

Peningkatan pemahaman siswa fase b menggunakan model *role playing* berbantuan kartu peran dalam pembelajaran ipas materi siklus makhluk hidup

Fredyansyah AstriAnto ✉, Universitas PGRI Madiun

Dewi Tryanasari, Universitas PGRI Madiun

Sri Lestari, Universitas PGRI Madiun

✉ ansyahfredy561@gmail.com

Abstract: This research aims to increase the understanding of Phase B students in Natural and Social Sciences (IPAS) subjects on the cycles of living things through the application of a *role playing* learning model assisted by role card media. This research was carried out in class III in the even semester of the 2024/2025 academic year with a total of 7 students as subjects. The method used was Classroom Action Research (PTK) which was carried out in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation and reflection stages. Data is collected through tests, observation and documentation. The research results showed that there was a significant increase in students' understanding after implementing the *role playing* model assisted by role cards. At the pre-cycle stage, students still have difficulty understanding the concept of cycles of living things. After implementing the actions in cycle I and continuing to cycle II, students' understanding increased gradually. The *role playing* model allows students to be actively involved, think critically, and understand concepts contextually. Thus, it can be concluded that the application of the *role playing* model assisted by role card media is effective in increasing students' understanding of the material on the cycles of living things.

Keywords: student understanding, *role playing*, role cards, science, cycles of living things.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa Fase B dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi siklus makhluk hidup melalui penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media kartu peran. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah subjek sebanyak 7 siswa. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa setelah diterapkannya model *role playing* berbantuan kartu peran. Pada tahap pra-siklus, siswa masih mengalami kesulitan memahami konsep siklus makhluk hidup. Setelah penerapan tindakan pada siklus I dan dilanjutkan ke siklus II, pemahaman siswa meningkat secara bertahap. Model *role playing* memungkinkan siswa untuk terlibat aktif, berpikir kritis, serta memahami konsep secara kontekstual. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *role playing* berbantuan media kartu peran efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi siklus makhluk hidup.

Kata kunci: pemahaman siswa, *role playing*, kartu peran, IPAS, siklus makhluk hidup.



PENDAHULUAN

Pemahaman siswa menjadi indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran karena mencerminkan seberapa jauh siswa menguasai konsep dan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), materi seperti siklus hidup makhluk seringkali sulit dipahami oleh siswa karena bersifat abstrak dan tidak dekat dengan pengalaman mereka. Kegiatan belajar cenderung bersifat satu arah, dominan ceramah, sehingga partisipasi aktif siswa menjadi rendah. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar dan kurangnya penguasaan konsep (Ningtiasih, 2022).

Untuk mengatasi masalah tersebut, pembelajaran perlu diarahkan pada model yang melibatkan siswa secara aktif dan kontekstual. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model *role playing*. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya mendengar informasi, tetapi juga berperan secara langsung dalam situasi yang merepresentasikan konsep yang dipelajari. *Role playing* memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan komunikasi, kerja sama, dan pemahaman secara lebih mendalam (Situmorang et al., 2024). Model ini semakin efektif jika didukung media yang konkret dan menarik, seperti kartu peran, yang membantu siswa memahami peran dalam siklus hidup makhluk hidup dengan cara yang menyenangkan dan terstruktur (Pratama et al., 2025).

Pembelajaran IPAS di kelas rendah sekolah dasar sangat membutuhkan pendekatan konkret karena siswa pada tahap ini berada dalam masa berpikir operasional konkret. Ketika media pembelajaran tidak menarik dan aktivitas tidak melibatkan siswa, pemahaman konsep menjadi sulit tercapai. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam memilih dan menerapkan model serta media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa (Nasution, 2018). Salah satu cara untuk menghidupkan suasana belajar dan meningkatkan motivasi adalah melalui aktivitas bermain peran berbantuan media visual yang relevan (Imanizar et al., 2021).

Media kartu peran dirancang sebagai alat bantu yang memungkinkan siswa memahami informasi melalui aktivitas bermain peran. Dalam konteks materi siklus hidup makhluk hidup, kartu ini berisi informasi atau petunjuk tahapan kehidupan, misalnya telur, larva, pupa, hingga dewasa. Melalui pengalaman bermain peran ini, siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mengalami proses belajar yang menyenangkan dan bermakna. Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media seperti ini mampu meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi abstrak (Rahmadhani & Madiun, 2024). Berdasarkan kondisi tersebut, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *role playing* berbantuan media kartu peran dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 3 terhadap materi siklus makhluk hidup pada pembelajaran IPAS.

METODE

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian dilaksanakan mengikuti model spiral dari Kemmis dan McTaggart, yang mencakup empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Desain ini dipilih untuk mengatasi permasalahan nyata dalam kelas dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara langsung melalui tindakan kolaboratif antara guru dan peneliti (Utomo et al., 2024)

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Tambakmas 2, Kecamatan Sukomoro, Kabupaten Magetan, yang berjumlah 7 siswa. Komposisi siswa terdiri atas 1 siswa dengan kemampuan awal tinggi, 1 siswa dengan kemampuan sedang, dan 5 siswa dengan kemampuan awal rendah. Pemilihan subjek ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi IPAS, khususnya topik siklus makhluk hidup.

C. Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus mencakup perencanaan pembelajaran, pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan model *role playing* berbantuan kartu peran, observasi aktivitas guru dan siswa, serta refleksi terhadap hasil pembelajaran. Refleksi dari siklus I digunakan sebagai dasar perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan pada siklus II. Penelitian diawali dengan tahap pra-siklus untuk memperoleh data awal mengenai kondisi pembelajaran dan tingkat pemahaman siswa

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tiga teknik, yaitu:

1. Observasi, untuk mengamati proses pembelajaran, aktivitas siswa, dan keterlaksanaan model pembelajaran.
2. Dokumentasi, berupa foto kegiatan, perangkat ajar, dan hasil kerja siswa
3. Tes, berupa soal pilihan ganda yang mengukur pemahaman siswa terhadap materi siklus makhluk hidup. Tes diberikan pada pra-siklus, akhir siklus I, dan akhir siklus II.

E. Instrument Penelitian

Instrumen yang digunakan meliputi: Lembar observasi aktivitas guru dan siswa, Lembar cek dokumentasi modul ajar, Kisi-kisi dan soal tes tulis pemahaman, Pedoman refleksi siswa dan guru

HASIL PENELITIAN

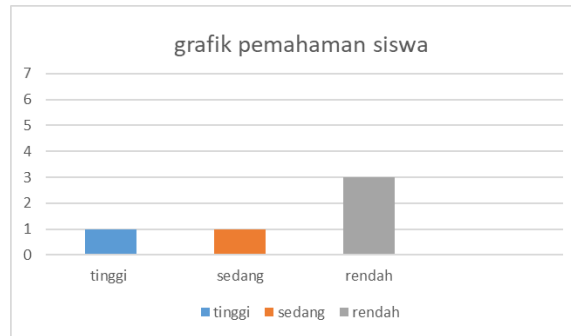
Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Setiap tahap memberikan data yang dianalisis untuk melihat peningkatan pemahaman siswa terhadap materi siklus makhluk hidup melalui model *role playing* berbantuan kartu peran. Berikut ini penjelasan mengenai tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian, diantaranya:

1. Tahap Pra Siklus

Pada tahap pra-siklus, pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan media terbatas dari buku teks. Hasil tes menunjukkan bahwa hanya 2 siswa (28,6%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Lima siswa (71,4%) belum tuntas. Mayoritas siswa belum memahami urutan metamorfosis serta ciri-ciri tahapan kehidupan hewan.

2. Siklus 1

Setelah penerapan model *role playing* berbantuan kartu peran pada siklus I, terjadi peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, beberapa siswa masih mengalami kesulitan menjelaskan tahapan secara runtut. Hasil tes menunjukkan 4 siswa (57,1%) tuntas dan 3 siswa (42,9%) belum tuntas. Berikut gambar grafis siklus 1:

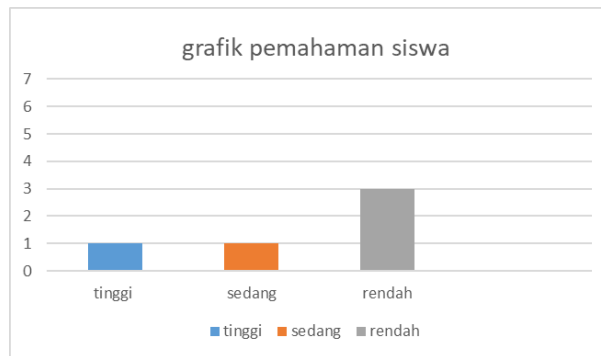


GAMBAR 1. Grafik Pemahaman Siswa Siklus I

Berdasarkan tabel di atas, Pembelajaran mulai berjalan interaktif, namun ditemukan kendala seperti ukuran kartu yang terlalu kecil, kurangnya ice breaking, serta belum optimalnya partisipasi siswa dalam kelompok.

3. Siklus 2

Perbaikan dilakukan pada media kartu (diperbesar dan diperjelas), penambahan kegiatan ice breaking, dan penyusunan ulang LKPD agar lebih individual. Hasilnya, 6 dari 7 siswa (85,7%) mencapai ketuntasan. Hanya 1 siswa yang belum tuntas.



GAMBAR 1. Grafik Pemahaman Siswa Siklus 2

Dari data di atas terlihat peningkatan ketuntasan belajar yang signifikan dari pra-siklus ke siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa model *role playing* berbantuan kartu peran efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS, khususnya siklus makhluk hidup.

TABEL 1. *Perbandingan Siklus 1 dan Siklus 2*

Kemampuan Awal	Siklus I		Siklus II	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Tinggi	1		1	
Sedang	1		1	
Remdah	2	3	4	1

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan kartu peran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi siklus makhluk hidup. Pada pra-siklus, mayoritas siswa belum mencapai ketuntasan karena pendekatan pembelajaran yang konvensional dan media pembelajaran yang kurang menarik. Hal ini sejalan dengan temuan (Ningtiasih, 2022), yang menyatakan bahwa model pembelajaran yang tidak interaktif berdampak pada rendahnya keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS.

Penerapan model *role playing* memungkinkan siswa untuk mengalami proses belajar melalui keterlibatan langsung dalam peran-peran yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mempraktikkan tahapan siklus makhluk hidup secara langsung, seperti peran menjadi telur, larva, pupa, dan hewan dewasa. Menurut (Situmorang et al., 2024), pengalaman belajar semacam ini memfasilitasi pemahaman konseptual yang lebih kuat karena siswa terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses pembelajaran.

Peningkatan hasil pada siklus I membuktikan bahwa model ini mulai memberikan dampak positif, khususnya pada siswa dengan kemampuan awal tinggi dan sedang. Namun, hasil siklus I juga menunjukkan bahwa siswa dengan kemampuan rendah masih membutuhkan bimbingan lebih lanjut. Hal ini diperkuat oleh temuan (Suryadi, 2019) yang menyatakan bahwa tidak semua siswa merasa nyaman atau langsung terlibat aktif dalam pembelajaran berbasis peran.

Pada siklus II, peningkatan signifikan terjadi setelah dilakukan revisi strategi pembelajaran, seperti penyesuaian ukuran kartu peran, penguatan motivasi dengan ice breaking, serta penyusunan LKPD individual. Revisi tersebut terbukti meningkatkan partisipasi aktif, kerja sama kelompok, dan keberanian siswa dalam menyampaikan pemahamannya. Perbaikan ini sesuai dengan pendapat (Zaki Dhamayanti et al., 2024), yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai kebutuhan siswa dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan dalam kegiatan belajar.

Selain aspek kognitif, model *role playing* juga memberi dampak positif terhadap keterampilan sosial siswa. Mereka belajar bekerja sama, menghargai peran teman, dan menyampaikan ide secara lisan. Temuan ini mendukung penelitian (Chairunisya et al., 2024), yang menyebutkan bahwa kartu peran sebagai media dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi dan empati dalam konteks belajar.

Dengan demikian, penggunaan model *role playing* berbantuan kartu peran tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap siklus makhluk hidup, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Keterlibatan aktif dalam pembelajaran merupakan faktor penting yang mendorong peningkatan hasil belajar secara menyeluruh.

SIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media kartu peran dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas III SD terhadap materi siklus makhluk hidup pada mata pelajaran IPAS. Peningkatan terlihat dari hasil belajar siswa yang menunjukkan kemajuan signifikan dari pra-siklus hingga siklus II. Ketuntasan belajar meningkat dari 28,6% pada pra-siklus menjadi 85,7% pada siklus II.

Model *role playing* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan kontekstual. Media kartu peran memberikan panduan konkret kepada siswa dalam memainkan peran, sehingga memudahkan mereka memahami konsep abstrak seperti tahapan metamorfosis makhluk hidup. Selain aspek kognitif, model ini juga mendorong peningkatan keterampilan sosial dan komunikasi siswa.

Penelitian ini belum menjangkau skala besar dan terbatas pada kelas kecil dengan jumlah siswa sedikit. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk menerapkan model ini pada jenjang atau materi berbeda guna melihat efektivitasnya dalam konteks yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

1. Chairunisya, N., Nahdlatul, U., & Sumatera, U. (2024). *Pengembangan Media Kartu Kuartet Menggunakan Aplikasi Canva untuk Penambahan Pengetahuan Kosakata pada Siswa Kelas 1 SDN 101968 Petumbukan*. 4(1), 82–86.
2. Imanizar, L., Napitupulu, N. L., & Manalu, S. (2021). Penerapan *role playing* pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 41–46.
3. Nasution, T. (2018). *Konsep dasar IPS*. Samudra biru.
4. Ningtiasih, S. W. (2022). Problematika Pembelajaran IPS di Indonesia. *Duconomics Sci-Meet (Education & Economics Science Meet)*, 2, 120–125. <https://doi.org/10.37010/duconomics.v2.5918>
5. Pratama, V., Kurniawan, D., & Jannah, D. R. (2025). *Jurnal Penelitian Nusantara Penerapan Model role playing untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai - Nilai Pancasila Pada Siswa SD Menulis : Jurnal Penelitian Nusantara*. 1(2019), 153–156.
6. Rahmadhani, F. B., & Madiun, U. P. (2024). *Keefektifan Metode role playing Berbantuan Media Kartu Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Krama Inggil pada Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri*. 3(2), 401–407.
7. Situmorang, M. S., Simatupang, R., Turnip, H., Naibaho, D., Pardede, B. P., Kristen, A., Iakn, N., Raya, J., Siborongborong, T., Silangkitang, K., & Sipahutar, D. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran role playing oleh Guru PAK Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 173525 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2023 / 2024*. 4(4).
8. Suryadi, S. (2019). Penerapan Metode *role playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di SDN 1 Labuan. *Doctoral Dissertation, IAIN Palu*.
9. Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
10. Zaki Dhamayanti1, M., Hidayati, D., Hasanah, E., & Sukirman, S. (2024). Pengalaman Peserta Didik Kelas 1 SD Dalam Menggunakan Quizizz Sebagai Sarana Belajar Interaktif. *Manajemen Pendidikan*, 19(1), 1–15. <https://doi.org/10.23917/jmp.v19i1.3997>