Dasar di Kota Malang, ditemukan bahwa tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS masih tergolong rendah. Gejala tersebut terlihat dari minimnya keterlibatan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok, sedikitnya pertanyaan yang diajukan kepada guru, serta rendahnya antusiasme siswa dalam menanggapi materi pembelajaran. Faktor-faktor penyebab yang diidentifikasi antara lain penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru, kurangnya variasi dalam teknik penyampaian materi, serta terbatasnya ruang bagi siswa untuk berkreasi dan menyampaikan ide-ide mereka sendiri.

Melihat kondisi tersebut, penerapan model Role Playing berbantuan metode Sosiodrama dipandang sebagai alternatif strategis untuk mengatasi masalah rendahnya keaktifan siswa. Melalui penerapan pendekatan ini, siswa diharapkan tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga menjadi subjek aktif yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dengan memainkan berbagai peran dalam skenario sosial atau ilmiah, siswa dapat lebih terlibat secara emosional, sosial, dan kognitif, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual. Selain meningkatkan pemahaman konsep IPAS, model ini juga berpotensi mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang sangat dibutuhkan oleh generasi muda, seperti keterampilan berpikir kritis, komunikasi efektif, kolaborasi, serta kreativitas.

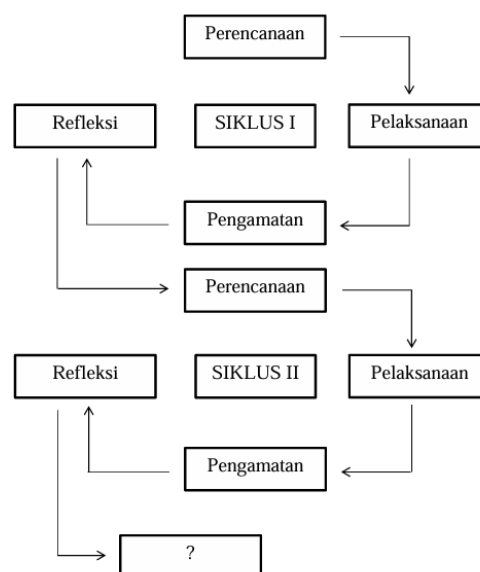
Sejalan dengan latar belakang tersebut, penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara rinci bagaimana penerapan model Role Playing berbantuan metode Sosiodrama dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana perubahan tingkat keaktifan siswa setelah penerapan model, serta menganalisis faktor-faktor pendukung dan penghambat yang muncul selama proses implementasi. Berdasarkan pentingnya upaya inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan berpusat pada siswa. Dengan demikian, berdasarkan uraian diatas, penting dilakukan penelitian mengenai “Penerapan Model Role Playing Berbantuan Metode Sosiodrama untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran IPAS”

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPAS melalui

penerapan model pembelajaran Role Playing yang dipadukan dengan metode Sosiodrama. PTK dipilih sebagai pendekatan penelitian karena sifatnya yang aplikatif dan reflektif, memungkinkan guru sebagai peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran secara langsung di dalam kelas. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan observer, dengan melibatkan kerja sama aktif untuk memastikan objektivitas dalam pengamatan dan evaluasi proses pembelajaran. Penelitian ini mengikuti tahapan sistematis dalam setiap siklus tindakan, yaitu: tahap perencanaan (planning), tahap pelaksanaan tindakan (acting), tahap observasi (observing), dan tahap refleksi (reflecting). Keempat tahapan ini dilaksanakan secara berulang dalam bentuk siklus, yang memungkinkan adanya evaluasi dan perbaikan berkelanjutan berdasarkan temuan di setiap tahap.

Penelitian ini menggunakan Skema Model Hopkins, yaitu suatu prosedur kerja berbentuk siklus spiral yang mencakup empat tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap tahapan dijalankan secara berurutan dalam satu siklus, lalu hasil refleksi digunakan untuk merancang perbaikan pada siklus berikutnya. Proses ini berlangsung secara berkesinambungan hingga tercapai perbaikan yang diharapkan. Skema dari keempat tahapan dalam setiap siklus tersebut dapat dilihat pada gambar yang mendukung pemahaman terhadap alur penelitian.



Gambar 1. Skema Rancangan Kegiatan Pembelajaran

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di salah satu Sekolah Dasar Negeri yang berlokasi di Kota Malang, Provinsi Jawa Timur. Jumlah keseluruhan siswa yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 26 siswa, yang terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Komposisi jumlah siswa tersebut dianggap representatif untuk menggambarkan karakteristik umum peserta didik di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025, dengan rentang waktu pelaksanaan selama dua siklus tindakan. Setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi secara sistematis. Penelitian dimulai pada bulan Maret 2025 dan dirancang sedemikian rupa untuk memaksimalkan peluang peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS melalui

model Role Playing berbantuan metode Sosiodrama. Pemilihan siswa kelas IV sebagai subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa pada jenjang ini, siswa sudah memiliki kemampuan kognitif dan sosial yang cukup berkembang untuk mengikuti pembelajaran berbasis peran dan simulasi sosial. Selain itu, topik-topik dalam kurikulum IPAS kelas IV sangat relevan untuk diimplementasikan menggunakan pendekatan pembelajaran aktif, sehingga sesuai dengan tujuan penelitian ini untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa secara menyeluruh.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing mengikuti empat tahapan: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, disusun Modul Ajar berbasis Role Playing dan metode Sosiodrama, lengkap dengan skenario peran, instrumen observasi, dan media pembelajaran interaktif untuk mendukung keterlibatan siswa. Tahap tindakan berupa penerapan pembelajaran IPAS melalui Role Playing, dengan guru sebagai fasilitator yang membimbing siswa memainkan peran sesuai skenario dan mendiskusikan pengalaman mereka untuk memperkuat pemahaman. Observasi dilakukan untuk mencatat keaktifan siswa berdasarkan indikator seperti partisipasi, kerja sama, perhatian, dan antusiasme menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Tahap refleksi menganalisis hasil observasi guna menilai efektivitas tindakan, menentukan keberhasilan, serta merancang perbaikan untuk siklus berikutnya demi peningkatan keaktifan dan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen untuk memastikan data yang diperoleh lengkap, valid, dan reliabel. Instrumen utama meliputi lembar observasi keaktifan siswa, catatan lapangan, serta dokumentasi visual berupa foto dan video kegiatan. Lembar observasi disusun sistematis untuk mencatat aspek-aspek keterlibatan siswa, seperti partisipasi dalam diskusi, keaktifan bermain peran, kemampuan berpendapat, perhatian terhadap materi, dan interaksi sosial. Instrumen ini membantu peneliti mengamati dan menilai tingkat keaktifan siswa secara objektif. Catatan lapangan berfungsi sebagai pelengkap, mendokumentasikan dinamika kelas, perilaku menonjol, respon spontan, kendala teknis, dan situasi tak terduga yang tidak selalu tercatat dalam observasi. Dengan catatan ini, peneliti mendapatkan gambaran kualitatif yang lebih dalam. Sementara itu, dokumentasi visual merekam momen penting, seperti aktivitas bermain peran, interaksi, ekspresi emosional, dan kerja sama kelompok. Bukti visual ini memperkuat data observasi dan berguna untuk refleksi serta presentasi hasil penelitian. Kombinasi ketiga instrumen ini diharapkan menghasilkan data yang akurat, komprehensif, dan mampu memberikan gambaran utuh tentang efektivitas penerapan model Role Playing berbantuan Sosiodrama dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPAS.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi langsung, pencatatan lapangan, dan studi dokumentasi untuk memastikan kelengkapan dan keakuratan data. Observasi langsung dilaksanakan secara sistematis oleh peneliti dan observer guna mengamati keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS berbasis Role Playing dan Sosiodrama. Fokus observasi meliputi perilaku siswa, partisipasi dalam bermain peran, keaktifan berdiskusi, dan antusiasme belajar, menggunakan lembar observasi berindikator jelas untuk menghasilkan data objektif dan terukur. Pencatatan lapangan berfungsi mencatat

respons siswa, interaksi antar siswa, hambatan pembelajaran, serta kondisi kelas yang mungkin memengaruhi proses belajar, sehingga melengkapi data observasi dengan informasi kualitatif yang lebih mendalam. Studi dokumentasi memperkuat data melalui foto dan video aktivitas pembelajaran, yang berfungsi sebagai bukti visual untuk refleksi dan evaluasi. Melalui kombinasi ketiga teknik ini, data yang diperoleh menjadi triangulatif, valid, dan mampu memberikan gambaran menyeluruh tentang efektivitas penerapan model Role Playing berbantuan Sosiodrama dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPAS.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Data kuantitatif yang berupa skor keaktifan siswa dianalisis dengan menghitung persentase untuk mengidentifikasi tingkat keaktifan masing-masing siswa dan kelas secara keseluruhan. Perhitungan persentase ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keterlibatan siswa mengalami peningkatan dari siklus ke siklus berdasarkan indikator keaktifan yang telah ditetapkan. Sementara itu, data kualitatif dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis ini meliputi interpretasi terhadap dinamika interaksi siswa di kelas, partisipasi siswa dalam kegiatan bermain peran, kemampuan siswa mengungkapkan pendapat, serta identifikasi faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat keaktifan siswa selama tindakan pembelajaran. Dengan demikian, analisis kualitatif memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang konteks dan proses peningkatan keaktifan yang terjadi.

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan secara spesifik untuk mengukur efektivitas tindakan yang dilakukan. Penelitian dianggap berhasil apabila terjadi peningkatan rata-rata tingkat keaktifan siswa minimal 20% dibandingkan dengan kondisi awal sebelum tindakan dilakukan. Selain itu, keberhasilan juga diukur dari ketercapaian indikator bahwa minimal 75% siswa berada dalam kategori aktif berdasarkan hasil observasi. Indikator keaktifan meliputi kemampuan siswa dalam bekerja sama dalam kelompok, keberanian dalam mengemukakan pendapat, ketekunan dalam menyelesaikan tugas bermain peran, serta keterlibatan aktif dalam seluruh tahapan pembelajaran. Tidak hanya itu, siswa juga diharapkan menunjukkan perkembangan dalam aspek keterampilan abad ke-21, terutama dalam hal kemampuan bekerja sama (collaboration), berkomunikasi secara efektif (communication), dan memahami serta menerapkan materi IPAS secara kontekstual. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya menilai hasil akhir dalam bentuk angka, tetapi juga memperhatikan proses pembelajaran sebagai upaya pembentukan karakter dan keterampilan sosial siswa.

Dengan pendekatan penelitian tindakan kelas yang dirancang secara kolaboratif, reflektif, dan berkelanjutan ini, diharapkan pembelajaran IPAS di kelas IV dapat berlangsung lebih interaktif, menarik, serta mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi, dan keterampilan sosial siswa. Hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya pengembangan kompetensi berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas sebagai bekal utama menghadapi tantangan di masa depan.

Hasil dan Pembahasan

Sebelum pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal di kelas IV dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun secara sistematis berdasarkan indikator keaktifan siswa. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPAS sebelum dilakukan intervensi model pembelajaran baru. Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa rata-rata keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS hanya mencapai 44,78 %, yang berada pada kategori kurang. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran IPAS, baik dalam kegiatan visual, lisan, menyimak, menulis, mental, motorik, maupun emosional.

Berdasarkan analisis awal ini, dapat disimpulkan bahwa diperlukan adanya inovasi dalam strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif. Strategi tersebut harus mampu menghidupkan suasana kelas, memberikan ruang kepada siswa untuk berani berekspresi, mengembangkan ide-ide kreatif, serta meningkatkan rasa percaya diri dalam berkomunikasi. Salah satu alternatif yang dipandang potensial untuk mengatasi permasalahan ini adalah penerapan model Role Playing berbantuan metode Sosiodrama, yang mengedepankan pengalaman belajar aktif melalui kegiatan bermain peran dalam situasi sosial yang relevan.

Setelah penerapan tindakan pada siklus I melalui model pembelajaran Role Playing yang dipadukan dengan metode Sosiodrama, terjadi peningkatan signifikan dalam keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, tingkat keaktifan siswa mengalami kenaikan dari kondisi pra siklus sebesar 44,78% menjadi 61,81%. Kenaikan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang lebih partisipatif dan komunikatif, seperti bermain peran, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengemukakan pendapat, bekerja sama, dan terlibat secara emosional dalam kegiatan belajar. Model ini memberikan ruang bagi siswa untuk berekspresi dan memahami materi secara kontekstual melalui simulasi peran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Namun, meskipun telah menunjukkan kemajuan, hasil tersebut masih berada di bawah target keberhasilan yang telah ditentukan, yaitu minimal 75%. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dan penyempurnaan strategi pembelajaran dalam siklus berikutnya agar peningkatan keaktifan siswa dapat lebih optimal dan mencapai standar yang diharapkan.

Tabel 1. Rekapitulasi Observasi Keaktifan Siswa Siklus I

No.	Aspek Keaktifan	Rata-rata Skor (Maks.4)	Presentase (%)	Kategori
1	Visual Activities	2,62	65,38 %	Cukup
2	Oral Activities	2,46	61,54 %	Cukup
3	Listening Activities	2,27	56,73 %	Kurang
4	Writing Activities	2,35	58,65 %	Kurang
5	Mental Activities	2,42	58,65 %	Kurang
6	Motor Activities	2,42	60,58 %	Cukup

7	Emotional Activities	2,77	69,23 %	Cukup
Rata-rata Keseluruhan		2,62	65,38 %	Cukup

Pada pelaksanaan siklus II, dilakukan sejumlah perbaikan yang didasarkan pada hasil refleksi dari siklus I. Perbaikan tersebut mencakup penyempurnaan skenario bermain peran agar lebih kontekstual dan menarik, pemberian instruksi yang lebih jelas dan sistematis kepada siswa, serta pemanfaatan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif. Langkah-langkah ini bertujuan untuk mengatasi kendala yang ditemukan pada siklus sebelumnya dan meningkatkan efektivitas pelaksanaan model pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa perbaikan tersebut memberikan dampak yang positif terhadap keaktifan siswa. Tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS meningkat secara signifikan hingga mencapai 82%, yang berarti telah melampaui target minimal keberhasilan sebesar 75%. Capaian ini menunjukkan bahwa penerapan model Role Playing berbantuan metode Sosiodrama, jika dirancang dan dilaksanakan secara optimal, sangat efektif dalam membangun keterlibatan aktif siswa, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Rekapitulasi Observasi Keaktifan Siswa Siklus II

No.	Aspek Keaktifan	Rata-rata Skor (Maks.4)	Presentase (%)	Kategori
1	Visual Activities	3,58	89,42 %	Baik
2	Oral Activities	3,35	83,65 %	Baik
3	Listening Activities	3,19	79,81 %	Baik
4	Writing Activities	3,35	86,54 %	Baik
5	Mental Activities	3,19	79,81 %	Baik
6	Motor Activities	3,15	78,85 %	Baik
7	Emotional Activities	3,15	78,85 %	Baik
Rata-rata Keseluruhan		3,58	89,42 %	Baik

Hasil analisis data pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sekitar 89,42 % dari total peserta didik, memperlihatkan perubahan positif dalam berbagai indikator keterlibatan aktif. Peningkatan tersebut terlihat dari keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan, memberikan jawaban, serta berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok maupun diskusi kelas. Dari berbagai aspek yang diamati menunjukkan bahwa siswa tidak hanya aktif secara fisik dan verbal, tetapi juga menunjukkan antusiasme, semangat, dan motivasi yang lebih tinggi selama mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis Role Playing berbantuan metode

Sosiodrama. Perubahan ini mencerminkan bahwa siswa mulai terlibat secara emosional dalam proses belajar, yang merupakan indikator penting keberhasilan pembelajaran yang bermakna.

Selain pengamatan langsung terhadap aktivitas siswa, untuk mendapatkan data yang lebih lengkap dan mendalam mengenai persepsi siswa terhadap proses pembelajaran, guru juga melakukan pengumpulan data tambahan melalui angket keaktifan belajar. Angket ini dirancang untuk mengukur tingkat kenyamanan, minat, motivasi, serta persepsi siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. Hasil dari angket tersebut memperkuat temuan observasi, yaitu menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih senang, lebih bersemangat, dan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPAS setelah diterapkannya model Role Playing berbantuan metode Sosiodrama. Dengan demikian, baik dari data observasi langsung maupun dari hasil angket persepsi siswa, dapat disimpulkan bahwa penerapan model ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, interaktif, serta meningkatkan keaktifan siswa secara keseluruhan.

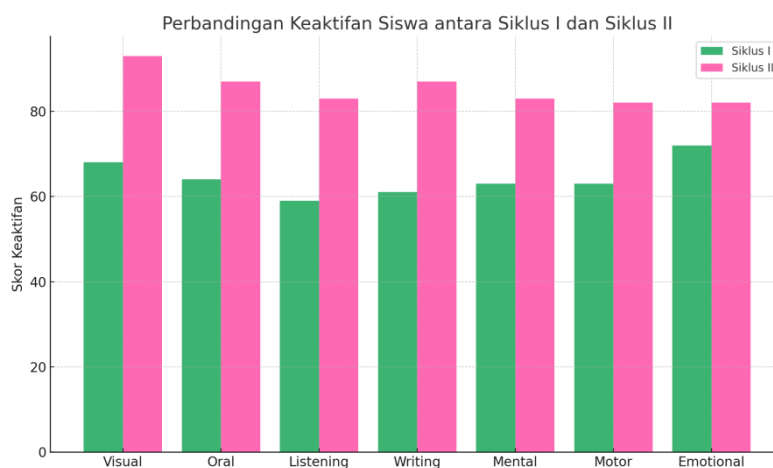
Tabel 3. Rekapitulasi Angket Keaktifan

Pilihan Jawaban	Jumlah Siswa	Presentase (%)
SS (Sangat Sering)	15 Siswa	57,7 %
S (Sering)	8 Siswa	30,8 %
KK (Kadang-Kadang)	3 Siswa	11,5 %
TP (Tidak Pernah)	0 Siswa	0 %

Berdasarkan hasil interpretasi dari rekapitulasi angket keaktifan belajar siswa, diperoleh gambaran bahwa mayoritas siswa merasakan bahwa pembelajaran berbasis model Role Playing dengan metode Sosiodrama secara konsisten memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebagian besar siswa memberikan respons pada kategori "sering" dan "sangat sering", menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang diterapkan telah berhasil membangkitkan antusiasme, keberanian, dan partisipasi aktif mereka. Menariknya, dalam hasil angket tersebut tidak terdapat satupun siswa yang memilih opsi "Tidak Pernah". Fakta ini mengindikasikan bahwa hampir seluruh siswa merasakan adanya perubahan positif terhadap keaktifan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan ini tidak hanya mencakup keterlibatan dalam aktivitas fisik, seperti bermain peran, tetapi juga dalam aspek-aspek lain seperti keberanian bertanya, mengemukakan pendapat, berinteraksi dengan teman sebaya, serta menunjukkan motivasi

intrinsik dalam memahami materi pembelajaran IPAS. Hasil angket ini sekaligus memperkuat data observasi lapangan yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam berbagai aspek aktivitas siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Role Playing berbantuan metode Sosiodrama tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa secara observasional, tetapi juga memberikan pengaruh positif terhadap persepsi diri siswa terhadap proses belajar mereka. Hal ini memperkuat keyakinan bahwa strategi pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada pengalaman siswa sangat efektif untuk mengoptimalkan potensi peserta didik di era pembelajaran abad ke-21.

Grafik dibawah ini (Gambar 2) menunjukkan perbandingan hasil antara pelaksanaan siklus I dan pelaksanaan siklus II. Grafik ini memperkuat bukti peningkatan keaktifan siswa, dimana pada siklus II siswa semakin menunjukkan keaktifannya



Gambar 2. Perbandingan keaktifan siklus I dan siklus II

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Role Playing berbantuan metode Sosiodrama memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan keaktifan siswa. Pada Siklus I, rata-rata keaktifan siswa tercatat sebesar 65,38 % yang termasuk dalam kategori Cukup. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, keaktifan meningkat menjadi 89,42 % (kategori Baik), sehingga terjadi peningkatan sebesar 24,04 %. Penerapan model ini membantu siswa untuk lebih menghayati peran sosial yang relevan dengan materi IPAS. Selain itu, pembelajaran juga melatih keberanian siswa, meningkatkan kemampuan komunikasi, memperkuat kerja sama kelompok, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret serta bermakna. Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan tindakan ini antara lain: pemberian contoh role playing yang membantu siswa memahami perannya, penambahan waktu persiapan yang membuat siswa tampil lebih percaya diri,

pemberian reward yang meningkatkan motivasi, serta variasi kegiatan sosiodrama yang merangsang keterlibatan emosional siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sani (2021), yang menyatakan bahwa siswa akan lebih aktif jika dilibatkan secara langsung dalam kegiatan yang bermakna.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Role Playing berbantuan metode Sosiodrama terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Peningkatan keaktifan siswa terlihat dari perbandingan hasil observasi antara pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada pra siklus, keaktifan siswa hanya mencapai 44,78%, kemudian meningkat menjadi 61,81% pada siklus I, dan akhirnya mencapai 82% pada siklus II, melampaui target minimal keberhasilan sebesar 75%. Keaktifan ini meliputi berbagai aspek, seperti visual, oral, mental, motorik, dan emosional. Kombinasi model Role Playing dan metode Sosiodrama memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi, percaya diri, dan aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang berbasis peran sosial sangat relevan untuk mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21, seperti kolaborasi, komunikasi, dan empati.

Daftar Pustaka

- Adnyanal, S. Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Kartu Gambar terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Gugus VI Kecamatan Buleleng. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 273-284.
- Aqwal, K. &. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. Bandung: Fondatia.
- Darmawan, A. D. (2024). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 01 Klagen pada Mata Pelajaran IPAS Topik Pemenuhan Kebutuhan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 747-753. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.15443>
- Hidayati, H. (2022). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Proklamasi Kemerdekaan di Kelas V SDN 3 Jatiguwi. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 20-28. <https://doi.org/10.33654/jpl.v17i1.1800>
- Hisabuan, L. W. (2022). Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 217-224. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.8135>
- Kurniawan, R. &. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 102–112. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p273-284>
- Lestari, D. (2023). Penerapan Metode Role Playing dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 79-85.
- Lestari, E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas XII TPHP 2 SMKN 1 Cangkringan. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 137-144.

- Milasari, U. &. (2021). Peningkatan Hasil Belajar PKN Melalui Metode Role Playing Menggunakan Media Kartu Suara Materi Pemilu dan Pilkada pada Siswa Kelas VI SDN Palebon 01 Kecamatan Pedurungan. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 32-39.
- Nurfauzi Risnawati, S. R. (2023). Efektifitas Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 213-221
- Pratiwi, S. K. (2021). Efektivitas Metode Sosiodrama dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 44-53.
- Rahim, D. &. (2020). penerapan Model Role Playing pada Mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 210-117
- Ratna. (2023). Penerapan Metode Role Playing (Sosiodrama) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Kelas VIII MTs Negeri 3 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2224-2231. <https://doi.org/10.33654/jpl.v17i1.1800>
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. &. (2010). Prosedur Penelitian. Jakarta : Rineka Cipta.
- Yamin, M. (2007). Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Gaung Persada Press