

**EFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE-PLAYING DENGAN
PENDEKATAN *DEEP LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN IPAS TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV DI UPTD SD INPRES 3 MAUTA**

Lasri Degospel Maukaling¹, Petrus Mau Tellu Dony², Imanuel Yosafat Hadi
Manapa³, Isak Feridikson Alelang⁴, Nehemia Fanpada⁵, Yermia Samuel Wabang⁶

¹⁻⁶Universitas Tribuana Kalabahi

¹lasridegospelmaukaling@gmail.com, ²petrusdony2@gmail.com,

³manuelmathematics@gmail.com, ⁴isacalelang@gmail.com

⁵fanpadanehemia@gmail.com⁴, ⁶yermia.19002@mhs.unesa.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of fourth-grade students in science and science due to the less than optimal use of various learning models and approaches. This study aims to determine the effectiveness of the role playing learning model with a deep learning approach on learning outcomes, science and science of elementary school students. This study uses a quantitative method with a pre-experimental design of one group pretest-posttest type. The research subjects were 23 students who were determined through saturated sampling techniques. Data collection techniques were carried out through learning outcome tests in the form of pretests and posttests. The research instrument has passed the validity test (90) and reliability of 0.7585, as well as analysis of discriminatory power and level of difficulty of the questions. Data were analyzed through a normality test of 0.084 and hypothesis testing using a paired sample t test with the help of SPSS 22. The results of the study showed a significant increase in student learning outcomes after the application of the learning model. This is evidenced by the calculated t value of 8.902 which is greater than the t table of 21.578, so that Ho is rejected and H1 is accepted. Thus, the role-playing learning model with a deep learning approach has proven effective in improving the science learning outcomes of fourth-grade students at the SD Inpres 3 Mauta Technical Implementation Unit (UPTD SD Inpres 3 Mauta).

Keywords: *Role-Playing, Deep Learning, IPAS, Learning Outcomes, Elementary School.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV yang disebabkan oleh kurang optimalnya penggunaan model dan pendekatan pembelajaran yang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *role playing* dengan pendekatan *deep learning* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pre-eksperimen tipe one group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 23 peserta didik yang ditentukan melalui teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Instrumen penelitian telah melalui uji validitas (90) dan reliabilitas 0,7585, serta analisis daya pembeda dan tingkat kesukaran soal. Data dianalisis melalui uji

normalitas 0,084 dan uji hipotesis menggunakan *paired sample t test* dengan bantuan SPSS 22. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh nilai *t* hitung sebesar 8,902 yang lebih besar dari *t* tabel sebesar 21.578, sehingga *H₀* ditolak dan *H₁* diterima. Dengan demikian, model pembelajaran *role playing* dengan pendekatan *deep learning* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV di UPTD SD Inpres 3 Mauta.

Kata kunci: *Role-Playing, Deep Learning*, IPAS, Hasil Belajar, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan manusia secara sadar dan terencana guna membangun personalitas (kepribadian) yang baik dan mengembangkan kemampuan atau bakat yang ada pada diri individu manusia agar mencapai tujuan atau target dalam mencapai Sari, (2023: 369). Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan terjadi proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, perbuatan, cara, dan mendidik Yanti et al., (2023: 338).

Pendidikan sangat erat kaitannya dengan pembelajaran. Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan peserta didik atau

pembelajar yang direncanakan atau dirancang, dilaksanakan dan dievaluasi secara tersusun agar peserta didik dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien Harefa et al., (2022). Pembelajaran berasal dari kata dasar belajar, belajar itu sendiri dapat diartikan sebagai suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri kepribadian seseorang Arifin, (2016:24). Menurut Istarani dan Intan dalam Tarigan, (2023: 23) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta fasilitas yang terkait digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran merupakan suatu kesatuan yang utuh yang mendukung keberhasilan suatu pembelajaran, yang didukung dengan adanya

fasilitas yang mendukung jalannya model pembelajaran tersebut. Model pembelajaran akan sangat mempengaruhi proses pembelajaran.

berlangsung sehingga guru harus mampu memilih model yang tepat sesuai dengan materi yang dipelajari. Menurut Trianto dalam Tarigan, (2023: 23) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merancang aktivitas belajar mengajar.

Model pembelajaran *Role-playing* artinya pembelajaran bermain peran. Seluruh peserta didik dikelompokkan untuk memerankan berbagai peran sebagai Matahari, delapan planet, satelit alami, asteroid, komet, dan meteoroid, sehingga mereka dapat memvisualisasikan secara langsung gerak serta posisi masing-masing benda langit dalam tata surya. Suasana pembelajaran dalam model *Role playing* memang akan terasa lebih ramai, namun justru di situlah letak keseruannya. Aktivitas

ini membantu peserta didik memahami dan mengingat kembali karakteristik, urutan, serta gerak benda-benda langit dalam tata surya Basri, (2017)

Qohar & Widyaningrum, (2025) pendekatan pembelajaran *Deep learning* berorientasi pada pemahaman mendalam dan jangka panjang terhadap materi pelajaran, termasuk pada pembelajaran IPAS materi tata surya, pendekatan ini digunakan untuk mengajak peserta didik berpikir kritis, memahami keterkaitan antar benda langit, serta memeranka fenomena alam melalui proses bermain peran secara refleksi yang mendalam. Menurut (Sragen, 2025) Pendekatan *deep learning* terjadi ketika peserta didik berupaya memahami makna dari materi yang dipelajari, bukan sekadar menghafal informasi. Peserta didik mencari hubungan antar konsep, mengaitkan materi dengan pengalaman sebelumnya, serta menerapkannya dalam berbagai situasi baru.

Menurut Jamilah, (2025) Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berfokus pada pemahaman terhadap fenomena alam serta komponen-komponen di dalamnya seperti makhluk hidup,

energi, bumi, dan materi. Lestari, (2025) Pengimplementasian Kurikulum Merdeka di sekolah dasar dilakukan melalui penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu mata pelajaran, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal ini bertujuan agar peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai lingkungan sekitarnya. Dengan pemaduan IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka, peserta didik diberi kesempatan untuk memahami keterkaitan antara peristiwa alam, lingkungan sosial, serta kondisi individual. Pembelajaran IPAS juga membantu peserta didik memahami interaksi antara manusia dengan lingkungan alam maupun sosial, serta pentingnya menjaga kelestarian lingkungan. Selain itu, pembelajaran ini memperkuat kemampuan sosial peserta didik melalui kerjasama dalam kelompok, diskusi, dan kolaborasi dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang bersifat kompleks.

Menurut Rohim & Wardhani, (2024) Media pembelajaran adalah komponen penting dalam proses belajar mengajar yang berperan sebagai perantara penyampaian

pesan pembelajaran, yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, mempermudah pemahaman peserta didik, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan media topeng sebagai salah satu media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan Peserta didik, menumbuhkan minat belajar, serta membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih konkret dan bermakna.

Pendekatan *Deep learning* dalam pembelajaran IPAS diterapkan melalui model pembelajaran *role playing* dengan memanfaatkan media topeng sebagai sarana demonstrasi pembelajaran pada materi sistem tata surya. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik secara aktif memerankan objek-objek dalam sistem tata surya, seperti matahari, bumi, bulan, dan planet lainnya, sehingga mampu memahami konsep secara lebih mendalam serta mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media topeng membantu

peserta didik memvisualisasikan peran yang dimainkan, menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu memahami fenomena alam seperti terjadinya siang dan malam, perubahan musim, serta konsep waktu yang berkaitan dengan rotasi dan revolusi bumi, sehingga pembelajaran sistem tata surya menjadi lebih bermakna, kontekstual, dan aplikatif.

Guru dapat menilai keberhasilan pembelajaran IPAS melalui pencapaian hasil belajar peserta didik. Pembelajaran IPAS memiliki peran penting tidak hanya dalam membekali peserta didik dengan pengetahuan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari, tetapi juga dalam menumbuhkan pemahaman ilmiah, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan menghubungkan konsep-konsep sains dengan fenomena alam di sekitar mereka. Salah satunya adalah pembelajaran tentang sistem tata surya yang dapat diperdalam melalui kegiatan Role-playing (bermain peran), sehingga konsep-konsep

abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Menurut Rusman dalam Muna et al., (2023) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan pengalaman yang didapatkan peserta didik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, baik dalam kegiatan tes atau non tes yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran.

UPTD SD Inpres 3 Mauta merupakan sekolah dasar yang berlokasi di Desa Mauta Kecamatan Pantar Tengah, Kabupaten Alor, sebagai satuan pendidikan sekolah ini berkomitmen meningkatkan mutu pembelajaran, sekolah ini telah menerapkan kurikulum merdeka pada kelas I,II,III,IV,V, dan VI sejak tahun 2025. Penerapan kurikulum ini disertai dengan pendekatan pembelajaran *deep learning* yang menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan karakter peserta didik. Melalui pendekatan tersebut, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan profil pelajar pancasila secara utuh dan berkelanjutan.

Berdasarkan hasil observasi di UPTD SD Inpres 3 Mauta pada kelas

IV, wawancara dengan guru wali kelas, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPAS belum sepenuhnya menerapkan model pembelajaran yang dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka, khususnya model pembelajaran *Role-Playing* dengan pendekatan *Deep Learning*. Guru masih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (teacher centered), sehingga peserta didik berperan pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran IPAS belum memberikan pengalaman belajar yang bermakna, mendalam, dan kontekstual, padahal model pembelajaran *Role-Playing* memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan bermain peran, interaksi, diskusi, dan refleksi. Akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS belum optimal dan berdampak pada hasil belajar yang masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sehingga diperlukan penerapan model pembelajaran *Role-Playing* dengan pendekatan *Deep Learning* sebagai solusi untuk

meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan jumlah peserta didik sebanyak 23 orang, sebanyak 16 peserta didik (69,57%) belum mencapai KKTP, sedangkan 7 peserta didik (30,43%) telah mencapai atau melampaui KKTP. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, sehingga diperlukan perbaikan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna untuk melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan model *Role playing* dengan pendekatan *Deep learning* diharapkan mampu mengatasi permasalahan pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Melalui penerapan model dan pendekatan tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi sistem tata surya, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik dalam pembelajaran IPAS secara keseluruhan

B. Metode Penelitian

Jenis metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian

kuantitatif. Pre-eksperimen dengan pendekatan *one grup (pretest-posttest)* Susanti, (2023:1-23). Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar Keefektifitas Model Pembelajaran *Role-playing* dengan Pendekatan *Deep Learning* dalam Pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV di UPTD SD Inpres 3 Mauta. Penelitian kuantitatif pre-eksperimen dilakukan dengan *one grup pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir). Desain penelitiannya adalah sebagai berikut:

Eksperimen = Peserta Didik Kelas IV
 O_1 = Tes Awal (*Pretest*)
 O_2 = Tes Akhir (*Posttest*)
 X = Perlakuan *Role-playing, Deep learning*)

C. Hasil Penelitian

Data hasil penelitian dianalisis menggunakan Reliabilitas instrument, Daya pembeda, dan Indeks kesukaran butir soal. Selanjutnya data hasil *Pretest* dan *Posttest* dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji *Paired sample t-test* dan angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui kepuasan peserta didik terhadap model *role-playing* dan pendekatan *Deep learning* dalam

proses pembelajaran. Data hasil penelitian ini disajikan sebagai berikut:

Analisis Uji instrument Soal

a) Reliabilitas instrument

Sebelum melakukan pengambilan data, peneliti melakukan uji coba terhadap instrument soal yang akan di gunakan sebagai soal *Pritesst-Postesst* sebanyak 35 butir soal. Uji coba dilakukan pada Peserta didik kelas V dengan jumlah peserta didik 21 orang. Uji reliabilitas data penelitian dilakukan dengan bantuan Ms. Excel untuk mengukur tingkat reliabilitas dapat diukur menggunakan skala Alpha 0 sampai dengan 1. Suatu instrument dikatakan reliabel apabila memiliki koefisien reliabilitas. Dengan demikian koefisien reliabilitas instrument pada penelitian ini adalah 0.7583 reliabel dan layak digunakan.

b) Daya Pembeda

Uji daya pembeda dalam penelitian ini untuk mencari koefisien antara skor butir dan skor total. Daya pemebada pada butir soal dapat dipakai untuk membedakan peserta didik yang pandai dan tidak pandai Magdalena dalam Saputri et al., (2023). Rumus yang digunakan untuk mendukung daya pembeda adalah sebagai berikut:

$$DB = P_A - P_B = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Uji daya pembeda yang dilakukan Dalam penelitian ini memuat tentang daya pembeda setiap butir soal dimana peserta didik pandai menjawab salah pada soal butir ke-1. Dalam penelitian ini, butir soal dengan indeks daya pembeda lebih besar atau sama dengan 0.30.

Berdasarkan hasil perhitungan daya pembeda dengan rumus diatas diperoleh daya pembeda untuk 35 butir soal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari 35 butir soal yang diberikan sebanyak 25 butir soal yang memenuhi kriteria daya pembeda yang baik. Sedangkan 10 butir soal yang diberikan warna kuning tidak dapat digunakan karena tidak memenuhi kriteria daya pembeda yang baik atau $D < 0,30$ dikarenakan 10 butir soal tersebut tergolong sukar karena tidak mampu dijawab oleh peserta didik dengan baik dan benar.

c) Indeks kesukaran

Tingkat kesukaran atau tingkat kesulitan butir soal pada penelitian ini dilakukan dengan melihat tingkat kesukaran butir soal Dita Tri Esti Maharani et al., (2024). Rentang nilai indeks tingkat kesukaran 0. Butir soal dikatakan baik jika butir soal tersebut

memiliki tingkat kesukaran sedang, artinya butir soal tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Dalam penelitian ini butir soal yang digunakan adalah butir soal yang memiliki tingkat kesukaran sedang atau 0.30. Indeks kesukaran dapat dihitung menggunakan Mc. Excel dengan rumus:

$$P = \frac{B}{N}$$

Berdasarkan rumus indeks kesukaran atau tingkat kesukaran dari 35 butir soal yang dilakukan daya uji pembeda 25 butir soal yang memenuhi kriteria daya pembeda baik dan 10 soal tidak memenuhi kriteria daya pembeda yang baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa 25 butir soal yang akan digunakan karena tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar.

Uji instrumen soal dilakukan pada kelas V untuk mengetahui tingkat daya pembeda butir soal dan tingkat kesukaran butir soal, soal yang digunakan pada kelas V adalah 35 butir soal pilihan ganda dan butir soal yang masuk pada kriteria daya pembeda dan tingkat kesukaran.

Hasil Belajar *Pretest* dan *Postesst*

Data hasil *Pretest* dan *Posttest* dianalisis menggunakan uji normalitas

dan uji *Paired sample t-test* untuk mengetahui distribusi data serta menguji perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan penelitian ini didukung oleh hasil analisis deskriptif kuantitatif yang menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik. Pada tahap *pretest* diperoleh nilai rata-rata sebesar 13,39 dari total skor 308. Selanjutnya, pada tahap *Posttest*, nilai rata-rata meningkat menjadi 22,69 dengan total skor 522 yang diperoleh dari 23 peserta didik. Data yang dianalisis diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut:

No	Nama	Pretest	Posttest
1.	AL	44	96
2.	AB	64	80
3.	AB	32	100
4.	BY	32	80
5.	CB	48	100
6.	DY	76	92
7.	EP	32	76
8.	EB	76	92
9.	EM	32	96
10.	EBS	32	84
11.	EP	76	100
12.	KSB	80	92
13.	KL	76	92
14.	MM	72	92
15.	NPS	44	96
16.	OPS	76	92
17.	RS	44	96
18.	RSS	36	84
19.	RBJ	56	88
20.	SS	52	92
21.	YB	32	88
22.	YP	80	92
23.	YB	40	88
Rata-rata	Pretest-Posttest	13,39	22,69

Selanjutnya, data hasil *Pretest* dan *Posttest* dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji *Paired sample t-test* untuk mengetahui distribusi data serta menguji perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, yang disajikan sebagai berikut:

a) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah sampel yang digunakan mempunyai distribusi normal atau tidak Dita Tri Esti Maharani et al., (2024). Dalam penelitian ini, uji normalitas data dapat menggunakan SPSS 22 for windows. Data dikatakan berdistribusi normal jika pada output kolmogorof smirnov harga kofesien Asympotic sig > alpha yang ditentukan yaitu 5% (0,05). Sebaliknya jika harga kofesien Asympotik sig < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal dengan tabel Uji Normalitas menggunakan SPSS sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Normalitas						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest	23	100.0%	0	0.0%	23	100.0%
Posttest	23	100.0%	0	0.0%	23	100.0%

Berdasarkan tabel normalitas diatas terlihat bahwa data yang

digunakan pada kelompok *pretest* dan *posttest* bersifat valid dengan jumlah sampel atau N 23 peserta didik. Berdasarkan hasil belajar sebelum menggunakan model *Role-playing* dengan pendekatan *Deep learning* dan sesudah menggunakan model *Role-playing* dengan pendekatan *Deep learning* pada hasil belajar *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Descriptives *Pretesst* Dan *Postesst*

			Statistic	Std. Error
<i>Prettest</i>	Mean		51.33	4.405
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	42.22	
		Upper Bound	60.45	
	5% Trimmed Mean		52.30	
	Median		46.00	
	Variance		465.623	
	Std. Deviation		21.578	
	Minimum		0	
	Maximum		80	
	Range		80	
	Interquartile Range		44	
	Skewness		-.244	.472
	Kurtosis		-.499	.918
<i>Posttest</i>	Mean		87.00	4.002
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	78.72	
		Upper Bound	95.28	
	5% Trimmed Mean		90.41	
	Median		92.00	
	Variance		384.348	
	Std. Deviation		19.605	
	Minimum		0	
	Maximum		100	
	Range		100	
	Interquartile Range		11	
	Skewness		-4.092	.472

Kurtosis	18.515	.918
----------	--------	------

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa mean pada hasil belajar *pretest* diberi kuning biru sebesar 51,33. Sedangkan pada hasil belajar *posttest* diberi warna biru sebesar 87,00. Berdasarkan hasil belajar *pretest* dan *posttest* tersebut maka terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik. Hal ini tentunya dipengaruhi oleh berbagai faktor hasil belajar sala satunya variabel penelitian yaitu model dan pendekatan pembelajaran.

Tabel 4. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Prettest</i>	.185	23	.039	.840	23	.002
<i>Posttest</i>	.226	23	.004	.925	23	.084
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan pengambilan keputusan dengan jumlah sampel dalam penelitian di UPTD SD inpres 3 Mauta kurang dari 50. Maka hasil uji Normalitas *Significance Correction* berfokus pada kolom Sig. Shapiro Wilk. Pada hasil *pretest* menunjukan warna hijau dengan Sig. 0,002 dan 0,084 pada hasil *posttest*. Berdasarkan hasil tersebut maka nilai Sig. > 0,05 maka data berdistribusi

normal dengan jumlah peserta didik 23 orang.

b) Uji Paired Sampel test-t

Berdasarkan rumusan permasalahan yang telah dipaparkan bahwa “terhadap Efektif yang signifikan antara model *Role-playing* dengan pendekatan *Deep learning* Dalam Pembelajaran IPAS “ Sistem tata surya” Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV UPTD SD Inpres 3 Mauta” maka teknik yang digunakan peneliti adalah uji-t. berikut ini merupakan tabel hasil uji-t peserta didik.

Tabel 5. Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pretest</i>	51.33	24	21.578	4.405
	<i>Posttest</i>	87.00	24	19.605	4.002

Berdasarkan output diatas, muncul hasil Sig. (2 -Tailed) sebesar 0,000 yang berarti nilai Sig. < 0,05. Berdasarkan pengambilan keputusan bahwa apabila nilai Sig- (2-Tailed) kurang dari taraf signifikan 0,05 maka H0 ditolak H1 diterima. Maka diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* peserta didik. Artinya penelitian ini terdapat

Efektif yang signifikan antara Model dan pendekatan Dalam Pembelajaran IPAS “system tata surya” Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV UPTD SD Inpres 3 Mauta. Selain itu t-hitung menunjukkan nilai $8.902 > 21.578$ terlihat juga perbedaan mean pada *pretest* dan *posttest* sebesar 35.667.

Berdasarkan data yang diperoleh diatas maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima maka terdapat efektif model *Role-playing* dengan pendekatan *Deep learning* Dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.

Analisis Data Angket Respon Peserta Didik

Respon peserta didik digunakan oleh peneliti sebagai bahan dalam mengetahui kepuasan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role-playing* dengan pendekatan *Deep learning*. Analisis angket respon peserta didik ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{persante} = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Berdasarkan hasil penelitian terhadap setiap peserta didik terbukti bahwa:

$$\begin{aligned}\text{persentase} &= \frac{1.219}{1.265} \times 100 \\ &= 96,36\end{aligned}$$

Hasil diatas merupakan penilaian setiap poin yang dapat terlihat cukup baik. Berdasarkan hasil penilaian setiap peserta didik terbukti bahwa skor keseluruhan yang diperoleh 1.219 yang didapat dari jumlah skor keseluruhan dan 1.265 didapat dari jumlah skor maksimum jawaban yaitu 55 dikalikan dengan jumlah responden. Skor keseluruhan yang diperoleh yaitu 1.219 dibagi dengan skor maksimum yaitu 1.219 dikalikan dengan 100 maka diperoleh hasil sebesar 96.36.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil uji hipotesis, diketahui bahwa model dan pendekatan pembelajaran yang selama ini diterapkan oleh guru masih bersifat konvensional. Hal ini terlihat dari hasil *pretest* peserta didik yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 51,33, sedangkan setelah penerapan model *role-playing* dengan pendekatan *deep learning*, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 87,00. Dengan demikian, hasil tersebut semakin menguatkan bahwa model *role-playing* dengan pendekatan *deep learning* layak dan

efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Dale H. Schunk (2016:233-260) pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung, seperti simulasi dan bermain peran, dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik karena mereka berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan proses pembelajaran selama tiga kali pertemuan dimana pada pertemuan pertama digunakan untuk uji instrumen butir soal, pada pertemuan kedua digunakan untuk menguji soal tes dikelas *pretest* dan pertemuan ketiga digunakan untuk menerapkan model *Role-playing Pendekatan deep learning* dengan model pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan.

Selama proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, peserta didik menunjukkan ketertarikan, rasa ingin tahu, dan semangat yang tinggi. Hal ini berdampak pada meningkatnya keaktifan peserta didik dalam berdiskusi kelompok, mengajukan pertanyaan, serta menjawab pertanyaan sesuai dengan materi yang diberikan.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dan hasil perhitungan *pretest* yang diperoleh dari 23 peserta didik dengan jumlah soal sebanyak 25 butir soal dan diperoleh hasil *pretest* sebesar 51,33 dan hasil *posttest* sebesar 87,00 dengan nilai $t_{hitung} >$ nilai t_{tab} yaitu $8.902 > 21.578$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role-playing* dengan pendekatan *Deep learning* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional.

D. Kesimpulan

Kesimpulan yang dijabarkan peneliti sesuai dengan Efektif model *Role-playing* dengan pendekatan *Deep learning* terhadap hasil belajar peserta didik yaitu: hasil uji Normalitas Significance Correction berfokus pada kolom Sig. Shapiro Wilk Pada hasil *pretest* menunjukkan warna hijau dengan Sig. 0,002 dan 0,084 pada hasil *posttest*. Berdasarkan hasil tersebut maka nilai Sig. $> 0,05$ maka data berdistribusi normal dengan jumlah peserta didik 23 orang, maka muncul hasil Sig. (2 -Tailed) sebesar 0,000 yang berarti nilai Sig. $< 0,05$.

Berdasarkan pengambilan keputusan bahwa apabila nilai Sig- (2-Tailed) kurang dari taraf signifikan 0,05 maka H_0 ditolak H_1 diterima. Maka diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* peserta didik. Artinya penelitian ini dapat efektif yang signifikan antara model *Role-playing* dengan pendekatan *Deep learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV UPTD SD Inpres 3 Mauta. Selain itu t_{hitung} menunjukkan nilai $8.902 > 21.578$ terlihat juga perbedaan mean pada *pretest* dan *posttest* sebesar 35.667. Maka hasil belajar *pretest* dan *posttest* memiliki perbedaan yang sangat signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adatul, R., Puspita, A., Abelia, N., Apriliani, R., Agama, I., & Al-qur, I. (2023). *Perkembangan Kognitif dan Motorik Anak Usia Dini melalui Pendekatan Pembelajaran*. Pendidikan Anak Usia Dini, 1(4).
- Adnyana, I. K. S. (2024). *Jurnal Retorika Vol . 5 No . 1 Juni 2024 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Flores Implementasi Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran*

- Bahasa Indonesia*. 5(1), 1–14.
- Akmal, A. N., Maelasari, N., Ilmu, T., & Islam, P. (2025). *Pemahaman Deep Learning dalam Pendidikan : Analisis Literatur melalui Metode Systematic Literature Review (SLR)*. 8.
- Al-Madrasah. (2025). *Analisis Problematika Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Ipa Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Pada Kurikulum Merdeka SD/MI*. *Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 533–551.
- Alauddin, Naskahditerima, R., Learning, M., Learning, M., & Learning, J. (2025). *Pendekatan Pembelajaran Berbasis Deep Learning : Mindful Learning , Meaningful Learning , Dan Joyful Learning*. 2(1), 45–57.
- Andreani, D. (2022). *Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran Ipas Pada Kurikulum Merdeka*. *Pendidikan*, 1841–1854.
- Arifin, Z. (2016). *Tiga Alternatif Pendekatan Pembelajaran Ditinjau dari Sudut Pandang Psikologi*. *Sabilarrasyad: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kependidikan*, 1(1), 23–41.
- Ariyati, S. D. (2025). *Implementasi Pendidikan Karakter dengan Pendekatan Deep Learning*. 11(September).
- Artha Mahindra Diputera. (2024). *Memahami Konsep Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Yang Meaningful, Mindful dan Joyful: Kajian Melalui Filsafat Pendidikan*. *Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan*, 10.
- Aulia, F. A., & Lebagi, D. (2025). *Integrating Role Play and Audio-Visual Media to Boost Speaking Skills : A Study of Eighth Graders at SMP Lab School Untad Palu*. *On Interdisciplinary Studies in Humanities*, 8(2), 579–585.
- Aulia, R. (2022). *Penerapan Role Playing dengan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS*. *Ilmiah Kependidikan*, 10, 0–3.
- Badar, N. (2022). *Strategi Pembelajaran Dengan Model Pendekatan Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama Agar Tercapainya Tujuan Pendidikan*. *Journal Of Biology Education And Sciencee*, 1–15.
- Basri, H. (2017). *Penerapan Model*

- Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn 032 Kualu Kecamatan Tambang. 1, 38–53.*
- Cahyarini, I. (2020). *Pengembangan Metode Role Playing Bermedia Gelas Karakter Yang Diaplikasikan Pada Pembelajaran Sastra Lama Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Surabaya. Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 6, 1–14.*
- Dakhi, A. S. (2020). *Peningkatan hasil belajar peserta didik. Pendidikan, 8(2), 468–470.*
- Deny Khusnul Khotimah, M. R. A. (2025). *Analisis Pendekatan Deep Learning untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI di SMKN Pringuku. 5, 866–879.*
- Dewi, A. R., Eka, M., Maily, W., Nur, F., Safitri, C., & Zaitunnah, P. N. (2025). *Deep Learning Dalam Pembelajaran Mi Tinjauan Literatur Dalam Meaningful Learning Mindful. 10(2), 584–592.*
- Dewi, R. P. (2015). *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Dasar. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD).*
- Dita Tri Esti Maharani, Ahmad Arifin, Nela Puspita, Rahmany Hidayat, C. N. I. (2024). *Analisis Taksonomi Bloom Dan Kesukaran Pada Butir Soal Di Sd Ma'arif Nu 01 Pandansari Dita. 3, 195–222.*
- Petrus Mau Tellu Dony. (2025). *Pendekatan Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka, 290-300.*
- Fahrurrozi. (2022). *Model-Model Pembelajaran Kreatif dan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar*
- Fathurrohman. (2023). *Pelatihan Guru Post Traumatik PKO Muhammadiyah Dosen PPSD FIP UNY 1. Jurnal Pendidikan, 1–6.*
- Fatihah, H., Mulyadi, D., & Melinda, C. (2025). *SOSIO RELIGI: Jurnal Kajian Pendidikan Umum Pendekatan Pembelajaran Deep Learning: Sebuah Kajian. 23(2), 17–24.*
- Festiawan, R. (2020). *Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman, 1–17.*
- Festiawan, R. (2022). *Belajar dan Pendekatan Pembelajaran Abstrak.*
- Fitrianingsih, D., & Handini, O. (2021). *Analisis Penggunaan Model Role*

- Playing Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Pada*. Sinekti, 4(1), 87–97.
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. (2022). *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa*. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Hartoyo, A. (2022). *Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar*. BASICEDU, 6(5), 8349–8358.
- Hernawan, A. H. (2016). *Konsep Dasar dan Model-model Pembelajaran Terpadu*. Model Pembelajaran, 1–35.
- Hervani, A., Barus, B., Khairum, D., Sianipar, D. M., Mailani, E., Rarastika, N., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Medan, U. N. (2025). *Cendikia pendidikan*. 15(1). <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.267>
- Hudaya, P. L. dan A. (2018). *Penerapan Model Quantum Teaching Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas VIII SMP PGRI 3 Jakarta*. 5(1), 45–60.
- Husnah, A. (2023). *Analisis Materi IPS Dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora, 3(1), 57–64.
- Jamilah, J. J. (2025). *Pengaruh Metode Expository Learning Dan Gaya*. 7(04), 660–665.
- Joyce, B & Weil, M. (2019). *Models of Teaching*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- KARifetal, 2025. (2025). *CJPE : Cokroaminoto Juornal of Primary Education Peningkatan Kemampuan Literasi melalui Pembelajaran Deep Pendahuluan Kemampuan literasi merupakan faktor penting dalam perkembangan akademik dan*. 8, 421–431.
- Khoerunnisa, P., Aqwal, S. M., & Tangerang, U. M. (2020). *Analisis Model-Model Pembelajaran*. Pendidikan Dasar, 4, 1–27.
- Lestari, E. M. (2025). *Miskonsepsi Penerapan Media Pembelajaran Ipas Kelas V Sdn 2 Mekarmukti*.

- 7(04), 666–676.
- Lukie Masayu Andayanie, J. L. *Pendekatan Deep learning* (2025). *Journal of Deep Learning*. 47–56.
- Mahmudah, F. N., Putra, I. A., Wafa, M. A., & Franoto, A. (2023). *Rekonstruksi Diagnostic Test Four Tier Berbasis HOTS (High Order Thingking Skill) Pada Materi Fiqih Kelas X di MA Negeri 3 Jombang*. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 6(2), 48–57.
- Makbul, M. (2021). *Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian*. 6.
- Malau, D. J. (2006). *Model-Model Pembelajaran*.
- Mardiyani, K. (2015). *Tujuan dan penerapan teori behaviorisme dalam pembelajaran*. Institut Agama Islam NegeriPalangkaraya, Indonesia, 369–380.
- Maulana, F. (2025). *Konsep Pendekatan Deep Learning Melalui Prinsip Mindful , Meaningful , Dan Joyful Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan*.
- Meirina, R., Sartini, J., Nurwahidiansyah, D., & Meirissa, L. V. (2025). *Jurnal basicedu*. 9(5), 1621–1632.
- Meylovvia, D. (2023). *Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan*. *Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91.
- Mirdad, J. (2020). *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*. *Pendidikan Dan Sosial Islam*, 2(1), 14–23.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.
- Nafi'ah, J. (2025). *Conceptualizing Deep Learning Approach in Primary Education : Integrating Mindful , Meaningful , and Joyful*. 3(2).
- Naldi, A. (2024). *Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik*. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(2).
- Oktivianto, O. I., & Sriwijaya, U. (2018). *Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Dengan Palembang Abstrak*. *Pendidikan*, 3, 113–118.
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni

- Sitepu, T. (2020). *Metode Penelitian*. Journal GEEJ, 7(2), 31–46.
- Putra, S. &. (2021). *The Effectiveness of Role Playing*.
- Putri, D. A. (2023). *Model Pembelajaran: Peningkatan Proses Pembelajaran*.
<https://doi.org/10.31219/osf.io/c9q3>
- Qohar, H. S., & Widyaningrum, R. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Deep Learning, Motivasi Belajar dan Kecerdasan Emosional terhadap Prestasi Akademik Siswa dalam Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Badegan dan SDN 3 Badegan Kabupaten Ponorogo*. Analysis: Journal of Education, 3(2), 223–229.
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ipas Di Sekolah Dasar*. Of Social Studies And Education, 1, 75–80.
- Rahmawati, N., D. (2022). *Strategi Deep Learning pada Pembelajaran Abad 21*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran.
- Riomalen, A., Rissi, Y., & Sinaga, D. (2025). *AI Dan Pembelajaran Mendalam (Deep Learning):* Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Digital. 8, 10–23.
- Rohim, A., & Wardhani, I. S. (2024). *Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar*. Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan.
- Santosa, S., & Badawi, J. A. (2022). *Analisis Butir Soal Pilihan Ganda Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Kelas III Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Basicedu, 6(2), 1678–1686.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2206>
- Santoso, D. (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas VIII Abstrak*. Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 1–7.
- Saputri, H. A., Zuhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). *Analisis Instrumen Assesmen: Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda Butir Soal*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 09(05), 2986–2995.
- Sekar, N. N. (2020). *Penggunaan Model Pembelajaran Direct*

- Instruction Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS.* Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 3(2), 347. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.29067>
- Sragen, M. (2025). *Deep learning*. 10.
- Sudarta. (2022). *Metode Penelitian*. 16(1), 1–23.
- Sulistiyosari, Y., Karwur, H. M., & Sultan, H. (2022). *Penerapan Pembelajaran Ips Berdiferensiasi Pada Kurikulum Merdeka Belajar*. Jurnal Harmony, 7(2), 66–75.
- Sundari, H. (n.d.). *Model-Model Pembelajaran Dan Pemefolehan Bahasa Kedua/Asing Hanna Sundari Universitas Indraprasta PGRI Jakarta*. 1, 106–117.
- Tahsinia, J., Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). *Implementasi Model Problem Based Learning (PBL)*. Tahsinia, 3(2), 167–175.
- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., & Falah, A. M. (2024). *Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4, 310–315.
- Wahyudi, D., Idris, J., & Abidin, Z. (2023). *Tren dan isu penelitian uji-t dan chi kuadrat dalam bidang pendidikan*. Journal Of Mathematics Education, 4(2), 182–196.
- Wahyudi, S. A., Siddik, M., & Suhartini, E. (2023). *Analisis Pembelajaran IPAS dengan Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka*. Pendidikan MIPA, 13, 1105–1113.
- Wardani, O. P., Pd, S., Pd, M., & Sekolah, D. I. (2013). *MODEL DAN METODE*.
- Wardhani, J. D., Katoningsih, S., & Asmawulan, T. (2023). *Manfaat model Pembelajaran Project Based Learning untuk Pendidikan Anak Usia Dini dan Implementasinya dalam Kurikulum Merdeka*. Bunga Rampai Usia Emas (BRUE), 9(2).
- Wihartini, K. (2019). *Analisis Manfaat Penggunaan Model Pembelajaran Blended Learning Dalam. Prosiding Seminar Nasional*, 3, 1001–1003.
- Wulandari, S. (2024). *Peran Media Role-Playing dalam Meningkatkan Kerja Sama dan Komunikasi Peserta Didik*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1492–1502.
- Yanti, N. H., Saputra, H. J., &

- Prasetiawati, C. (2023). *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Peningkatan Minat Belajar Pendidikan Pancasila berbantuan Media di SDN Panggung Lor*. November, 338.
- Yanto, A. (2015). *Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*. Cakrawala Pendas, 1(1).
- YonaAzzahra. (2025). *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies* *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*. 5(3), 769–776.