Published online on the page: https://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/learntech

L E A R N T E C H
Jurnal Teknologi Pendidikan

| ISSN (*Online*) 3108-9666 |

Optimalisasi Pemahaman Konsep Tata Surya melalui Metode *Role Play*: Studi Tindakan Kelas pada Pembelajaran IPAS SD

Adela Cahya Putri Alpansi[1,*]

[1]*Universitas Sriwijaya, Palembang,* Indonesia

Article Information

Article History:
Submit: 14 Mei 2026
Revision: 06 Agustus 2026
Accepted: 17 Oktober 2026
Published: 30 Oktober 2026

Keywords

Role Play; Hasil Belajar; Sistem Tata Surya; Pembelajaran IPAS; Sekolah Dasar

Correspondence

E-mail: adelacahya2@gmail.com*

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar materi sistem tata surya pada pembelajaran IPAS melalui penerapan metode *role play* pada peserta didik kelas VI C SD Negeri 05 Indralaya. Latar belakang penelitian menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep sistem tata surya karena pembelajaran yang cenderung bersifat konvensional dan kurang melibatkan keaktifan peserta didik. Metode *role play* dipilih karena dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role play* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang ditandai dengan meningkatnya persentase ketuntasan belajar dari 20,7% pada pra-siklus menjadi 34,5% pada siklus I dan 86,2% pada siklus II. Nilai rata-rata peserta didik juga meningkat dari 58,45 pada pra-siklus menjadi 66,55 pada siklus I dan 82,24 pada siklus II. Selain itu, partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran mengalami peningkatan sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif. Dengan demikian, metode *role play* merupakan salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

Abstract

This study aimed to improve the learning outcomes of sixth-grade students in Natural and Social Sciences (IPAS) on the Solar System topic through the implementation of the role play method. The study employed Classroom Action Research (CAR) based on the Kurt Lewin model, which consisted of two cycles, with each cycle including planning, action, observation, and reflection stages. The research participants were 29 students of Grade VI C at SD Negeri 05 Indralaya. Data were collected through learning achievement tests, observation, and documentation. The results showed that the implementation of the role play method improved students' learning outcomes. Classical learning mastery increased from 20.7% in the pre-cycle to 34.5% in Cycle I and reached 86.2% in Cycle II, with an average score of 80.69. The role play method also increased students' participation, interaction, and engagement during the learning process, enabling them to understand the Solar System concepts more effectively through direct learning experiences. Therefore, the role play method proved to be effective in improving students' learning outcomes in Natural and Social Sciences (IPAS), particularly on the Solar System topic.

This is an open access article under the CC–BY-SA license

Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. *Some rights reserved*

Published online on the page: https://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/learntech

L E A R N T E C H
Jurnal Teknologi Pendidikan

| ISSN (*Online*) 3108-9666 |

1. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar merupakan proses pembelajaran yang mengintegrasikan konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial agar peserta didik mampu memahami berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar secara menyeluruh. Pembelajaran IPAS menuntut peserta didik tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga aktif mengamati, menanya, dan mengaitkan antarperistiwa dalam kehidupan sehari-hari (Rachmat dkk., 2024). Dalam konteks ini, pembelajaran perlu dirancang secara aktif, bermakna, dan melibatkan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Putra & Negara, 2021).

Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Situmorang dkk., 2023). Namun demikian, hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru (Silaban dkk., 2022). Penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat dan masih berpusat pada guru dapat menyebabkan rendahnya keaktifan peserta didik serta kesulitan dalam memahami materi pembelajaran (Herlina & Manuaba, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VI C SD Negeri 05 Indralaya, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada materi sistem tata surya masih tergolong rendah. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak seperti susunan planet, karakteristik benda langit, dan pergerakan dalam sistem tata surya. Pembelajaran yang berlangsung masih didominasi metode ceramah sehingga interaksi pembelajaran cenderung satu arah dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif (Tresnawati dkk., 2021). Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep serta hasil belajar peserta didik di kelas tersebut.

Materi sistem tata surya merupakan bagian penting dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar karena berkaitan dengan pemahaman peserta didik terhadap benda-benda langit dan fenomena alam semesta (Putra & Negara, 2021). Karakteristik materi yang bersifat abstrak menuntut adanya metode pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna (Tresnawati dkk., 2021). Salah satu alternatif metode yang dapat digunakan adalah *role play*, yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan objek atau peristiwa sehingga konsep dapat dipahami secara lebih nyata dan menyenangkan (Latifah & Priantari, 2024).

Efektivitas metode *role play* dalam meningkatkan hasil belajar telah banyak dibuktikan melalui penelitian sebelumnya. Penelitian Hartati (2023) menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar IPA pada materi sistem tata surya secara signifikan. Penelitian Maknun dkk. (2024) juga menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan metode *role playing* pada materi yang sama. Selain itu, penelitian Andari dkk. (2024) menunjukkan bahwa model *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar IPAS sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Penelitian lain juga memperkuat bahwa metode *role play* dapat meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik. Rinjani dan Subiyantoro (2024) menyatakan bahwa *role playing* merupakan metode pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan minat belajar IPAS di sekolah dasar. Fitrianingsih dkk. (2021) menjelaskan bahwa penerapan *role playing* dalam pembelajaran tematik integratif dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal

Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. *Some rights reserved*

ini menunjukkan bahwa metode *role play* tidak hanya berpengaruh pada hasil belajar, tetapi juga pada proses pembelajaran itu sendiri.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya hanya berfokus pada efektivitas metode *role play* dalam meningkatkan hasil belajar, sedangkan penerapannya pada pembelajaran IPAS materi sistem tata surya melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada konteks Kurikulum Merdeka masih belum banyak dikaji. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi sistem tata surya melalui penerapan metode *role play* pada peserta didik kelas VI C SD Negeri 05 Indralaya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna bagi guru dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi sistem tata surya melalui penerapan metode *role play*. Model Kurt Lewin terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) yang dilakukan secara berulang dalam bentuk siklus. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 05 Indralaya pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian seluruh peserta didik kelas VI C yang berjumlah 29 peserta didik.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, menyiapkan media pembelajaran, lembar observasi, serta soal evaluasi. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan metode *role play* pada pembelajaran IPAS materi sistem tata surya. Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan peran sebagai matahari, planet, dan benda langit lainnya untuk membantu memahami konsep sistem tata surya secara lebih konkret. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan hasil tes peserta didik untuk mengetahui kekurangan pada setiap siklus dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu divalidasi melalui validitas ahli (*expert judgment*). Proses validasi dilakukan oleh dosen pembimbing untuk menilai kesesuaian instrumen dengan tujuan penelitian, indikator pembelajaran, materi sistem tata surya, serta kejelasan bahasa yang digunakan. Berdasarkan hasil validasi, dilakukan perbaikan terhadap instrumen sesuai dengan saran validator sehingga instrumen dinyatakan layak digunakan dalam penelitian. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik dan keterlaksanaan pembelajaran oleh guru selama penerapan metode *role play*. Tes hasil belajar berupa 20 butir soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran materi sistem tata surya. Setiap jawaban benar diberi skor 5, sedangkan jawaban salah diberi skor 0, sehingga skor maksimum yang dapat diperoleh peserta didik adalah 100. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan dan dokumen selama penelitian berlangsung.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes dilakukan melalui *pre-test* sebelum pelaksanaan tindakan dan *post-test* pada akhir setiap siklus untuk memperoleh data kemampuan awal dan peningkatan hasil belajar peserta didik. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui tingkat keaktifan dan partisipasi peserta didik, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian.

Data penelitian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar peserta didik menggunakan

statistik deskriptif. Sementara itu, analisis data kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian dinyatakan berhasil apabila peserta didik mencapai nilai ≥ 70 sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan ketuntasan belajar secara klasikal mencapai minimal 85% dari jumlah seluruh peserta didik.

Tabel 1. Tabel Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Rentang Nilai	Kategori	Keterangan
70-100	Tuntas	Mencapai KKM
0-69	Tidak tuntas	Belum mencapai KKM

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem tata surya melalui penerapan metode *role play*. Hasil penelitian disajikan secara sistematis berdasarkan tahapan pelaksanaan tindakan, yaitu kondisi awal (pra-siklus), hasil tindakan pada siklus I, hasil tindakan pada siklus II, serta peningkatan hasil belajar peserta didik. Penyajian hasil penelitian ini difokuskan pada data empiris yang diperoleh dari tes dan observasi tanpa disertai interpretasi teoritis.

Pada tahap pra-siklus, dilakukan tes awal untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar peserta didik sebelum penerapan metode *role play*. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, dengan nilai rata-rata kelas yang masih berada di bawah standar ketuntasan.

Tabel 2. Hasil *Pre-test* Peserta Didik

Kategori Ketuntasan	Jumlah Peserta Didik	Presentase
Tuntas (≥ 70)	6	20,7%
Tidak tuntas (< 70)	23	79,3%
Total		100%

Tabel 3. Statistik Nilai *Pre-test* Peserta Didik

Aspek Penilaian	Hasil
Skor maksimum	90
Skor minimum	45
Rata-rata nilai	58,45
Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	70

Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa hanya sebagian kecil peserta didik yang mencapai ketuntasan, sedangkan sebagian besar lainnya masih berada dalam kategori belum tuntas. Selain itu, distribusi nilai menunjukkan adanya kesenjangan pemahaman antar peserta didik terhadap materi sistem tata surya. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan sebelumnya belum mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I menunjukkan adanya perubahan dalam proses pembelajaran, khususnya pada aktivitas peserta didik dan kinerja guru. Peserta didik mulai terlibat dalam kegiatan bermain peran, meskipun tingkat partisipasi masih belum merata pada seluruh peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik berada pada kategori cukup, sedangkan kinerja guru dalam mengelola pembelajaran berada pada kategori baik. Selain itu, hasil tes pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dibandingkan dengan kondisi pra-siklus.

Tabel 4. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Aspek	Hasil
Jumlah peserta didik	29
Nilai rata-rata	66,55
Jumlah peserta didik tuntas	10
Presentase ketuntasan	34,48%

Meskipun demikian, persentase ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I masih belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep sistem tata surya secara menyeluruh. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan dengan memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada siklus I. Perbaikan tersebut meliputi peningkatan bimbingan guru, pengelolaan waktu yang lebih efektif, serta penyempurnaan skenario *role play* agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dan berada pada kategori baik, serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menjadi lebih merata. Selain itu, hasil tes pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata kelas dan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar.

Tabel 5. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Aspek	Hasil
Jumlah peserta didik	29
Nilai rata-rata	82,24
Jumlah peserta didik tuntas	25
Presentase ketuntasan	86,20%

Berdasarkan hasil tersebut, ketuntasan belajar secara klasikal telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role play* pada siklus II mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal. Untuk melihat peningkatan hasil belajar secara keseluruhan, dilakukan perbandingan antara hasil pra-siklus, siklus I, dan siklus II.

Tabel 6. Perbandingan Hasil Belajar

Tahap	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Presentase Tuntas
Pra-Siklus	29	6	23	20,7%
Siklus I	29	10	19	34,5%
Siklus II	29	25	4	86,2%

Tabel 7. Perbandingan Rata-Rata

Tahap	Nilai Rata-Rata
Pra-Siklus	58,45
Siklus I	66,55
Siklus II	82,24

Secara keseluruhan, data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik secara bertahap dari pra-siklus hingga siklus II. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan serta meningkatnya nilai rata-rata kelas pada setiap siklus. Dengan demikian, penerapan metode *role play* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role play* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem tata surya. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dari hasil evaluasi pada setiap siklus, tetapi juga dari perubahan proses pembelajaran yang menjadi lebih aktif dan berpusat pada peserta didik. Sebelum tindakan dilakukan, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif dan mengalami kesulitan memahami

konsep-konsep sistem tata surya yang bersifat abstrak. Setelah metode *role play* diterapkan, peserta didik memperoleh kesempatan untuk memerankan matahari, planet, dan benda langit lainnya sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Agustin dkk. (2024) menyatakan bahwa metode *role playing* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Pernyataan tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran memberikan dampak terhadap peningkatan pemahaman konsep.

Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui teori *Cone of Experience* yang dikemukakan oleh Edgar Dale. Berdasarkan penjelasan Novianty dkk. (2025), pengalaman belajar yang lebih konkret mampu menghasilkan pemahaman dan daya ingat yang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang bersifat abstrak. Dale juga menjelaskan bahwa guru perlu memilih bentuk pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, dan konteks peserta didik. Dalam penelitian ini, pengalaman belajar tersebut diwujudkan melalui kegiatan *role play*, yaitu peserta didik memerankan secara langsung benda-benda langit dalam sistem tata surya. Gambaran tersebut juga ditemukan oleh Maknun dkk. (2024) yang menjelaskan bahwa keterlibatan peserta didik dalam memerankan posisi matahari, bumi, bulan, serta interaksi antarplanet memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif sehingga konsep lebih mudah dipahami.

Peningkatan hasil belajar pada Siklus II menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan metode *role play* tidak hanya dipengaruhi oleh metode yang digunakan, tetapi juga oleh adanya perbaikan tindakan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I. Pada siklus pertama masih ditemukan beberapa kendala, seperti pembagian kelompok yang belum merata, sebagian peserta didik belum percaya diri memainkan perannya, serta kerja sama antarkelompok yang belum optimal. Oleh karena itu, pada Siklus II dilakukan pembagian kelompok yang lebih seimbang, pemberian arahan yang lebih jelas mengenai alur bermain peran, serta peningkatan bimbingan guru selama kegiatan pembelajaran. Perbaikan tersebut membuat seluruh peserta didik memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi sehingga suasana belajar menjadi lebih aktif dan komunikatif. Kondisi seperti ini dijelaskan oleh Ibrahim dkk. (2025), yang menyebutkan bahwa metode *role play* mampu meningkatkan partisipasi peserta didik melalui suasana belajar yang aktif, komunikatif, dan partisipatif.

Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan *role play* juga membawa perubahan pada kualitas proses pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih berani mengemukakan pendapat, aktif berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok ketika memainkan peran yang telah diberikan. Amalia dkk., (2025) mengemukakan bahwa penerapan metode *role playing* pada pembelajaran IPAS mampu meningkatkan keaktifan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa peningkatan hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari meningkatnya keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, penerapan metode *role play* terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna pada materi sistem tata surya. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret, berkesempatan berdiskusi dan bekerja sama dengan teman, serta mampu menghubungkan konsep yang dipelajari dengan situasi yang diperagakan. Perbaikan tindakan pada setiap siklus juga menunjukkan bahwa kualitas proses pembelajaran dapat terus ditingkatkan melalui kegiatan refleksi. Dengan demikian, penerapan metode *role play* tidak hanya meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPAS pada materi sistem tata surya di kelas VI C SD Negeri 05 Indralaya sehingga tujuan penelitian dapat dinyatakan tercapai.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat

disimpulkan bahwa penerapan metode *role play* dalam pembelajaran IPAS materi sistem tata surya di kelas VI C SD Negeri 05 Indralaya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Pada tahap perencanaan, pembelajaran dirancang secara sistematis melalui penyusunan skenario bermain peran, penentuan peran peserta didik sebagai komponen dalam sistem tata surya, serta pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung visualisasi konsep. Perencanaan tersebut terbukti mampu mengarahkan proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan sesuai dengan karakteristik materi yang bersifat abstrak. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, metode *role play* mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran melalui simulasi, diskusi, dan kerja sama kelompok. Kegiatan ini menciptakan suasana belajar yang interaktif, kontekstual, dan bermakna, sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami konsep sistem tata surya secara lebih mendalam. Peningkatan hasil belajar peserta didik terlihat dari perbandingan nilai pada setiap tahap penelitian. Persentase ketuntasan belajar mengalami peningkatan dari 20,7% pada tahap pra-siklus menjadi 34,5% pada siklus I, dan meningkat secara signifikan menjadi 86,2% pada siklus II dengan nilai rata-rata mencapai 80,69. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa penerapan metode *role play* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS materi sistem tata surya. Berdasarkan hasil penelitian ini, guru yang akan menerapkan metode *role play* pada materi pembelajaran lain disarankan untuk merancang skenario bermain peran yang sesuai dengan karakteristik materi, memberikan pembagian peran yang seimbang kepada setiap peserta didik, serta mengoptimalkan bimbingan selama kegiatan berlangsung agar seluruh peserta didik terlibat secara aktif. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan penelitian ini dengan mengkaji tidak hanya peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga aspek afektif, kemampuan bekerja sama, dan keterampilan komunikasi peserta didik secara lebih mendalam sehingga manfaat penerapan metode *role play* dapat diketahui secara lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

Agustin, D. N., Saputro, B. A., & Poncowati, L. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Metode *Role Play*ing pada Materi Hak dan Kewajiban Kelas III SD Negeri Wonotingal. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 8*(1), 15765–15771. https://doi.org/10.23887/jear.v8i4.86496

Amalia, A., Damanik, B. S., Aimanah, F. umu, Irawan, C. R., Destrinelli, & Risdalina. (2025). Penerapan Metode *Role Play*ing untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas 5 pada Pembelajaran IPAS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2), 671–680. https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.26992

Andari, N. W. P., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). Model Pembelajaran Role playing Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research, 8*(4), 644–651. https://doi.org/10.23887/jear.v8i4.86496

Fitrianingsih, D., Sutoyo, & Handini, O. (2021). Analisis Penggunaan Model *Role Play*ing dalam Pembelajaran Tematik Integratif pada Peserta Didik Kelas IIIA. *Jurnal Sinektik,* 4(1), 87–97. https://doi.org/10.33061/js.v3i2.0000

Hartati, L. (2023). Penerapan Model *Role Play*ing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Materi Sistem Tata Surya pada Kelas VI SDN 11/X Nipah Panjang Tahun Ajaran 2021/2022. *Journal on Education, 6*(1), 186–192. https://mail.jonedu.org/index.php/joe/article/view/2931

Herlina, N. K., & Manuaba, I. B. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Berbasis Kontekstual Materi Keragaman Budaya pada Muatan IPS Kelas IV SD Negeri 3 Ketewel Gianyar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling,* 4(3). https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4412

Ibrahim, A., Safitri, A., Gea, D. Z., Gulo, P., & Wahidin, D. (2025). Penerapan Model Pembelajaran *Role Play* untuk Mengatasi Rendahnya Keterlibatan Siswa pada Materi Nilai-Nilai Pancasila di SMPN 226 Jakarta. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia, 5*(12), 3529–3537. https://doi.org/10.52436/1.jpti.1031

Latifah, N., & Priantari, I. (2024). Implementasi Metode *Role Play*ing untuk Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 1*(4), 1–10. https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.94

Maknun, L., Fajrie, N., & Fathurohman, I. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Tata Surya Menggunakan Metode Pembelajaran *Role Play*ing di Kelas VI MI Thowalib Pesagen Gunungwungkal Pati. *Jurnal Prakarsa Paedagogia, 7*(1), 121–130. https://doi.org/10.24176/jpp.v7i1.12911

Novianty, N., Rochmat, C. S., & Shodik, A. J. (2025). The Effectiveness of Visual Media in Improving Students' Arabic Language Learning According to Edgar Dale's *Cone of Experience* Model. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab, 9*(2), 613–630. https://doi.org/10.29240/jba.v9i2.14895

Putra, W. P., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Multimedia Sistem Tata Surya pada Muatan IPA Kelas VI. *Jurnal Mimbar Ilmu, 26*(1), 108–117. https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.32183

Rachmat, F. O., Putri, H. E., & Nuraeni, F. (2024). Pengaruh Model *Role Play*ing Berbantuan Media Giatorys untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa pada Pembelajaran IPAS SD. *Jurnal Pendidikan Dasar, 12*(1), 44–51. https://doi.org/10.20961/jpd.v12i1.82910

Rinjani, A. M., & Subiyantoro, S. (2024). *Role Play*ing : Metode Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS di Sekolah Dasar. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 9*(3), 119–126. https://doi.org/10.32585/edudikara.v9i3.369

Silaban, S. O., Sinaga, C. V., & Thesalonika, E. (2022). Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas V UPTD SD Negeri 122345 Pematang Siantar Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4*(5). https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.8520

Situmorang, R., Banjarnahor, D. N., & Nababan, W. (2023). Pengaruh Minat Belajar dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas XI PIS SMA Negeri 4 Pematang Siantar Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 7*(3), 25159–25166. https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10615

Tresnawati, D., Rahayu, S., & Yusuf, K. (2021). Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Algoritma, 19*(1), 182–191. https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-1.954