

## **Peningkatan Hasil Belajar IPAS dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Metode Role Playing Kelas V SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang**

**Ainaya Hanum Lutfia<sup>1</sup>, Fitria Miftakhul Jannah<sup>2</sup>, Kartinah<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>PPG Prajabatan, Pasca Sarjana, Universitas PGRI Semarang, 50125

<sup>2</sup>Guru Pamong, SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang, Jl. Brigjen Sudiarto KM.10, 50192

<sup>3</sup>Dosen Pembimbing Lapangan PPG Prajabatan, Pasca Sarjana, Universitas PGRI Semarang, 50125

Email: [ainayahanum@gmail.com](mailto:ainayahanum@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini berasal dari permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem. Hal ini disebabkan guru belum menggunakan model dan metode pembelajaran yang inovatif seperti yang dianjurkan digunakan dalam Kurikulum Merdeka. Dengan diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan metode *Role Playing* diharapkan agar siswa dapat aktif dan hasil belajarnya meningkat menjadi lebih baik dari sebelumnya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V B SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang dengan jumlah siswa 24 orang yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Adapun penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus yang terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil aktivitas belajar siswa siklus 1 menunjukkan persentase sebesar 76% dan siklus 2 sebesar 83%. Hasil perbaikan pembelajaran siklus 1 menunjukkan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 63% dengan rata-rata 73 dan siklus 2 menunjukkan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 79% dengan rata-rata 79. Berdasarkan data hasil belajar siswa dan aktivitas belajar siswa selama dua siklus dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar materi ekosistem pada siswa kelas V SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang.

**Kata kunci:** Peningkatan Hasil Belajar, Problem Based Learning, Ekosistem

### **ABSTRACT**

*This research stemmed from an Low student learning outcomes in Natural and Social Sciences on ecosystem material. This is because teachers have not used innovative learning models and methods as recommended in the Kurikulum Merdeka. By implementing the Problem Based Learning learning model assisted by the Role Playing method, it is hoped that students will be active and their learning outcomes will improve to be better than before. The subjects of this research were class V B students at SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang with a total of 24 students consisting of 12 male students and 12 female students. This research was carried out over two cycles consisting of: planning, implementation, observation and reflection. The results of cycle 1 student learning activities showed a percentage of 76% and cycle 2 of 83%. The results of learning improvement in cycle 1 show completeness of student learning outcomes of 63% with an average of 73 and cycle 2 shows completeness of student learning outcomes of 79% with an average of 79. Based on data on student learning outcomes and student learning activities during the two cycles it can be concluded that The Problem Based Learning learning model assisted by the Role Playing method can improve learning outcomes on ecosystem material for fifth grade students at SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang*

**Keywords:** Improving Learning Outcomes, Problem Based Learning, Ecosystem

## 1. PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003, dijelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan dipandang mempunyai peranan yang besar dalam mencapai keberhasilan dalam perkembangan anak.

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat penting bagi kehidupan berbangsa dan bernegara, pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu kualitas pendidikan harus dijaga dan ditingkatkan. Kualitas suatu negara dapat dilihat dari kualitas sumber daya manusia (SDM) yang dimiliki oleh negara tersebut terutama kualitas generasi mudanya. SDM yang berkualitas sangat diperlukan dalam pembangunan bangsa, khususnya pembangunan di bidang pendidikan. Dalam era globalisasi ini, SDM yang berkualitas akan menjadi tumpuan utama agar suatu bangsa dapat berkompetisi. Upaya untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas salah satunya didukung oleh tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa yang terdapat dalam Undang-Undang Dasar 1945.

Dalam sistem pendidikan Indonesia, pendidikan telah mengalami sebelas kali pergantian kurikulum, dimulai dari kurikulum 1947 dengan kurikulum yang sangat sederhana, kemudian yang terbaru adalah Kurikulum Merdeka. Prinsip dalam Kurikulum Merdeka ini sesuai dengan cita-cita tokoh nasional Pendidikan yaitu Ki Hajar Dewantara, yang mana pada kurikulum ini berfokus pada kebebasan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan kreatif. Hal ini nantinya berdampak pada terciptanya karakter peserta didik yang memiliki karakter yang Merdeka

(Ardianti & Amalia, 2022). Hakikat dari Kurikulum Merdeka adalah pendidikan yang didasarkan pada kodrat alam dan zaman, dimana setiap peserta didik memiliki bakat dan minat masing-masing (Cholilah, 2023). Pada Kurikulum Merdeka, fokus utamanya yaitu kepada peserta didik, sementara peran guru hanya sebagai fasilitator. Dengan demikian, guru mempunyai kebebasan dalam menggunakan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhan belajar peserta didik, sementara peserta didik mempunyai cukup waktu dalam hal menguatkan kompetensi dan memperdalam konsep pembelajaran yang diberikan guru (Kemdikbud RI, 2022). Merdeka Belajar adalah Kurikulum Merdeka yang mana bermakna kemerdekaan belajar, yakni memberikan kesempatan belajar sebebas-bebasnya dan nyaman-nyamannya kepada anak didik untuk belajar dengan tenang, santai, dan gembira, tanpa stres dan tekanan, dengan memperhatikan bakat alami yang mereka punyai, tanpa memaksa mereka mempelajari atau menguasai suatu bidang pengetahuan di luar hobi dan kemampuan mereka, sehingga mereka mempunyai portofolio yang sesuai dengan kegemarannya (Shofia Hattarina et al., 2022)

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka menganjurkan guru untuk menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Pada sisi lain, untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran guru harus inovatif agar pembelajaran bisa interaktif sehingga siswa tidak merasa jenuh dan pembelajaran berpusat pada aktivitas siswa (Lutfia, 2023). Salah satu model pembelajaran yang dianjurkan untuk diterapkan dalam pembelajaran adalah model pembelajaran Problem Based Learning. Model Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran yang menjadikan siswa lebih aktif karena pada proses pembelajaran siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya, mengarahkan siswa untuk mampu memecahkan masalah dalam bidang studi yang dipelajari. Sejalan

yang disampaikan oleh (Rahmawati, 2023) dalam penelitiannya mengatakan bahwa Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang berorientasi pada masalah dan mampu meningkatkan kemandirian siswa di kelas. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang bercirikan fleksibilitas dan keberagaman yang dapat diimplementasikan dalam berbagai cara dalam konteks yang beragam untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran yang mendalam bagi siswa (Anugraheni, 2018; Farisi et al., 2017). Pada sisi lain, untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran guru harus inovatif agar pembelajaran bisa interaktif sehingga siswa tidak merasa jenuh dan pembelajaran berpusat pada aktivitas siswa (Lutfia, 2023). Salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran berbantuan metode Role Playing. Metode Role Playing atau bermain peran pada hakekatnya merupakan metode untuk memunculkan peran siswa dalam melakukan sesuatu yang ada kaitannya pada dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas (Fara, 2017). Dalam *Problem Based Learning* siswa diberikan kesempatan untuk terlibat dalam proses pembelajaran, dimana guru sebagai fasilitator dan siswa diajak untuk memahami konteks masalah, untuk mengidentifikasi sumber daya yang relevan, merumuskan pertanyaan, dan mencari solusi yang kreatif (Hima, 2023).

Pembelajaran IPAS sebagai mata pelajaran yang baru pada kurikulum Merdeka memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pada pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan rasa keingintahuan-nya untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar hidup mereka. Dapat berperan aktif pula dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan

sumber daya yang ada di sekitarnya dengan baik, atau dengan kata lain dapat mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi dan merumuskan suatu masalah melalui aksi nyata (Azzahra, 2023). IPAS merupakan gabungan antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu salah satu materi yang terdapat pada kurikulum merdeka. Tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum Merdeka yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengeri diri sendiri dan lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahan konsep IPAS. Dengan demikian siswa bukan lagi hanya menjadi objek pembelajaran, tetapi menjadi subjek pembelajaran. Oleh karena itu guru harus dengan matang mempersiapkan dan merencanakan pembelajaran yang dapat mengembangkan pemahaman dan keterampilan proses siswa (Agustina et al., 2022). Namun pada kenyataannya dalam pembelajaran IPAS guru masih belum menerapkan model dan metode dalam pembelajarannya khususnya menerapkan model pembelajaran yang dianjurkan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS yaitu model pembelajaran Problem Based Learning yang dapat menciptakan yang berpusat pada siswa dan menumbuhkan keterampilan bernalar kritis yang mana sangat dibutuhkan dalam pembelajaran IPAS yang berkaitan dengan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Dari hasil tes diagnostik awal di kelas V SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang tingkat penguasaan terhadap materi pelajaran pada pertemuan pertama masih rendah pada pelajaran IPAS materi Ekosistem hanya 10 orang dari 24 orang siswa yang mendapat nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Sedangkan nilai ketuntasan untuk mata Pelajaran IPAS adalah 70. Menurut hasil evaluasi di atas maka perlunya diadakan perbaikan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wati (2015) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa

penerapan model Problem Based Learning dan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan penerapan metode problem based learning dan role playing memperoleh hasil belajar lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Khikmah (2023) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPAS dengan model *Problem Based Learning* melalui metode bermain peran.

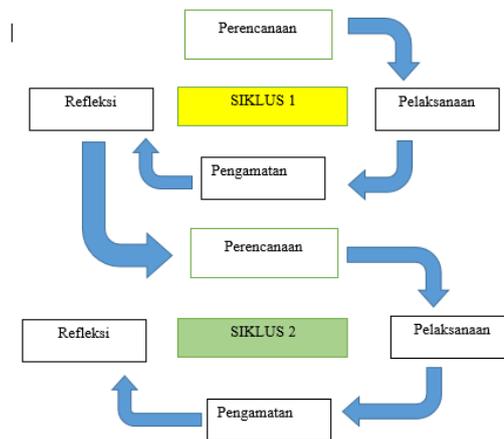
Hasil penelitian (Wahyuni,2023) menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran PBL berbantu Role Playing motivasi siswa meningkat demikian juga hasil belajar IPS mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Berdasarkan masalah dan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan, maka penulis melakukan perbaikan pembelajaran merujuk kepada Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kegiatan tersebut berfungsi ganda, selain dapat memperbaiki pembelajaran juga untuk mengembangkan diri secara profesional sesuai tugas mata kuliah Praktik Pengalaman Lapangan II Umum pada Program Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Universitas PGRI Semarang dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Materi Ekosistem Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang”.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun yang dimaksud dengan penelitian tindakan menurut Sanjaya (2009, hlm. 26) adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Model PTK yang dipilih dalam penelitian ini adalah model yang diadopsi dari Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat langkah utama, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Adapun alur Penelitian Tindakan Kelas dapat dilihat pada gambar 1



**Gambar 1.** Siklus PTK

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berlangsung 2 siklus dimana masing-masing siklusnya terdiri dari 2 pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari 4 tahapan. Empat tahapan tersebut diantaranya yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V B SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang yang berjumlah 24 peserta didik dengan 12 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa lembar observasi aktivitas belajar siswa dan instrumen soal tes tentang pembelajaran IPAS materi ekosistem. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar observasi dan lembar tes. Lembar observasi dikumpulkan dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung. Lembar observasi peserta didik digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran berlangsung yang diamati oleh observer. Sedangkan tes digunakan untuk memperkuat data observasi yang terjadi di dalam kelas terutama pada butir penguasaan materi pembelajaran peserta didik.

Penelitian ini dikatakan berhasil, jika terjadi peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS yang ditandai dengan persentase siswa yang tuntas atau telah mencapai KKTP yang telah ditentukan (70) minimal 75%.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi penelitian yang telah dilaksanakan, ditemukan bahwa pada hasil penelitian pada setiap fase adalah sebagai berikut:

#### 1) Pra Siklus

Pada penelitian awal yang dilakukan pada Kamis, 3 Agustus 2023 di kelas V B SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang. Hasil pengamatan juga menunjukkan hasil belajar IPAS kelas V SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang masih rendah. Hal ini terlihat dari nilai asesmen diagnostik yang diperoleh siswa sebelum dilakukan tindakan. Berikut hasil belajar pra siklus :

**Tabel 1.** Hasil Belajar Pra Siklus

N o	Nilai	Jumlah Siswa	Presentas e	Ket
1	≥70	10	42%	Tuntas
2	<70	14	58%	Belum
Jumlah			24	100%
Nilai rata-rata				55
Nilai terendah				30
Nilai Tertinggi				90
Presentase ketuntasan hasil belajar				42%
Presentase aktivitas belajar				47%

Berdasarkan tabel 1 nilai rata-rata kelas sebelum tindakan adalah 55 sedangkan KKTP IPAS adalah 70. Siswa yang nilainya sudah mencapai KKTP baru sebanyak 10 orang sedangkan siswa yang nilainya belum mencapai KKTP sebanyak 14 orang. Presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada pra siklus ini adalah sebesar 42%. Sedangkan aktivitas belajar siswa melalui 5 indikator yaitu (1) Peserta didik memperhatikan penjelasan guru, (2) Peserta didik aktif bertanya pada saat berdiskusi, (3) Peserta didik bekerja sama dengan kelompok untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi, (4) Peserta didik

menyajikan hasil karya berupa pemecahan masalah, kemudian ditampilkan di depan kelas, (5) Peserta didik menyimpulkan materi yang telah diajarkan diperoleh presentase aktivitas belajar 47%. Perolehan hasil ini menyatakan bahwa masih terdapat sebagian besar siswa yang belum berhasil mencapai tingkat pemahaman yang diharapkan. Hal ini terjadi karena faktor-faktor seperti model dan metode pembelajaran yang kurang efektif atau kurangnya keterlibatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa, penelitian ini akan melanjutkan ke tahap siklus berikutnya dengan mengimplementasikan model Problem Based Learning berbantuan metode Role Playing diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat dan presentase ketuntasan dapat ditingkatkan dari presentase pra siklus.

#### 2) Siklus I dan Siklus II

Setelah menganalisis permasalahan yang ada, maka rendahnya nilai hasil belajar mata pelajaran IPAS materi Ekosistem siswa kelas V B SDN Pedurungan Kidul 01 dapat diatasi dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan metode *Role Playing*. Model pembelajaran PBL dan metode *Role Playing* digunakan di setiap siklus, namun menggunakan suasana belajar yang berbeda agar siswa tidak jenuh dan pembelajaran menjadi lebih efektif. Penelitian tindakan kelas siklus I dan siklus II dilaksanakan satu kali pertemuan dengan durasi 70 menit. Materi yang digunakan pada penelitian tindakan kelas siklus I ini adalah BAB 2 Harmoni Dalam Ekosistem pada muatan pelajaran IPAS dengan materi Rantai Makanan. Penelitian tindakan kelas siklus II mengajarkan materi Jaring-Jaring Makanan. Setiap siklus pada pertemuan kedua dibagikan tes evaluasi untuk mengetahui pencapaian hasil belajar peserta didik kelas V B SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang. Pada setiap siklus akhir pertemuan, peserta didik diberikan soal evaluasi setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model PBL berbantuan metode *Role Playing*. Soal evaluasi digunakan sebagai tolak ukur penggunaan

model PBL dan metode Role Playing dalam peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V B di SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang pada materi ekosistem. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh peneliti dalam melakukan pembelajaran IPAS materi Ekosistem pada siswa kelas V B SDN Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang dapat diambil simpulan bahwa penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan berhasil. Keberhasilan penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat dari semua indikator keberhasilan yang menjadi tolak ukur penelitian.

Setelah menganalisis permasalahan yang ada, maka rendahnya hasil belajar mata pelajaran IPAS materi Ekosistem siswa kelas V B SDN Pedurungan Kidul 01 dapat diatasi dengan penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan metode Role Playing. Model pembelajaran PBL metode Role Playing digunakan di setiap siklus, namun menggunakan suasana belajar yang berbeda agar siswa tidak jenuh dan pembelajaran menjadi lebih efektif.

Dari penelitian yang telah dilaksanakan sebanyak dua siklus, terdapat peningkatan setiap proses pembelajaran berturut-turut dari siklus I dan siklus II seperti terlihat pada presentase pencapaian hasil belajar siswa. Pada tes evaluasi ini terjadi peningkatan pada setiap siklusnya. Berikut ini data hasil belajar kelas V B pada siklus I dan siklus II sebagai berikut :

**Tabel 2.** Perbandingan Hasil Belajar dan Observasi Aktivitas Belajar Siklus I dan Siklus II

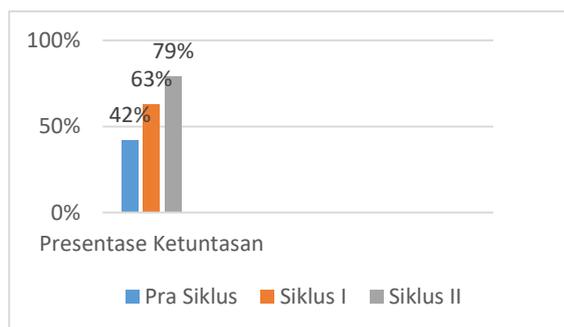
Siklus	Nilai rata-rata	Presentase ketuntasan	Aktivitas Belajar Siswa Presentase	Kategori
I	72,5	63%	76%	Baik
II	79	79%	83%	Sangat baik

Tabel 2 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan persentase hasil belajar siswa dalam pembelajaran rata-rata nilai siswa berturut-turut dari siswa dari siklus 1 dan siklus 2 yaitu persentase hasil belajar siswa pada siklus 1 sebesar 63% dengan nilai rata-rata 72,5. Meningkat pada siklus 2 menjadi 79% dengan nilai rata-rata 79.

Peningkatan persentase hasil belajar siswa tersebut sejalan dengan peningkatan aktivitas belajar siswa. Baik guru maupun siswa. Dari siklus 1 persentase aktivitas belajar siswa dari 76% dengan kategori baik meningkat menjadi 82,8% dengan kategori sangat baik pada siklus 2. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh peneliti dalam melakukan pembelajaran IPAS materi Ekosistem pada siswa kelas V B SDN Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang dapat diambil simpulan bahwa penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan berhasil. Keberhasilan penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat dari semua indikator keberhasilan yang menjadi tolak ukur penelitian.

Nilai persentase yang diperoleh setelah pembelajaran dengan menerapkan model PBL berbantuan metode Role Playing menunjukkan peningkatan. Dari data diatas diperoleh persentase data bahwa dari 24 jumlah peserta didik yang mengikuti evaluasi pada siklus I hingga siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh presentase ketuntasan belajar 63% dengan jumlah peserta didik yang nilainya tuntas memenuhi KKTP sebanyak 19 peserta didik. Sedangkan pada pembelajaran siklus II mencapai 79% sejumlah 19 serta didik tuntas atau berhasil mencapai nilai ketuntasan yakni  $\leq 70$ . Dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukan pembelajaran dengan penerapan model PBL berbantuan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V B SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang.

Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan metode Role Playing telah membawa dampak positif dalam peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan signifikan dalam persentase antara siklus pertama dan siklus kedua. Hal ini menunjukkan perkembangan yang positif dan dalam proses yang sedang berlangsung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam hasil atau pencapaian antara dua siklus tersebut. Berikut adalah presentase peningkatan hasil belajar yang terjadi pada setiap siklus disajikan dalam bentuk grafik :



**Gambar 2.** Peningkatan Hasil Belajar

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan selama 2 siklus diperoleh hasil penelitian, tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I diperoleh ketuntasan hasil belajar sebanyak 63%, dengan jumlah 9 peserta didik berhasil tuntas, nilai tertinggi di dapat adalah 90, sedangkan nilai terendah di dapat 50. Sedangkan pada siklus II berhasil mengalami peningkatan perolehan hasil belajar yakni 79%, 19 peserta didik berhasil tuntas, dengan perolehan nilai tertinggi 10 dan nilai terendah di dapatkan 60. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar IPAS Materi ekosistem Kelas V B SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang.

Namun perlunya evaluasi lanjutan dan pengembangan diperuntukkan bagi siswa yang masih belum mencapai KKTP. Selain itu, penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dapat terus ditingkatkan dengan memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa untuk meningkatkan hasil belajar secara lebih optimal baik dengan diterapkan bersama model atau media yang inovatif dalam pembelajaran.

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan metode Role Playing, beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti kepada berbagai pihak yang terlibat diantaranya sebagai berikut:

##### 1. Bagi Guru

Dalam kegiatan pembelajaran, hendaknya guru menerapkan model pembelajaran. Dengan menggunakan model PBL dengan

metode Role Playing dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lainnya, dengan tujuan supaya peserta didik tidak merasa bosan selama mengikuti proses pembelajaran.

##### 2. Bagi Penelitian Berikutnya

Peneliti berikutnya hendaknya mengembangkan penelitian dengan menggunakan model Problem Based Learning atau metode Role Playing untuk mengukur hasil belajar peserta didik atau untuk mengukur aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran yang lain.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Anugraheni, I. (2018). Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar. *Polyglot*, 14(1), 9–18. <http://dx.doi.org/10.19166/pji.v14i1.789>
- Ardianti, Y., & Amalia, N. (2022). Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka dalam Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3), 399–407. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.55749>
- Azzahra, I., Nurhasanah, A., & Hermawati, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238.
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Rosdiana, S. P., & Fatirul, A. N. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan dan*

- Pengajaran, 1(02), 56-67.
- Fara, E. L. (2017). Peningkatan Pemahaman Tentang Berpikir Positif Melalui Metode Problem Based Learning Berbantuan Role Playing. *Journal of Prospective Learning*, 2(1), 19–26.
- Hima, N. H. M., Kartinah, & Reffiane, F. (2023). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD . Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(2), 3935 - 3945. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1066>
- Kemedikbudristek. 2022. Hal-hal Esensial Kurikulum Merdeka di Jenjang SD. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/hal-hal-esensial-kurikulum-merdeka-di-jenjang-sd#:~:text=Dalam%20Kurikulum%20Merdeka%2C%20mata%20pelajaran,dan%20sosial%20dalam%20satu%20kesatuan.>
- Kemendikbudristek. 2022. Latar Belakang Kurikulum Merdeka. <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/enus/articles/6824331505561-Latar-Belakang-Kurikulum-Merdeka>
- Lutfia, A. H., Kusumaningsih, W., & Suneki, S. (2023). ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA MATH PLAYGROUND DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 MATERI PENGURANGAN. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(2), 3676-3684.
- Novelita, N., & Darmansyah. (2022). PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR KURIKULUM MERDEKA MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DI KELAS IV SEKOLAH DASAR. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 8(2), 1538 - 1550. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.446>
- Rahmawati, D. T., Kartinah, K., & Prasetyowati, D. (2019, August). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM-BASED LEARNING (PBL) DITINJAU DARI KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA KELAS VIII SMP. In Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika (Vol. 4, pp. 388-392).
- Sanjaya, Wina, Media Komunikasi Pembelajaran, Jakarta :Kencana Prenada
- Media Group, 2014.
- Shofia Hattarina, Nurul Saila, Adenta Faradila, Dita Refani Putri, & RR.Ghina Ayu Putri. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Lembaga Pendidikan. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1, 181–192. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar . Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata , 4(2), 599-603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun. (2003). Sistem Pendidikan Nasional. Depdiknas

