

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL
ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA *INTERACTIVE*
WHEEL PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS
IV SDN 01 ULAK KARANG SELATAN**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna memperoleh Gelar Sarjana pendidikan (S.Pd)*

Oleh:
MUHAMMAD DANIL
NPM. 2210013411049



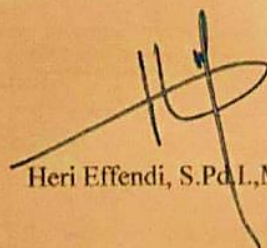
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2026**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Muhammad Danil
NPM : 2210013411049
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Role Playing* Berbantuan *Interactive Wheel* pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 01 Ulak Karang Selatan

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Heri Effendi, S.Pd.L.,M.Pd

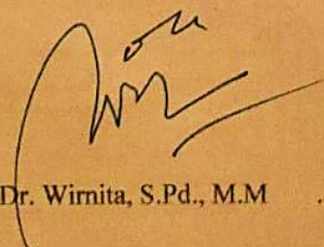
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi



Dr. Wirnita, S.Pd., M.M

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari **Jumat** Tanggal **Enam** Bulan **Maret** Tahun **Dua Ribu Dua Puluh Enam** bagi :

Nama Mahasiswa : Muhammad Danil

NPM : 2210013411049

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Bung Hatta

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Role Playing* Berbantuan *Interactive Wheel* pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 01 Ulak Karang Selatan

Tim Penguji:

No. Nama

Tanda Tangan

1. Heri Effendi, S.Pd.I.,M.Pd

Ketua :

2. Yulfia Nora, S.Pd.,M.Pd

Penguji 1 :

3. Ade Sri Madona, S.Pd., M.Pd

Penguji 2 :

Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Dr. Wirmita, S.Pd., M.M.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Danil
NPM : 2210013411049
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Role Playing* Berbantuan Media *Interactive Wheel* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 01 Ulak Karang Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Role Playing* Berbantuan Media *Interactive Wheel* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 01 Ulak Karang Selatan” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 10 Maret 2026

Saya yang menyatakan



Muhammad Danil

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL
ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA *INTERACTIVE
WHEEL* PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS
IV SDN 01 ULAK KARANG SELATAN**

Muhammad Danil¹, Heri Effendi, S.Pd.I., M.Pd²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

²Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email : muhammaddanil8795@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran yang ditunjukkan oleh kurangnya keberanian dalam mengemukakan pendapat, rendahnya keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta belum optimalnya sikap kerja sama antar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV sekolah dasar yang berjumlah 23 orang. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi afektif siswa, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada aspek afektif dari persentase ketuntasan 56,51% pada siklus I menjadi 86,95% pada siklus II dengan rata-rata nilai dari 76,08 menjadi 90,21. Pada aspek kognitif, persentase ketuntasan meningkat dari 60,86% pada siklus I menjadi 86,95% pada siklus II dengan rata-rata nilai dari 74,08 menjadi 80. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* berbantuan media *Interactive Wheel* dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Penelitian Tindakan Kelas, *Role Playing*, Media
Interactive Wheel, IPAS

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur peneliti ucapkan kepada ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model *Role Playing* berbantuan media *Interactive Wheel* pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 01 Ulak Karang Selatan”. Selanjutnya sholawat dan salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad Saw yang menjadi suri teladan dalam setiap sikap dan tindakan seorang muslim. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Bung Hatta. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Heri Effendi, S.Pd.I., M.Pd. selaku pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan semangat dalam penulisan skripsi ini sehingga terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.
2. Ibu Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji I dan Ibu Ade Sri Madona, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji II, penulis sangat berterima kasih atas Kritik, dan saran serta masukan dalam kesempurnaan skripsi penulis ini.
3. ketua prodi, dan sekretaris prodi, peneliti sangat berterimakasih yang telah memberikan kemudahan dalam urusan administrasi.
4. Ibu Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
5. Ibu Osni Fiftin, M.Pd selaku kepala sekolah SDN 01 Ulak Karang Selatan yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian dan ibu Yenny Triza Darnita, S.Pd selaku Guru Kelas IVC SDN 01 Ulak Karang yang telah membimbing dan membantu penulis selama penelitian.

6. Teristimewa Kepada Ayahanda (Emrical), dan Ibunda (Marniwati), Terimakasih atas cinta, kasih sayang dan dukungan yang telah kalian berikan, hingga anakmu ini sampai pada titik ini. Kepada adik-adikku yang tersayang (Repan&sakina) yang semangat ya, bila dunia tidak lagi berpihak pada kalian, jangan takut ya, abang disini akan selalu sayang kalian, abang akan selalu berusaha menjadi sayap pelindung bagi kalian, walaupun pada saat abang tidak lagi bisa mengepakkan sayap ini, abang akan selalu bersama kalian. Kepada amakku tersayang (andak), terimakasih atas nasihat yang telah amak berikan, kehadiranmu sangat berarti bagi kami. Kepada keluarga saya, terima kasih atas kasih sayang, nasihat, dukungan, peran dan kehadiran yang begitu berarti dalam hidup saya serta telah memberikan semangat dan dukungan sehingga terselesaikannya skripsi ini. Bunda & ayah sekarang anakmu telah menyanggah gelar S.Pd, sekarang dan untuk selamanya saya persembahkan gelar ini teruntuk orang yang paling saya sayangi (My Family)
7. Teruntuk Sahabat seperjuangan Hamdan Hartono, Filman Ghalib, Hendro Prawiro, Rinai Raflesia, Refza Maha Aulia, dan Anggun Laila Rahma, Terimakasih karena sudah mau direpotkan, Terimakasih karena telah mau berusaha bersama sampai titik ini, semoga kita bisa menggapai mimpi kita masing-masing dan dimanapun kalian berada semoga kita semua diberikan kesehatan.
8. Kepada Seseorang yang pernah saya temui, bertemu denganmu adalah suatu hal yang tidak pernah saya bayangkan sebelumnya, walaupun kita kenalnya pada waktu yang kurang tepat, saat semuanya hampir selesai, saya selalu bersyukur diberikan kesempatan bertemu denganmu. Terimakasih sudah membantu dan mau mendengarkan keluh kesah, memberikan dukungan, serta semangat di hari yang tidak mudah ini, dosen said “syarat menulis skripsi itu jatuh cinta atau patah hati”, dan saya telah melewatinya dengan baik. Terimakasih telah menjadi bagian perjalanan dalam penulisan skripsi ini.

Dalam penulisan ini tidak luput dari tantangan, hambatan yang ditemukan oleh peneliti, namun berkat dukungan dan semangat serta bimbingan, dari semua pihak di atas peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti berharap, semoga

skripsi ini memberikan manfaat kepada semua pihak, khususnya bagi peneliti pribadi, sebagai pedoman untuk meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan dan memperluas cakrawala berfikir anak bangsa.

Padang, Maret 2026



Muhammad Danil
2210013411049



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORETIS	12
A. Kajian Teori.....	Error! Bookmark not defined.
1. Tinjauan Belajar dan Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2. Tinjauan Pembelajaran IPAS.....	14
3. Model <i>Role Playing</i>	17
4. Media <i>Interactive Wheel</i>	23
5. Hasil Belajar.....	27
B. Penelitian yang Relevan	30
C. Kerangka Konseptual	33
D. Hipotesis Tindakan.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian.....	36

B. <i>Setting</i> Penelitian	37
C. Prosedur penelitian	38
D. Indikator Keberhasilan	42
E. Instrumen Penelitian	43
F. Teknik Pengumpulan Data	44
G. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Penelitian.....	49
1. Deskripsi Data	49
2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	49
a. Siklus I	49
1) Perencanaan.....	49
2) Pelaksanaan Tindakan	50
3) Pengamatan	60
4) Refleksi.....	63
c. Siklus II	65
1) Perencanaan.....	65
2) Pelaksanaan Tindakan	66
3) Pengamatan	75
4) Refleksi.....	78
B. Pembahasan	79
BAB V PENUTUP	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran	84
DAFTAR RUJUKAN.....	85
LAMPIRAN	88

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Presentase dan Keterangan Data Keefektifan Siswa	47
2. Presentase dan Keterangan Data Hasil Observasi Guru	48
3. Pembagian kelompok Siklus I Pertemuan I	53
4. Pembagian kelompok Siklus I Pertemuan 2	58
5. Pengamatan Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I	61
6. Data Hasil Belajar Afektif A2 (kemampuan menyampaikan pendapat) pada Siklus I	62
7. Data Hasil Pembelajaran Siswa kognitif C2 (pemahaman)	62
8. Pembagian kelompok Siklus II Pertemuan I	68
9. Pembagian kelompok Siklus II Pertemuan 2	72
10. Pengamatan Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II	76
11. Data Hasil Belajar Afektif A2 (kemampuan menyampaikan pendapat) pada siklus II	77
12. Data Hasil Pembelajaran kognitif C2 (pemahaman) Siklus II	78
13. Persentase aktivitas guru pada siklus I dan siklus II	80
14. Persentase Penilaian Afektif A2 (Kemampuan Menyampaikan Pendapat Siklus I dan Siklus II	81
15. Data Hasil Pembelajaran kognitif C2 (pemahaman) Siklus I dan II	82

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual	34
2. Alur Penelitian	39



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Rekap Nilai Asasmen Tengah Semester SDN 01 Ulak Karang Selatan Tahun Ajaran 2025/2026	89
II. Modul Ajar Siklus I Pertemuan 1	90
III. Lembar observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1	103
IV. Lembar observasi Afektif Siswa Siklus I Pertemuan 1	108
V. Modul Ajar Siklus I Pertemuan 2	110
VI. Lembar observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2	120
VII. Lembar observasi Afektif Siswa Siklus I Pertemuan 2	125
VIII. Kisi-Kisi Soal Tes Siklus I	127
IX. Lembar Tes Soal Akhir Siklus I	129
X. Kunci Jawaban Soal Tes Siklus I	130
XI. Lembar Kerja Siswa Siklus I	132
XII. Rekap Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I	144
XIII. Modul Ajar Siklus II Pertemuan I	145
XIV. Lembar observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I	155
XV. Lembar observasi Afektif Siswa Siklus II Pertemuan 1	160
XVI. Modul Ajar Siklus II Pertemuan 2	162
XVII. Lembar observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 2	172
XVIII. Lembar observasi Afektif Siswa Siklus II Pertemuan 2	177
XIX. Kisi-Kisi Soal Tes Siklus II	179
XX. Lembar Tes Soal Akhir Siklus II	181
XXI. Kunci Jawaban Soal Tes Siklus II	182
XXII. Lembar Kerja Siswa Siklus II	185
XXIII. Rekap Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II	199
XXIV. Dokumentasi Penelitian	200
XXV. Surat Penelitian	210

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat (1). “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan tidak hanya berfungsi untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk manusia secara utuh melalui pengembangan sikap, nilai, dan keterampilan peserta didik agar mampu beradaptasi dan berperan aktif dalam kehidupan sosial serta kebangsaan. Pemahaman ini menjadi dasar dalam melihat keterkaitan pendidikan dengan perkembangan ekonomi, di mana peningkatan pendapatan tidak selalu diikuti oleh peningkatan konsumsi karena juga dipengaruhi oleh faktor sosial dan budaya (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003).

Menurut (KBBI), Pembelajaran merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan untuk membantu individu atau makhluk hidup agar mengalami kegiatan belajar. Selaras dengan pandangan tersebut, Duffy dan Roehler menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu tindakan yang dirancang.

secara sadar dengan memanfaatkan kompetensi professional guru dalam mewujudkan pencapaian tujuan kurikulum (Faizah & Kamal, 2024:470).

Nora dkk, (2024:445) menyatakan bahwa “Pendidikan Sekolah Dasar (SD) memiliki peran penting dalam membentuk fondasi yang kokoh bagi perkembangan individu. Sekolah Dasar (SD) menjadi fondasi awal yang membentuk nilai, karakter, dan kemampuan dasar siswa untuk memasuki tingkat pendidikan selanjutnya, SD tidak hanya mengajarkan aspek akademis, tetapi juga penting dalam memperkenalkan nilai - nilai agama, pengembangan spiritual, serta kesiapan sosial bagi siswa”.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional didasarkan pada Pasal 37 Ayat (1)”, yang menegaskan bahwa IPS merupakan mata pelajaran wajib pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Dengan berlandaskan ketentuan tersebut, pembelajaran IPS dipahami sebagai suatu proses yang dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mempelajari berbagai aspek kehidupan sosial melalui kajian geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi. Oleh sebab itu, IPS bertujuan membekali siswa kemampuan dalam memahami realitas sosial, menelaah peristiwa, serta melihat hubungan antarmanusia dalam kerangka ruang, waktu, dan aktivitas ekonomi serta budaya.

Pembelajaran IPAS di kelas IV umumnya masih memperlihatkan pola yang berorientasi pada guru. Guru tetap menjadi pusat informasi, sementara siswa lebih banyak berperan sebagai penerima penjelasan. Metode penyampaian materi yang masih didominasi ceramah membuat kegiatan belajar menjadi kurang bervariasi

dan tidak memberikan kesempatan yang cukup bagi siswa untuk menggali pemahaman secara mandiri. Muthiah dkk, (2024:1257) menyatakan bahwa interaksi selama pembelajaran tidak berlangsung secara maksimal karena siswa tidak mendapatkan ruang yang memadai untuk terlibat aktif dalam proses belajar. dan rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS juga menjadi tantangan tersendiri. Kondisi tersebut berdampak langsung pada rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar siswa karena pengetahuan yang diperoleh bersifat pasif dan kurang bermakna.

Maharani dkk, (2025:167) menyatakan bahwa sebagian peserta didik belum mampu memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), khususnya pada materi IPAS yang menuntut pemahaman yang lebih konkret serta kemampuan menghubungkan konsep dengan konteks kehidupan sehari-hari. Kurangnya interaksi dalam pembelajaran dan terbatasnya penggunaan media yang menarik menyebabkan siswa mengalami hambatan dalam memahami konsep, terutama pada topik kegiatan ekonomi yang cenderung abstrak bagi siswa sekolah dasar. Dengan demikian, diperlukan adanya inovasi pembelajaran yang lebih aktif dan berorientasi pada pengalaman langsung agar efektivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 04–05 Desember 2025 di kelas IV SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan, ditemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran IPS. Pertama, pembelajaran masih menggunakan metode ceramah saja tanpa adanya media pembelajaran atau diskusi kelompok, sehingga peran guru menjadi lebih besar dibandingkan siswa. Kedua, siswa kurang aktif dan fokus selama proses belajar, terlihat dari siswa yang sering

masuk keluar kelas, mengganggu teman, atau melakukan kegiatan yang tidak terkait dengan materi pembelajaran. Ketiga, siswa kurang percaya diri untuk berpartisipasi, ditunjukkan oleh sedikitnya siswa yang mengajukan pertanyaan atau pendapat meskipun guru memberikan kesempatan, yang menunjukkan pemahaman mereka masih kurang mendalam. Bahkan ketika guru memberi kesempatan untuk bertanya, sebagian besar siswa tampak seolah-olah sudah memahami materi yang disampaikan.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Ibu Yenny Triza Darnita, selaku guru kelas IV C SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan, terkait berbagai permasalahan yang dialami siswa dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi IPS. Diperoleh informasi bahwa banyak siswa mengalami kesulitan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran, kurang adanya kegiatan diskusi kelompok, serta pola belajar yang hanya berfokus pada penjelasan guru. Kondisi tersebut membuat guru menghadapi hambatan dalam melanjutkan proses pembelajaran, sementara siswa juga menunjukkan minat yang rendah dalam memahami materi. Berdasarkan data hasil UTS, masih banyak siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu 80.

Berdasarkan hasil ujian tengah semester siswa kelas IV C SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan dalam mata pelajaran IPAS, terdapat 23 siswa dengan nilai rata-rata kelas sebesar 78,83. Kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditentukan adalah 80. Dari hasil tersebut, ada 13 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan dengan persentase 56,52%, sedangkan 10 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan dengan persentase 43,48%. Data ini menunjukkan bahwa lebih dari

separuh siswa sudah mencapai ketuntasan belajar, tetapi masih ada beberapa siswa yang belum memenuhi KKTP, sehingga diperlukan upaya perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

Hasil nilai UTS kelas IV C di SDN 01 Ulak Karang Selatan, diperoleh rata-rata nilai siswa kelas IV C sebesar 78. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS, khususnya pada materi IPS, belum berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran karena sebagian besar siswa belum mencapai KKTP yang ditetapkan. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh kurangnya tuntutan bagi siswa untuk memahami informasi secara mendalam dan mengaitkan konsep yang dipelajari dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang bermakna. Selain itu, guru juga belum memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk mengembangkan pemikiran logisnya, sehingga siswa cenderung pasif dan hasil belajar mereka belum memenuhi harapan.

Sehubungan dengan masalah yang telah dibahas sebelumnya, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran peran (*Role Playing*) yang didukung oleh media *Interactive Wheel*. Pemilihan model dan media tersebut dilakukan karena ingin meningkatkan partisipasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa selama proses belajar. Melalui PTK, peneliti mencoba memperbaiki proses belajar secara perlahan dan terstruktur agar masalah yang muncul di kelas dapat terselesaikan dengan nyata.

Model pembelajaran *Role Playing* adalah cara belajar di mana siswa diminta memainkan peran atau menghadapi situasi tertentu. Dengan demikian, siswa tidak hanya mendengarkan informasi saja, tetapi juga ikut berinteraksi secara langsung

dalam situasi sosial. Menurut Shoimin (2014:161), model peran bermain memberi kesempatan kepada siswa untuk berada dalam berbagai peran dan situasi, sehingga meningkatkan pemahaman mereka tentang nilai dan sikap diri sendiri serta orang lain. Dengan bermain peran, siswa bisa meningkatkan kemampuan berbicara, bekerja bersama, mengambil keputusan, serta membangun rasa empati. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan fokus pada kebutuhan siswa itu sendiri.

Masyithah dkk, (2024:25) menyatakan, Selain menerapkan model pembelajaran, penelitian ini juga menggunakan media *Interactive Wheel* sebagai bantuan dalam proses pembelajaran. Media ini berupa roda putar digital yang dibuat agar bisa memperkuat rasa penasaran dan fokus siswa ketika sedang belajar. Keunggulan media *Interactive Wheel* adalah kemampuannya menampilkan informasi secara gambar dan bisa diikuti oleh pengguna, sehingga proses belajar jadi lebih seru dan tidak membosankan. Media ini memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan partisipasi siswa secara aktif, dibandingkan menggunakan media tradisional seperti teks atau gambar yang tidak bergerak.

Secara keseluruhan, penggunaan model *Role Playing* yang digabungkan dengan media *Interactive Wheel* diharapkan dapat menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih efektif, lebih interaktif, dan sesuai dengan tahapan perkembangan siswa. Kombinasi antara model dan media ini memberikan kesempatan bagi guru untuk menyajikan proses belajar yang lebih dinamis, lebih kontekstual, dan lebih dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa. Dengan pendekatan yang lebih menyeluruh

ini, siswa diharapkan mampu memahami materi dengan lebih dalam, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta mencapai hasil belajar yang lebih baik sesuai dengan tujuan yang ditetapkan, sehingga penelitian ini dapat dikatakan telah berjalan dengan sukses.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model *Role Playing* berbantuan media *Interactive Wheel* pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 01 Ulak Karang Selatan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat dikemukakan identifikasi masalah yaitu :

1. Proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.
2. Siswa kurang aktif dan kurang fokus selama mengikuti pembelajaran IPAS.
3. Siswa kurang percaya diri untuk bertanya dan mengemukakan pendapat dalam pembelajaran.
4. Penggunaan media pembelajaran interaktif masih sangat terbatas.
5. Hasil belajar IPAS siswa masih banyak yang berada di bawah KKTP yang telah ditetapkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini memiliki arah yang jelas dan lebih fokus, maka diperlukan pembatasan ruang lingkup penelitian. Batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 01 Ulak Karang Selatan melalui penerapan model *Role Playing* berbantuan *Interactive Wheel*. Hasil belajar yang diteliti meliputi aspek kognitif pada Tingkat pemahaman (C2) dan aspek afektif pada Tingkat menanggapi (A2) yaitu kemampuan menyampaikan pendapat. Penelitian inipun dilaksanakan pada materi IPAS kelas IV pada semester 2, sehingga ruang lingkup penelitian ini tetap terarah, spesifik, dan sesuai dengan permasalahan yang diidentifikasi.

D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan, rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan ke dalam dua pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar dalam aspek afektif tingkat A2 (kemampuan menyampaikan pendapat) siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Role Playing* berbantuan *Interactive Wheel* di SDN 01 Ulak Karang Selatan?
- b. Bagaimanakah Peningkatan hasil belajar dalam aspek pemahaman (C2) siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Role Playing* berbantuan *Interactive Wheel* di SDN 01 Ulak Karang Selatan?

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk mencapai sasaran pemecahan masalah yang diinginkan pada rumusan masalah di atas, maka peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV SDN 01 Ulak Karang dengan menggunakan model *Role Playing* berbantuan *Interactive Wheel*.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa pada ranah afektif tingkat A2 (kemampuan menyampaikan pendapat) melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Interactive Wheel* pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan Padang.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa pada ranah kognitif tingkat C2 (pemahaman) melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Interactive Wheel* pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan Padang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan serta meningkatkan hasil belajar IPAS di SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan, sehingga siswa mampu memahami materi dengan baik dan mencapai nilai di atas KKTP. Dengan demikian, siswa tidak lagi memandang bahwa pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang sulit.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat langsung bagi peserta didik melalui terciptanya pengalaman belajar yang lebih aktif, bermakna, dan menyenangkan. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* yang didukung oleh penggunaan media *Interactive Wheel* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek yang aktif dalam kegiatan belajar. Keterlibatan aktif tersebut diharapkan mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, serta respons siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara optimal.

b. Manfaat Bagi Guru

Melalui penelitian ini, diharapkan tersedianya rujukan yang dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan Padang.

c. Manfaat Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini menjadi peluang untuk memperluas pengetahuan serta pengalaman dalam merancang dan mengimplementasikan model pembelajaran yang lebih inovatif dan berorientasi pada interaksi langsung. Melalui pelaksanaannya, peneliti dapat meningkatkan keterampilan dalam mengelola proses belajar, memadukan media digital seperti *Interactive Wheel*, serta menilai sejauh mana efektivitas model *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga berfungsi sebagai wahana untuk memperkuat

kompetensi akademik dan profesional peneliti, khususnya dalam aspek pedagogik dan pengembangan strategi pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar.

3. Secara Akademis

Adapun manfaat secara akademis sebagai berikut :

- a. Dapat meningkatkan pemahaman dan ilmu tentang peningkatan hasil belajar siswa.
- b. Sebagai syarat bagi peneliti untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan memperoleh gelar S.Pd.



