



Penerapan Metode *Role Playing* Materi Pelestarian Lingkungan Sekitar untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPAS Kelas III di SDN 1 Ngembel

Farichatul Ulya^{1*}, Moh. Farid Nurul Anwar¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Tribhuwana Tungadewi, Malang, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i2.10761>

Received: 25 Maret 2025

Revised: 18 Mei 2025

Accepted: 25 Mei 2025

Abstract: Social skills are an important aspect in the development of elementary school students, especially in learning Natural and Social Sciences (IPAS). However, many students still have difficulty in communicating, working together, and interacting socially. This study aims to analyze the effectiveness of the role playing method in improving the social skills of grade III students of SDN 1 Ngembel on the material of environmental conservation. The method used is Classroom Action Research (CAR) with two cycles. Data collection techniques used include tests, observations, and documentation. By using four stages in each cycle, namely (1) planning, (2) implementation, (3) observation, and (4) reflection. The results of the study showed a significant increase in students' social skills. Learning completeness increased from 3 students (23.08%) in the pre-cycle, to 6 students (46.15%) in cycle I, and 12 students (92.31%) in cycle II. The average value also increased from 63.46 to 73.85. Based on these findings, it can be concluded that the role playing method is effective in improving students' social skills and their understanding of environmental conservation.

Keywords: *Role playing Method, Social Skills, Science Learning, Elementary School, Classroom Action Research.*

Abstract: Keterampilan sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan siswa sekolah dasar, terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Namun, banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam berkomunikasi, bekerja sama, serta berinteraksi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas III SDN 1 Ngembel pada materi pelestarian lingkungan sekitar. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Dengan menggunakan empat tahapan pada setiap siklus, yakni (1) perencanaan, (2) implementasi, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan sosial siswa. Ketuntasan belajar meningkat dari 3 siswa (23,08%) pada prasiklus, menjadi 6 siswa (46,15%) pada siklus I, dan 12 siswa (92,31%) pada siklus II. Nilai rata-rata juga meningkat dari 63,46 menjadi 73,85. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa serta pemahaman mereka tentang pelestarian lingkungan.

Kata Kunci: Metode *role playing*, Keterampilan Sosial, Pembelajaran IPAS, Sekolah Dasar, Penelitian Tindakan Kelas.

Email: mohfaridnurulanwar@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan pada Sekolah Dasar, dalam keterampilan dasar siswa mempunyai peranan krusial, baik dari segi akademik maupun sosial (Fitri et al., 2020). Siswa mulai mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar, baik dengan teman sebaya, guru, maupun masyarakat. Keterampilan penting yang dikembangkan untuk anak-anak di SD adalah kemampuan bersosial, yaitu kemampuan untuk berinteraksi, berkolaborasi, bekerja sama, serta berkomunikasi dalam berbagai situasi dengan orang lain. Menurut Aulia dan Pebriani, (2023) menyatakan bahwa keterampilan sosial merujuk pada kemampuan yang diperoleh individu melalui proses pembelajaran dalam berinteraksi dengan lingkungan, baik melalui komunikasi verbal maupun nonverbal. Seseorang yang memiliki keterampilan sosial dapat berkomunikasi dengan baik dan menyesuaikan diri dengan situasi yang ada, sehingga dapat menjalin hubungan yang efektif dan harmonis dengan orang lain. Menurut Susilawati et al., (2020) peran kemampuan sosial adalah sebagai alat untuk membangun dan menjaga hubungan yang positif saat berinteraksi dengan orang lain. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nadlyfah dan Kustanti, (2018), seseorang juga dapat menunjukkan sikap positif terhadap orang lain ketika berkomunikasi. Keterampilan sosial mengacu pada kemampuan siswa kepada orang lain untuk berinteraksi secara konstruktif di berbagai kondisi. Keterampilan ini meliputi kemampuan dalam berkomunikasi dengan efektif, bekerja sama, menunjukkan empati, serta menyelesaikan konflik (Saputra, 2024). Sejalan dengan menurut pendapat Ayu et al., (2019) keterampilan sosial meliputi tanggung jawab, kepatuhan, saling menghargai, perilaku disiplin, kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, menerima masukan, serta bertindak menurut norma yang telah ditetapkan.

Kenyataannya banyak siswa Sekolah Dasar masih mengalami kendala dalam mengembangkan keterampilan sosial mereka. Beberapa siswa menunjukkan perilaku kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, kesulitan dalam bekerja sama, serta rendahnya rasa tanggung jawab terhadap tugas dan peran sosial. Terdapat beberapa faktor atas hal tersebut, di antaranya kurangnya pengalaman langsung dalam situasi sosial yang nyata, minimnya kesempatan untuk mengasah keterampilan interpersonal, serta metode pembelajaran yang masih bersifat pasif dan kurang interaktif.

Hasil observasi awal di kelas III SDN 1 Ngembel menunjukkan bahwa terdapat siswa yang masih belum mencapai nilai KKM. Ketidaktercapaian nilai KKM pada sebagian siswa terjadi karena beberapa faktor, yaitu (1)

siswa kurang paham mengenai materi yang diajarkan, (2) siswa belum mengenal *role playing*, (3) siswa cenderung diam dan tidak aktif, (4) saat presentasi siswa malu-malu karena kurang percaya diri, serta (5) dampak dari teknologi dan media sosial yang membuat siswa menjadi lebih individualis. Adanya hal tersebut, pemberian strategi pembelajaran yang tepat dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan sosial dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi pelestarian lingkungan sekitar secara optimal dan bukan hanya sekedar teoritis dalam mengenalkan konsep saja, tetapi juga memberikan peluang untuk mengasah kemampuan sosial secara nyata melalui pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna.

Mata pelajaran yang memiliki potensi besar untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa yaitu salah satunya ialah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini membahas berbagai aspek kehidupan sosial dan lingkungan, termasuk nilai-nilai budaya, ekonomi, geografi, serta pelestarian lingkungan. Salah satu materi penting dalam pembelajaran IPAS adalah pelestarian lingkungan sekitar, yang mengajarkan siswa tentang pentingnya menjaga kebersihan, mengelola sampah dengan benar, serta berpartisipasi dalam upaya pelestarian alam (Inggit et al., 2023). Menurut pendapat Samarina et al., (2025) kesadaran lingkungan bagi siswa sangat penting karena membantu mereka memahami tanggung jawab dalam menjaga dan melestarikan lingkungan sejak dini. Tujuan dari materi tersebut tidak hanya untuk mengoptimalkan kesadaran terhadap lingkungan saja, namun materi ini juga mengajarkan nilai-nilai sosial seperti tanggung jawab, kepedulian, dan kerja sama dalam menjaga keberlanjutan lingkungan (Salamah dan Maryono, 2022).

Materi pelestarian lingkungan sangat terhubung pada keseharian siswa, namun metode pembelajaran yang diterapkan masih sering kali bersifat konvensional. Pembelajaran yang hanya berfokus pada ceramah, membaca buku teks, dan tugas tertulis membuat siswa kurang terlibat secara aktif dalam memahami dan menerapkan konsep yang diajarkan. Akibatnya, siswa cenderung sulit mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata di lingkungan mereka. Selain itu, metode pembelajaran yang kurang interaktif ini juga berkontribusi terhadap rendahnya keterampilan sosial siswa, karena mereka jarang diberi kesempatan untuk berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam situasi yang nyata (Jumrian et al., 2021).

Permasalahan ini dapat diatasi dengan pengaplikasian metode yang inovatif dan efektif dalam pembelajaran akan berdampak besar bagi pengalaman belajar siswa yang lebih bermakna. Metode yang dapat digunakan yaitu metode *Role playing* atau disebut juga

bermain peran. *Role playing* adalah teknik pembelajaran yang melibatkan siswa dalam situasi simulasi di mana mereka memainkan peran tertentu dalam skenario yang relevan dengan materi pelajaran. Menurut Chadijah, (2023) metode *role palying* adalah sebuah metode yang membantu membangun relasi baik antar guru dan siswa, maupun antar siswa itu sendiri, teknik dalam metode ini membuat siswa lebih aktif dan terasa menyenangkan. Tidak hanya mempelajari mengenai teori tetapi juga mengalami secara aktual bagaimana konsep diterapkan dalam kehidupan nyata (Karnia et al., 2023).

Metode *Role playing* dapat diterapkan dengan cara memainkan berbagai peran, seperti menjadi petugas kebersihan, aktivis lingkungan, pejabat pemerintah yang peduli terhadap lingkungan, atau masyarakat yang berkontribusi dalam menjaga kebersihan lingkungan pada konteks pembelajaran pelestarian lingkungan. Siswa dapat memahami bagaimana tanggung jawab sosial dan kesadaran lingkungan yang diterapkan dalam keseharian dengan cara memainkan peran-peran ini, Penggunaan metode ini juga melatih keterampilan komunikasi, kerja sama, serta empati siswa terhadap masalah-masalah lingkungan yang terjadi di sekitar mereka (Lubis dan Nasution, 2024).

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa metode *Role playing* memiliki dampak positif terhadap keterampilan sosial siswa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Aisyah dan Negeri, (2021), pengaplikasian *Role playing* dalam IPAS dapat mengembangkan partisipasi siswa saat diskusi di kelas, meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berkomunikasi, serta membantu mereka dalam memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Pengaplikasian metode *Role playing* yang berorientasi pada lingkungan dapat memberikan kesadaran siswa terhadap pentingnya menjaga kelestarian alam, serta membangun sikap peduli dan tanggungjawab akan lingkungan yang ada di sekitarnya.

Meskipun metode *Role playing* memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan sosial dan kesadaran lingkungan siswa, penerapannya dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar masih jarang dilakukan. Banyak penelitian sebelumnya lebih berfokus pada penerapan metode ini dalam konteks pembelajaran sosial, seperti interaksi antar individu dan pengembangan karakter (Santoso dan Sukadari, 2022), namun belum banyak penelitian yang mengkaji secara spesifik penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPAS dengan materi pelestarian lingkungan. Selain itu, penelitian terdahulu umumnya tidak mengevaluasi secara mendalam dampak metode ini terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa

dalam konteks keberlanjutan lingkungan. Oleh karenanya, penelitian ini menghadirkan kebaruan yang komprehensif dengan mengeksplorasi bagaimana metode *Role Playing* dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran IPAS, khususnya dalam materi pelestarian lingkungan, serta bagaimana strategi ini dapat secara langsung mengembangkan kemampuan sosial siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini memiliki tujuan guna menelaah penerapan metode *Role playing* di pembelajaran IPAS materi pelestarian lingkungan sekitar dan bagaimana metode ini dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas III di SDN 1 Ngembel. Penelitian ini diharapkan bisa menggambarkan yang jelas tentang keefektifan metode *Role playing* dalam meningkatkan keterampilan sosial serta memberikan rekomendasi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang dinamis, melibatkan interaksi aktif, serta memiliki keterkaitan dengan keseharian siswa. Maka dari itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi secara positif dalam perkembangan pembelajaran IPAS yang menarik, bermakna, serta berperan dalam membentuk karakter dan kemampuan bersosial bagi siswa di tingkat Sekolah Dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan sosial siswa sekolah dasar melalui penerapan metode *role playing*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Pahleviannur et al., (2022) PTK adalah penelitian yang fokus pada kegiatan belajar yang diberikan intervensi, yang sengaja diterapkan guna menyelesaikan masalah atau mengoptimalkan mutu pembelajaran di kelas tersebut. Hal tersebut sejalan dengan pendapat menurut Kemmis dalam Nanda et al., (2021), penelitian tindakan merupakan jenis penelitian yang mencerminkan lingkungan sosial, termasuk dalam bidang pendidikan, bertujuan untuk meningkatkan praktik yang dilakukan. Maka dari itu, haasil dari penelitian ini guna memberikan pemahaman mendalam mengenai praktik serta situasi tempat praktik tersebut dilaksanakan.

Penelitian ini terdiri dari dua siklus yang masing-masing melalui empat tahap utama, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi (Arikunto, dalam Ujud et al., 2023). Setiap siklus berlangsung selama empat minggu, dan setiap minggu siswa akan melakukan kegiatan *role playing* yang berkaitan dengan materi IPAS yang sedang diajarkan.

Siklus pertama akan difokuskan pada penerapan dasar metode *role playing*, sedangkan siklus kedua akan melibatkan variasi dalam skenario peran untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Ngembel pada tahun 2024 bulan September semester I. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III di SDN 1 Ngembel. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan komunikasi dan kerja sama, dalam pembelajaran IPAS.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi (Anwar et al., 2022). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi kegiatan guru dan siswa serta lembar tes keterampilan sosial.

Penelitian ini mengaplikasikan dua teknik analisis data, yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis nilai tes keterampilan sosial siswa. Sementara itu, analisis deskriptif kualitatif diterapkan untuk menganalisis data dari lembar observasi yang mencatat kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup empat tahap utama, yaitu: (1) perencanaan, (2) implementasi, (3) pengamatan, dan (4) refleksi (Rahim et al., 2022). Setiap siklus berlangsung selama empat minggu, dan setiap minggu siswa akan melakukan kegiatan *role playing* yang berkaitan dengan materi IPAS yang sedang diajarkan. Siklus pertama akan difokuskan pada penerapan dasar metode *role playing*, sedangkan siklus kedua akan melibatkan variasi dalam skenario peran untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Hasil dan Pembahasan

Pratindakan

Kemampuan bersosial pada saat proses belajar sering kali dipersepsikan sebagai sesuatu yang menantang. Selama proses pembelajaran, mayoritas siswa tampak kurang berpartisipasi secara aktif. Maksud dari kurang aktif ialah interaksi dan kerja sama antar siswa. Hal ini sulit berkembang dikarenakan kepribadian siswa yang pemalu atau introvert dalam membangun hubungan sosial. Selain itu, pengaruh teknologi dan media sosial meningkatkan rasa individualis dan rasa kurang percaya diri pada siswa yang membuat proses pembelajaran menjadi terganggu.

Siklus I

Pada tahap perencanaan siklus pertama, guru merancang kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode *role playing* dengan tujuan meningkatkan keterampilan sosial siswa sekaligus menanamkan kesadaran akan pentingnya pelestarian lingkungan. Tema yang dipilih untuk siklus pertama adalah "Peran Individu dalam Pestaarian Lingkungan", yang sesuai dengan materi IPAS dan bertujuan untuk mengajarkan siswa tentang tanggung jawab mereka dalam menjaga kebersihan serta kelestarian lingkungan sekitar. Tema ini dipilih karena berfokus pada bagaimana setiap individu dapat berkontribusi dalam menjaga lingkungan, baik dalam lingkup keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Skenario *role playing* dalam siklus ini dirancang untuk memberi kesempatan kepada siswa untuk memainkan peran yang berkaitan dengan pelestarian lingkungan. Setiap siswa akan diberikan peran tertentu yang mencerminkan berbagai pihak yang terlibat dalam upaya menjaga lingkungan, seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Skenario Peran Siklus I

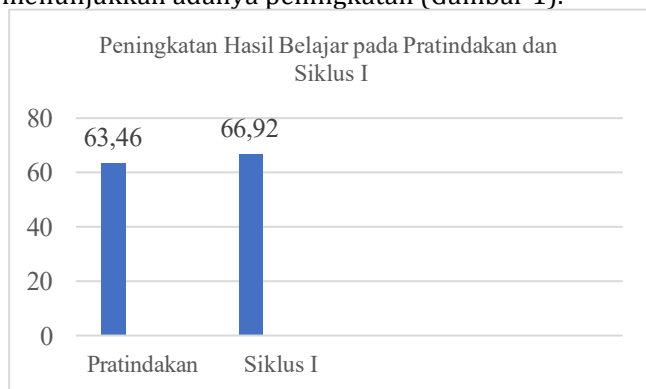
No.	Peran	Deskripsi Peran
1.	Petugas kebersihan	Bertugas membersihkan lingkungan sekolah dan mengajak orang lain untuk menjaga kebersihan.
2.	Aktivis lingkungan	Menyosialisasikan pentingnya menjaga lingkungan dan mengajak teman-temannya untuk mengelola sampah dengan baik.
3.	Warga yang peduli lingkungan	Membiasakan diri untuk membuang sampah pada tempatnya dan memberikan imbauan kepada orang lain untuk membuang sampah pada tempatnya.
4.	Siswa peduli lingkungan	Melakukan aksi nyata seperti menanam pohon atau membuat tempat sampah dari bahan daur ulang.
5.	Warga yang belum peduli lingkungan	Sebagai peran antagonis yang membuang sampah sembarangan atau tidak peduli terhadap lingkungan, yang kemudian akan diberikan edukasi oleh siswa lain.

Selain menyiapkan skenario, guru juga merancang lembar observasi untuk menilai keterampilan sosial siswa. Lembar observasi ini

berfokus pada kemampuan siswa dalam berkomunikasi, bekerja sama, mendengarkan, menyampaikan pendapat, serta merespons dan memberikan solusi terhadap permasalahan lingkungan.

Pada tahap pelaksanaan siklus I, dilakukan pembagian kelompok kecil dengan jumlah 4 hingga 5 orang. Masing-masing tim diberikan skenario lingkungan yang beragam, misalnya tentang pengelolaan sampah, penghijauan sekolah, atau penghematan air dan listrik. Siswa dalam kelompoknya memainkan peran masing-masing dan berinteraksi untuk menyelesaikan masalah lingkungan yang diberikan dalam skenario. Setelah permainan selesai, siswa diajak untuk merefleksikan peran yang telah mereka mainkan, mendiskusikan apa yang mereka pelajari tentang pelestarian lingkungan, serta bagaimana mereka dapat menerapkan nilai-nilai keterampilan sosial dalam keseharian.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran pada siklus pertama, kegiatan berlangsung dengan cukup baik. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap aktivitas *role playing*, namun masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri dan ragu untuk mengajukan diri tampil di depan kelas untuk memainkan perannya. Tes kemampuan sosial siswa kelas III SDN 1 Ngembel di siklus pertama menunjukkan adanya peningkatan (Gambar 1).



Gambar 1. Diagram Peningkatan Hasil Belajar pada Pratindakan dan Siklus I

Gambar 1 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata kelas pada keterampilan sosial siswa sebesar 3,46. Dengan hasil pada saat pratindakan sebesar 63,46 dan mengalami peningkatan pada saat siklus I sebesar 66,92. Pada siklus pertama, terdapat 7 siswa yang belum mencapai nilai minimum 75, sementara 6 siswa telah mencapai nilai tersebut. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa pencapaian keterampilan sosial siswa masih belum memenuhi target ketuntasan yang telah ditetapkan, dengan 7 siswa yang masih berada di bawah batas nilai

minimal dengan presentase sebesar 53,85% dan presentase sebesar 46,15% untuk 6 siswa yang telah memperoleh skor sesuai batas ketuntasan.

Berdasarkan dari data hasil refleksi yang dilakukan, peneliti telah menyimpulkan bahwa perlu dilaksanakan tindakan siklus kedua guna menyempurnakan kekurangan pada siklus pertama. Demi terwujudnya ketuntasan nilai minimal 75 dan ketuntasan siswa dengan presentase 90%. Berikut pemaparan perencanaan siklus II disajikan dalam bentuk Tabel 2.

Tabel 2. Perencanaan Siklus II

No.	Kekurangan Siklus I	Rencana Perbaikan
1.	Siswa kurang paham penerapan solusi permasalahan lingkungan	Menjelaskan lebih mendetail mengenai penerapan solusi permasalahan lingkungan
2.	Siswa cenderung pasif dalam berinteraksi dengan kelompok	Lebih fokus pada latihan kerjasama antar kelompok
3.	Beberapa siswa merasa kurang yakin saat menyampaikan pendapat di depan kelas.	Memberikan dukungan dan penguatan mental agar siswa lebih berani dan percaya diri
4.	Waktu <i>role playing</i> yang terbatas untuk masing-masing siswa	Menambah waktu dan variasi dari kegiatan <i>role playing</i>
5.	Kurangnya umpan balik yang konstruktif terhadap proses berbicara siswa	Guru memberikan umpan balik langsung dan secara terstruktur

Siklus II

Tahap perencanaan siklus II dilakukan oleh guru dengan cara melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan Siklus I dan mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan hasil belajar serta keterampilan sosial siswa. Beberapa kendala yang ditemukan pada siklus pertama, seperti kurangnya pemahaman siswa dalam menerapkan solusi terhadap permasalahan lingkungan serta beberapa siswa yang masih pasif dalam berinteraksi, menjadi fokus utama perbaikan di siklus ini.

Kendala tersebut diatasi dengan cara tetap menggunakan metode *role playing*, namun dengan skenario yang lebih kompleks dan berbasis pemecahan masalah (*problem-solving*). Tema siklus kedua adalah "Aksi Nyata dalam Pelestarian Lingkungan", yang bertujuan untuk mendorong siswa tidak hanya memahami konsep pelestarian lingkungan tetapi juga menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Guru

merancang skenario baru yang lebih menantang dan mendorong siswa untuk berpikir kritis serta bekerja sama lebih aktif. Selain itu, alat bantu visual seperti gambar, video pendek tentang pencemaran lingkungan, dan contoh konkret aksi pelestarian lingkungan akan digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Lembar observasi diperbarui, dengan menambahkan indikator peningkatan hasil belajar siswa, termasuk pemahaman konsep, penerapan solusi dalam diskusi kelompok, serta kemampuan menyampaikan pendapat secara lebih terstruktur.

Pada tahap pelaksanaan, siswa dikelompokkan kembali ke dalam beberapa tim kecil, masing-masing terdiri dari 4 hingga 5 anggota. Setiap kelompok diberikan skenario permasalahan lingkungan yang lebih kompleks, seperti disajikan pada Tabel 3:

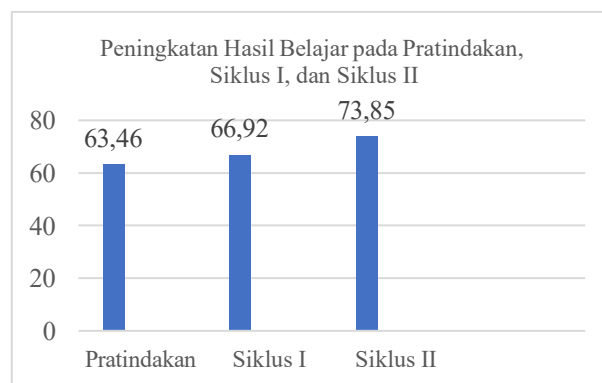
Tabel 3. Skenario Peran Siklus II

No.	Skenario Peran	Deskripsi Peran
1.	Masalah sampah plastik di sekolah	Kelompok diminta menemukan solusi inovatif, misalnya mendaur ulang sampah atau membuat tempat sampah kreatif.
2.	Krisis air bersih	Siswa berperan sebagai warga yang harus menghemat air dan mencari cara mengurangi pemborosan.
3.	Penebangan pohon yang berlebihan	Siswa berdiskusi mengenai pentingnya penghijauan dan membuat program sederhana untuk penghijauan sekolah.
4.	Pencemaran udara dari kendaraan	Siswa mencari solusi seperti menggunakan transportasi ramah lingkungan atau melakukan penghijauan untuk mengurangi polusi udara.

Setiap kelompok diberikan waktu untuk memainkan peran mereka, berdiskusi, dan menyusun solusi konkret terhadap permasalahan yang diberikan. Siswa juga didorong untuk berdebat dan mempertahankan pendapat mereka guna melatih keterampilan sosial dan berpikir kritis. Setelah sesi *role playing*, siswa melakukan refleksi dan presentasi mengenai solusi yang mereka temukan. Kelompok lain diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan, menambahkan ide, atau memberikan kritik konstruktif. Guru juga memberikan umpan balik terkait cara siswa berkomunikasi, bekerja sama, dan memahami konsep pelestarian lingkungan.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran pada siklus II, penerapan Penggunaan

metode bermain peran sebagai strategi untuk mengembangkan kemampuan sosial siswa, serta pemahaman mereka tentang pelestarian lingkungan sekitar memperlihatkan peningkatan hasil dibandingkan dengan tahap pada siklus I. Guru telah melaksanakan semua langkah dalam *role playing* dengan lebih terstruktur dan sistematis. Selama proses pembelajaran, guru berhasil menciptakan lingkungan kelas yang aktif, nyaman, dan mendukung interaksi yang efektif. Selain itu, guru memberikan fasilitas yang lebih baik bagi siswa, seperti memberikan contoh konkret, menampilkan media pembelajaran yang menarik (gambar dan video), serta memberikan bimbingan dalam diskusi. Hal ini berdampak pada meningkatnya partisipasi siswa dalam pembelajaran dari segi aktivitas siswa. Siswa lebih aktif dalam bermain peran, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat mereka mengenai solusi pelestarian lingkungan. Selain itu, siswa juga menunjukkan kepedulian sosial yang lebih tinggi, seperti mengajak teman sekelompok untuk lebih berperan serta dalam diskusi dan memberikan masukan yang konstruktif kepada teman lainnya. Gambar 2 menggambarkan diagram peningkatan hasil siklus I dan II.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Hasil Belajar pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Gambar 2 menunjukkan bahwa kemampuan sosial siswa kelas III SDN 1 Ngembel meningkat pada siklus II. Terjadi peningkatan rata-rata nilai, di mana pada prasiklus nilai rata-rata siswa adalah 63,46. Setelah penerapan metode *role playing* pada siklus I, nilai rata-rata meningkat sebesar 3,46 poin menjadi 66,92. Pada siklus II, nilai rata-rata kembali mengalami peningkatan sebesar 6,93 poin menjadi 73,85. Selain itu, terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa. Pada prasiklus, hanya 3 dari 13 siswa (23,08%) yang mencapai nilai di atas KKM 75. Pada siklus pertama, ketuntasan nilai meningkat menjadi 6 dari total 13 siswa (46,15%). Peningkatan paling signifikan terjadi pada siklus II, di mana 12 dari 13 siswa (92,31%) telah mencapai nilai

minimal KKM 75. Hanya 1 siswa (7,69%) yang belum memenuhi nilai kriteria minimal.

Pelaksanaan siklus II pada pembelajaran berhasil meningkatkan keterampilan sosial siswa, khususnya dalam berbicara di depan kelas dan bekerja sama dalam kelompok. Dengan perencanaan yang lebih baik, pelaksanaan yang lebih terstruktur, serta observasi yang mendalam, siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran IPAS melalui metode *role playing*. Meskipun ada peningkatan yang signifikan, masih ada beberapa area yang perlu diperbaiki, seperti meningkatkan rasa percaya diri siswa yang lebih introvert.

Berdasarkan hasil refleksi yang positif dari siklus II, hasil penelitian ini mengungkap bahwa penggunaan metode *role playing* dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam bersosial pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Keberhasilan ini terlihat dari pencapaian nilai rata-rata siswa yang mencapai minimal 75, serta tingkat ketuntasan sebesar 90%. Penerapan metode ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, percaya diri, berjiwa sosial tinggi, serta tertib saat pembelajaran berlangsung. Oleh karenanya, peneliti dan pihak terkait memutuskan menuntaskan penelitian hingga tahap siklus II.

Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar telah terbukti optimal berperan dalam mengembangkan kemampuan interaksi sosial siswa. Kemampuan sosial mencakup kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, berempati, serta menyelesaikan masalah secara kolektif, yang memiliki peran krusial dalam pertumbuhan sosial. Sejalan menurut Nurarifiatil dan Astinil, (2023) bahwa penggunaan metode ini dapat dapat membantu guru dalam merangsang perkembangan sosial anak. Pendapat Aulia et al., (2022) pun sama bahwa bermain peran sangat berpengaruh pada pengembangan kemampuan siswa dalam berinteraksi. Peneliti lain Adawiah dan Qomariyah, (2023) pun sejalan dengan hal tersebut yang menyatakan bahwa metode *role playing* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam serta meningkatkan interaksi antar siswa dalam pembelajaran.

Penerapan metode bermain peran pada siswa kelas III SDN 1 Ngembel menghasilkan perkembangan yang signifikan dalam keterampilan sosial siswa dari prasiklus hingga siklus II. Pada prasiklus, hanya 3 dari 13 siswa yang mencapai KKM ≥ 75 , sedangkan pada siklus I jumlahnya meningkat menjadi 6 siswa. Peningkatan yang lebih besar terjadi pada siklus II, di mana 12 siswa telah mencapai ketuntasan, menunjukkan Keberhasilan metode ini dalam

mengembangkan keterampilan sosial siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian Rosyadi, (2022) bahwa metode ini berhasil mengoptimalkan partisipasi keaktifan siswa saat diskusi serta mengembangkan kepercayaan diri mereka dalam menyampaikan pendapat.

Temuan siklus 1 menunjukkan beberapa hambatan, yakni kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep *role playing*, kerjasama kelompok yang belum optimal, kurang percaya dirinya siswa, keterbatasan waktu dalam melaksanakan permainan peran secara efektif, serta minimnya umpan balik dari guru yang menyebabkan siswa kurang memahami aspek-aspek komunikasi yang harus diperbaiki. Permasalahan ini juga ditemukan dalam penelitian Rahmi dan Mufid, (2024) yang menyebutkan bahwa kendala dalam metode *role playing* sering terjadi karena kurangnya pengalaman siswa dalam bermain peran serta keterbatasan waktu untuk refleksi dan evaluasi.

Sebagai solusi, pada siklus II, guru melakukan beberapa perbaikan, antara lain dengan menjelaskan lebih mendetail tentang *role playing* sebelum praktik dimulai, memberikan contoh nyata dalam memerankan tokoh agar siswa lebih memahami perannya, meningkatkan dukungan dan motivasi bagi siswa yang kurang percaya diri, membuat skenario *role playing* yang lebih seimbang sehingga semua siswa dapat berpartisipasi secara aktif, serta memberikan umpan balik lebih banyak tentang aspek tekanan suara, nada, irama, dan ekspresi dalam komunikasi sosial. Sejalan dengan pendapat Lestari & Pahmi, (2023) bahwa mengajar secara efektif merupakan faktor utama dalam menciptakan proses pembelajaran yang optimal. Dengan strategi ini, Siswa menunjukkan peningkatan kepercayaan diri serta semangat yang lebih tinggi dalam berpartisipasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Bahtiar et al., (2024), dengan memainkan berbagai peran tersebut, siswa dapat lebih memahami karakteristik setiap tokoh. Melalui metode ini, tidak hanya sekadar menyerap informasi secara pasif, siswa juga diajak untuk kreatif, berdiskusi, serta menyampaikan pendapatnya dengan percaya diri.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pemaparan Eliana, (2023) bahwa peningkatan tersebut terjadi karena penerapan metode pembelajaran interaktif, yaitu pendekatan yang menempatkan siswa sebagai pusat dalam proses pembelajaran. Siswa lebih aktif dalam berdiskusi dan memberikan pendapat dibandingkan siklus sebelumnya. Kerjasama antar kelompok meningkat, siswa mulai lebih menghargai peran masing-masing. Suasana kelas lebih kondusif, dengan lebih sedikit siswa yang berbicara sendiri atau tidak memperhatikan temannya saat bermain peran. Siswa lebih percaya diri, bahkan mereka yang

sebelumnya cenderung pasif. Sesuai penelitian Rando dan Pali, (2021) yang mengatakan bahwa metode bermain peran membantu kemampuan berinteraksi, empati, dan kolaborasi siswa di kelas rendah.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil tindakan dari siklus I dan II, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran IPAS di SDN 1 Ngembel kelas III telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Dengan adanya interaksi aktif, refleksi, dan umpan balik yang lebih baik, metode ini dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, serta empati siswa di sekolah dasar.

Kesimpulan

Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran IPAS dengan materi pelestarian lingkungan sekitar di SDN 1 Ngembel kelas III terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dari prasiklus hingga siklus II. Pada prasiklus, hanya 3 dari 13 siswa (23,08%) yang mencapai ketuntasan KKM 75, kemudian meningkat menjadi 6 siswa (46,15%) di siklus I, dan mencapai 12 siswa (92,31%) pada siklus II. Rata-rata nilai pada siswa juga terbukti naik, dilihat dari 63,46 saat prasiklus bertambah ke 66,92 pada siklus I, lalu melonjak lagi 73,85 di siklus II. Kendala yang muncul saat siklus I, seperti kurangnya pemahaman siswa terhadap peran, rendahnya rasa percaya diri, dan kurangnya kerja sama, berhasil diatasi pada siklus II melalui penjelasan lebih mendetail, pemberian contoh konkret, serta dukungan lebih intensif dari guru. Dengan demikian, metode *role playing* dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik, terutama dalam memahami dan menerapkan konsep pelestarian lingkungan dalam kehidupan sehari-hari.

Referensi

- Aisyah, N., & Negeri, S. (2021). Application Of *Role Playing Learning Model* to Improve Student Speaking. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11 (1)(1).
- Anwar, Moh. F. N., Wicaksono, A. A., & Pangambang, A. T. (2022). Penggunaan Metode Sas Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan. *Musamus Journal Of Primary Education*, 5(1), 57–64. <https://doi.org/10.35724/Musipe.V5i1.4367>
- Aulia, C., Rohana, S., Intiana, H., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar. *Journal Of Classroom Action Research*, 4(1). <https://doi.org/10.29303/Icar.V4i1.1402>
- Aulia, L. R., & Pebriani, Y. N. (2023). Kehidupan Melalui Model Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Mengembangkan Keterampilan Sosial Dalam Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Ips*, 17(1), 66–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jppi.V17i1.6742>
- Ayu Lestari, T., & Pahmi, S. (2023). Implementasi Lesson Study Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Materi Sistem Peredaran Darah. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan Ipa*. <https://doi.org/10.29303/lpmipi.V6i2.3421>
- Ayu, P., Pamungkas, T., Indrastoeti, J., Poerwanti, S., Daryanto, J., Guru, P., Dasar, S., Maret, U. S., & Slamet, J. B. (2019). Peningkatan Keterampilan Sosial Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V Sekolah Dasar. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/Dd.i.V7i4.32296>
- Chadijah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. In *Jurnal Al-Amar (Jaa)* (Vol. 4, Issue 2). <http://ojs-steialamar.org/index.php/jaa/article/view/194>
- Eliana, N. (2023). Artikel Pengenalan Lapangan Persekolahan (Plp) Penerapan Model Pembelajaran Intraktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Biologi Kelas Xi Sma Negeri 2 Labuapi. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan Ipa*. <https://doi.org/10.29303/lpmipi.V6i1.2691>
- Eti Robiatul Adawiah, & Siti Qomariyah. (2023). Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas Vii Di Smpn 1 Sagaranten. *Soko Guru: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 144–162. <https://doi.org/10.55606/Sokoguru.V3i1.2114>
- Fitri, R. A., Adnan, F., & Irdamurni, I. (2020). Pengaruh Model Quantum Teaching Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 88–101. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i1.570>
- Inggit, O., Anggoro, D., Awaliah, N., Indriyana, N., Harianto, R. P., Rahmadina, S., & Marini, A. (2023). Upaya Pembentukan Karakter Melalui

- Implementasi Model Demonstrasi Pada Materi Ips Kekayaan Budaya Indonesia Kelas Iv. In *Jpdsh Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Issue 12). <https://Bajangjournal.Com/Index.Php/Jpdsh>
- Jumrian, Syahrudin, Hadi, N. T. F. W., & Mutiani. (2021). Telaah Literatur ; Komponen Kurikulum Ips Di Sekolah Dasar Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1120-1129. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i3.896>
- Karnia, N., Lestari, J. R. D., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 Mi Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: Jppp*, 4(2). <https://doi.org/10.30596/jppp.V4i2.15603>
- Khafifatun Nadlyfah, A., & Ratna Kustanti, E. (2018). Hubungan Antara Pengungkapan Diri Dengan Penyesuaian Diri Pada Mahasiswa Rantau Di Semarang (Vol. 7, Issue 1). <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/20171>
- Lubis, C., & Nasution, S. (2024). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah. In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Issue 2). <https://jurnaldidaktika.org2017>
- Moh. David Bahtiar, Nisak, R. Z., Putri, R., Zulfikar, Moh. F., & Kafabih, Moh. A. H. (2024). Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Teks Negosiasi. *Narasi: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya*, 2(2), 173-188. <https://doi.org/10.30762/narasi.V2i2.3808>
- Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Suci Windariyah, D., Mulasi, S., Warlizasusi, J., Uron Hurit, R., Arianto, D., Wahab, A., Nur Aini, A., Dewa Gede Alit Rai Bawa, I., Hadi Prasetyo, A., & Penelitian Tindakan Kelas, Mp. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif*. <https://penerbitadab.id>
- Nurarifiati¹, F., & Astini¹, N. (2023). Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Kelompok B Melalui Metode Bermain Peran. *Journal Of Classroom Action Research*, 5(2). <https://doi.org/10.29303/icar.V5i2.3256>
- Rahim, A., Sanjata, M. P., Sardi, A., & Muchtar, J. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Tutor Sebaya Setting Kooperatif Improvement of Learning Outcomes Through The Tutor's Learning Model as Cooperative Settings in Students. <http://ejournal.stkipddipinrang.ac.id/index.php/jse/article/view/30>
- Rahmi, V., & Mufid, M. (2024). Analisis Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Jawa Kelas 2 Sd Negeri 2 Tahunan. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(02), 665-674. <https://doi.org/10.47709/educendikia.V4i02.4641>
- Remi Rando, A., & Pali, A. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial. 9(2), 295-300. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jipgsd>
- Rizal Pahleviannur, M., Saringatun Mudrikah, Sp., Hari Mulyono, Mp., Vidriana Oktoviana Bano, M., Muhammad Rizqi, Mp., Muhammad Syahrul, Mp., Nashrudin Latif, Mp., Ema Butsi Prihastari, M., Khurotul Aini, Mp., Zakaria, Mp., & Ns Hidayati, Mp. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*.
- Rosyadi, A. R. (2022). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Sosial Pada Siswa Kelas Iii Sd. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (Jime)*, 8(1), 2656-5862. <https://doi.org/10.36312/jime.V8i12802/Http>
- Salamah, D., & Maryono. (2022). Pembelajaran Team Quiz Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3). <https://doi.org/10.31980/plusminus.V2i3.1965>
- Santoso, P. C., & Sukadari, S. (2022). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Pengalasan. *Proceedings Series On Social Sciences & Humanities*, 3, 563-568. <https://doi.org/10.30595/pssh.V3i.333>
- Saputra, E. Ek. (2024). Pengembangan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Dalam Konteks Pendidikan Multikultural Pada Mata Pelajaran Ips. *Semesta: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(3), 158-164. <https://doi.org/10.70115/semesta.V2i3.175>
- Samarina, S., Nisa, S. H., Saputri, O. R., Sultania, T., Wulandari, A., Liyyin, S., Hultaria, E., Redjeki, S. I., Sundari, S., Atmawijaya, R., Wahyudi, L. T., & Mayadi, M. (2025). Membangun Kreativitas Dan Kesadaran Lingkungan Melalui Lomba Daur Kreatif Menggunakan Sampah Di Sman 2 Narmada. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan Ipa*, 8(1). <https://doi.org/10.29303/ipmpi.V8i1.10354>
- Susilawati, S., Doyan, A., Muliyadi, L., & Hakim, S. (2020). Growth Of Tin Oxide Thin Film By Aluminum And Fluorine Doping Using Spin Coating Sol-Gel Techniques. *Jurnal Penelitian*

Pendidikan Ipa, 6(1), 1-4.
<https://doi.org/10.29303/lppipa.V6i1.264>

Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Di Sman 10 Kota Ternate Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6 (2).
<https://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/bioedu/article/view/7305>