

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI MODEL *ROLE PLAYING*
BERBANTUAN *POWERPOINT* INTERAKTIF PADA TOPIK A KELAS V SD
NEGERI SIKUMANA 2 KOTA KUPANG**

Maratul Arrifah A. Mangali¹, Maxsel Koro², Kurniayu Triastuti R.A Ratu³

^{1,2,3}PGSD FKIP , Universitas Nusa Cendana Kupang¹

[¹maratularrifah@gmail.com](mailto:maratularrifah@gmail.com) [²maxselkoro18@gmail.com](mailto:maxselkoro18@gmail.com)

[³kurniayu.ratu@staf.undana.ac.id](mailto:kurniayu.ratu@staf.undana.ac.id)

ABSTRACT

The study entitled "Improving Students' Learning Outcomes through the Role-Playing Model Assisted by Interactive PowerPoint on Topic A for Fifth-Grade Students at SD Negeri Sikumana 2 Kupang City," was motivated by the low learning outcomes of Class VB students. This was indicated by the fact that most students had not achieved the predetermined Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). The purpose of this study was to improve students' learning outcomes through the implementation of the role-playing model assisted by interactive PowerPoint in science and social studies (IPAS) learning. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach. The subjects of this study were all 17 students of Class VB at UPTD SD Negeri Sikumana 2 Kupang City. Data were collected through observation and tests. The research was conducted in two cycles. In Cycle I, the students' learning outcomes reached a mastery percentage of 47.06%, which was categorized as fair; however, it had not yet met the predetermined success indicators. In Cycle II, the students' learning outcomes improved significantly, with the mastery percentage reaching 82.35%, which was categorized as very good. Based on the findings, it can be concluded that the implementation of the role-playing model assisted by interactive PowerPoint effectively improved the learning outcomes of Class VB students on the topic "Our Earth is Changing" in IPAS learning at UPTD SD Negeri Sikumana 2 Kupang City.

Keywords: role-playing model, IPAS learning, learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Role Playing* Berbantuan *PowerPoint* Interaktif Pada Topik A Kelas V SD Negeri Sikumana 2 Kota Kupang" dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas VB. Hal ini terlihat dari sebagian besar siswa yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan model *role playing* berbantuan *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran IPAS. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VB UPTD SD Negeri Sikumana 2 Kota Kupang yang berjumlah 17 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi dan tes. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pada siklus I, hasil belajar siswa mencapai persentase ketuntasan sebesar 47,06% dengan kriteria cukup, namun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Pada siklus II, hasil

belajar siswa meningkat secara signifikan dengan presentase ketuntasan mencapai 82,35% dan berada pada kategori baik sekali. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *role playing* berbantuan *powerpoint* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar materi bumi dan ruang siswa kelas VB pada pembelajaran IPAS di UPTD SD Negeri Sikumana 2 Kota Kupang.

Kata Kunci: Model *role playing*, pembelajaran IPAS, hasil belajar.

A. Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Pembelajaran abad ke-21 mengharuskan siswa untuk berperan aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna, kolaboratif, dan kontekstual. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran di sekolah dasar diarahkan pada pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam menemukan dan membangun pemahaman mereka sendiri. Pembelajaran yang berpusat pada siswa telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar langsung (Sari, Putra, & Widodo, 2022).

Namun, kondisi ini belum sepenuhnya terjadi di SD Negeri Sikumana 2 Kota Kupang. Nilai ujian

harian siswa kelas V mata pelajaran IPAS menunjuk bahwa hasil belajar

masih relatif rendah. Dari 17 siswa, hanya 5 (29%) yang mencapai Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran KKTP sebesar 70, sedangkan 12 siswa (71%) tidak mencapai KKTP. Berdasarkan hasil observasi, hasil belajar yang rendah disebabkan oleh pembelajaran yang didominasi guru, kurangnya keterlibatan aktif siswa, kesulitan siswa dalam memahami konsep abstrak pada materi, dan penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa pada materi tersebut. Kurangnya pemahaman konsep pembelajaran dapat berdampak langsung pada hasil belajar siswa yang rendah (Gui & Akuba, 2024).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah ini adalah model *role playing* (bermain peran). Model ini memberi siswa kesempatan untuk mempraktekan peristiwa atau situasi tertentu,

sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Penelitian menunjukkan bahwa model bermain peran dapat secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa, keterampilan komunikasi, dan hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Rahman & Abdullah, 2021). Lebih lanjut, keterlibatan langsung siswa dalam bermain peran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan meningkatkan motivasi.

Keberhasilan implementasi model pembelajaran juga membutuhkan penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu media tersebut adalah *PowerPoint* interaktif, yang mengintegrasikan teks, gambar, animasi, suara, dan latihan interaktif ke dalam satu tampilan pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif telah terbukti meningkatkan perhatian, motivasi, dan penguasaan konsep siswa (Zhang, Liu, & Chen, 2023). Hidayat dan Nurhayati (2022) juga menyatakan bahwa *PowerPoint* interaktif memiliki dampak positif pada hasil belajar siswa sekolah dasar.

Materi IPAS dengan topik "Bumiku Berubah" mencakup berbagai fenomena alam yang membutuhkan visualisasi dan pengalaman belajar konkret untuk memfasilitasi pemahaman siswa. Oleh karena itu, mengintegrasikan model bermain peran dengan presentasi *PowerPoint* interaktif dianggap relevan untuk membantu siswa memahami materi lebih dalam melalui kegiatan bermain peran yang didukung oleh visualisasi yang menarik dan interaktif.

B. Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) model Arikunto yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan dalam beberapa siklus hingga tujuan pembelajaran tercapai.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan melalui 2 siklus, siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 30 April 2026 dan siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2026, dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Sebelum melakukan penelitian dengan menggunakan model *role playing* berbantuan *powerpoint*

interaktif, peneliti menemukan bahwa hasil belajar IPAS Topik A yaitu bumiku berubah masih rendah dan berada dibawah KKTP yang sudah ditetapkan pada mata pelajaran IPAS di sekolah tersebut yaitu 70. Hal ini meotivasi peneliti untuk mengimplementasikan model pembelajaran *role playing* berbantuan *powerpoint* interaktif sebagai suatu upaya guna meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga siswa lebih memahami topik bumiku berubah yang mempelajari tentang perbedaan peristiwa alam dan benacana alam, penyebab dan akibat dari bencana alam yang terjadi atau berubah disekitar mereka, dan solusi yang dapat dilakukan. Berikut adalah penjabaran data-data yang diperoleh peneliti pada masing-masing siklus:

Tabel 1 Hasil Observasi Guru Siklus I

Uraian	Skor Yang Diperoleh		Rata-Rata
	Observer 1	Observer 2	
Jumlah Skor	33	36	34,5
Nilai	63,46	69,23	66,34
Kriteria	Baik	Baik	Baik

Hasil observasi guru siklus I dinilai oleh 2 observer. Observer 1 berhasil mendapatkan nilai 63,46 dengan kriteria baik, sedangkan observer 2 mendapatkan nilai 69,23 dengan kriteria baik.

Tabel 2 Hasil Observasi Siswa Siklus I

Uraian	Skor Yang Diperoleh		Rata-Rata
	Observer 1	Observer 2	
Jumlah Skor	401	356	378,5
Nilai	59	52	55,5
Kriteria	Cukup	Cukup	Cukup

Sedangkan hasil observasi terkait aktivitas siswa yang dilakukan oleh observer 1 berhasil memperoleh nilai 59 dengan kriteria cukup dan observer 2 memperoleh nilai 52 dengan kriteria cukup.

Tabel 3 Tes Hasil Belajar Siklus I

Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase
0-49	7	41,18%
50-59	1	5,88%
60-69	1	5,88%
70-79	8	47,06%
80-89	0	0%
≥ 90	0	0%
Jumlah	17	100%
Nilai Terendah		26
Nilai Tertinggi		79
Jumlah Murid Tuntas		8
Presentase Ketuntasan		47,06%
Jumlah Murid Tidak Tuntas		9
Presentase Ketidaktuntasan		52,94%
Kriteria		Cukup

Pada siklus I, tes hasil belajar bisa dikategorikan cukup baik dengan persentase ketuntasan mencapai 52,94% dimana dari 17 siswa terdapat 8 siswa yang tuntas. Berdasarkan data diatas, maka perlu adanya tindak lanjut atau perbaikan pada siklus II.

Tabel 4 Hasil Observasi Guru Siklus II

Uraian	Skor Yang Diperoleh		Rata-rata
	Observer I	Observer II	
Jumlah Skor	42	46	44
Nilai	80,76	88,46	84,61
Kriteria	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali

Berdasarkan hasil observasi guru pada siklus II, observer 1 memperoleh nilai 80,76 dengan kriteria baik sekali. Sedangkan observer 2 memperoleh nilai 88,46 dengan kriteria baik sekali.

Tabel 5 Hasil Observasi Siswa Siklus II

Uraian	Skor Yang Diperoleh		Rata-rata
	Observer 1	Observer 2	
Jumlah Nilai	561	581	571
Nilai Rata-rata	82,5	85,14	83,82
Kriteria	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali

Observasi aktivitas siswa pada siklus II yang dilakukan oleh observer 1 berhasil memperoleh nilai 82,5 dengan kriteria baik sekali. Sedangkan observer 2 memperoleh nilai 85,14 dengan kriteria baik sekali.

Tabel 6 Tes Hasil Belajar Siklus II

Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase
0-49	1	5,88%
50-59	2	11,76%
60-69	0	0%
70-79	5	29,41%
80-89	3	17,65%
≥ 90	6	35,29%
Jumlah	17	100%
Nilai Terendah		26

Nilai Tertinggi	100
Jumlah Siswa Tuntas	14
Presentase Ketuntasan	82,35%
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	3
Presentase Ketidaktuntasan	17,64%
Kriteria	Baik sekali

Adapun tes hasil belajar yang dilakukan pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, dimana dari 17 siswa terdapat 14 siswa yang tuntas atau mendapatkan nilai diatas KKTP yang telah ditetapkan dengan persentase ketuntasan mencapai 82,35%. Hasil belajar siswa dapat dikatakan berhasil, karena adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II dan mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu 75%.

Tabel 9 Perbandingan Tes Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar	Siklus I	Siklus II
Nilai Terendah	26	26
Nilai Tertinggi	79	100
Tuntas	8	14
Tidak Tuntas	9	3
Presentase Ketuntasan	47,05%	82,35%
Kriteria	Cukup	Baik Sekali

Data tes hasil belajar siswa juga meningkat signifikan, dimana pada siklus I persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 47,05% dan meningkat signifikan menjadi 82,35% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan serta didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang menerapkan model *role playing* di sekolah dasar, dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model *role playing* dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Model pembelajaran *role playing* berbantuan *powerpoint* interaktif efektif dalam membantu siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan memahami materi IPAS pada topik bumiku berubah secara lebih konkret dan bermakna. Melalui kegiatan bermain peran yang didukung oleh media interaktif, siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran, membuat mereka lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, dan memahami materi yang dipelajari. Kondisi ini berdampak signifikan pada peningkatan hasil belajar siswa.

Data observasi dari aktivitas guru menunjukkan peningkatan dari

nilai rata-rata 66,34 pada siklus I, dengan kriteria baik, menjadi 84,61 pada siklus II, dengan kriteria baik sekali. Aktivitas siswa juga meningkat dari nilai rata-rata 55,5 pada siklus I, dengan kriteria cukup, menjadi 83,82 pada siklus II, dengan kriteria baik sekali.

Peningkatan juga terlihat pada hasil belajar siswa. Persentase penyelesaian pembelajaran pada siklus I adalah 47,05%, meningkat menjadi 82,35% pada siklus II. Dari 17 siswa, 14 telah mencapai penyelesaian pembelajaran, sedangkan 3 lainnya belum.

Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model *role playing* pada mata pelajaran IPAS khususnya pada topik bumiku berubah kelas V SDN Sikumana 2 Kota Kupang dikatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 75%.

DAFTAR PUSTAKA

- Gui, M., & Akuba, R. (2024). Analisis hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, R., & Nurhayati, S. (2022). Penggunaan PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar

siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6175–6183.

- Rahman, M., & Abdullah, N. (2021). Role-playing strategy in improving student engagement and achievement. *Journal of Educational Research and Practice*, 11(2), 85–97.
- Sari, D., Putra, A., & Widodo, H. (2022). Active learning implementation in elementary classroom. *International Journal of Instruction*, 15(3), 567–582.
- Zhang, Y., Liu, X., & Chen, H. (2023). Multimedia Interactive presentation and student learning achievement. *Computers & Education*, 194, 104684