



PANDU
Jurnal Pendidikan Anak dan Pendidikan Umum
Vol. 3 No. 4 Bulan November Tahun 2025, pp. 47-56
E-ISSN : 2987-0739 | Email : pandu.kalimasadagroup.com
Website: <https://jurnal.kalimasadagroup.com/index.php/pandu>



ROLE PLAY DAN MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS

**Ujang Endang^{1*}, Daryaman², Ramdhan Algifari Hilmi³, Annisa Nur Ghooliyah⁴,
Nurul Aini⁵, Elza Alzara⁶, Hani Handayani⁷**

¹²³⁴⁵⁶⁷Universitas Islam Darussalam (UID, Ciamis, Indonesia

*Corresponding Author: endangsyah@uidc.ac.id

Received: 09 September 2025 **Revised:** 25 November 2025 **Accepted:** 27 November 2025 **Published:** 29 November 2025 **DOI:** 10.59966/pandu.v3i4.2802

ABSTRAK

Keaktifan siswa merupakan prasyarat keberhasilan pembelajaran IPAS, namun praktik di kelas masih banyak didominasi ceramah dan penugasan sehingga siswa cenderung pasif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan dua teknik pembelajaran interaktif, yaitu role play dan make a match, serta menganalisis pola perubahan keaktifan siswa kelas III SD 1 Dewasari, Kecamatan Cijeungjing, Kabupaten Ciamis, pada pokok bahasan fungsi uang dan penggunaan uang secara bijak. Penelitian tindakan kelas model Kurt Lewin ini dilaksanakan dalam dua siklus melalui tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, dengan role play pada Siklus I dan make a match pada Siklus II. Data dikumpulkan melalui lembar observasi terhadap tiga objek pengamatan, yaitu perencanaan pembelajaran, aktivitas guru, dan keaktifan siswa, serta dokumentasi kegiatan. Keaktifan siswa meningkat dari 79,17 persen pada Siklus I menjadi 91,67 persen pada Siklus II, yaitu dari 19 menjadi 22 dari skor maksimum 24. Analisis perbandingan antarobjek pengamatan menunjukkan kenaikan terbesar justru terjadi pada keaktifan siswa, sebesar 12,50 poin persentase, dibandingkan aktivitas guru sebesar 8,00 poin dan perencanaan pembelajaran sebesar 6,00 poin.

Kata Kunci: Keaktifan Siswa, Make a Match, Pembelajaran IPAS, Penelitian Tindakan Kelas, Role Play

ABSTRACT

Student activeness is a prerequisite for successful science and social studies (IPAS) learning, yet classroom practice remains dominated by lecturing and assignments, leaving students passive. This study describes the implementation of two interactive learning techniques, role play and make a match, and analyses the pattern of change in the activeness of grade III students at SD 1 Dewasari, Cijeungjing, Ciamis, on the topic of the function of money and its wise use. This classroom action research followed Kurt Lewin's model in two cycles through planning, action, observation, and reflection, using role play in Cycle I and make a match in Cycle II. Data were collected through observation sheets covering three observed objects, namely lesson planning, teacher activity, and student activeness, together with activity documentation. Student activeness rose from 79.17 per cent in Cycle I to 91.67 per cent in Cycle II, that is from 19 to 22 out of a maximum score of 24. Comparison across the three observed objects shows that the largest gain occurred in student activeness at 12.50 percentage points, compared with 8.00 points for teacher activity and 6.00 points for lesson planning.

Keywords: classroom action research, IPAS learning, make a match, role play, student activeness

Copyright © 2025, Author

This is an open-access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



PENDAHULUAN

Keaktifan siswa bukan pelengkap pembelajaran melainkan syaratnya. Undang-Undang

Copyright © 2026 Endang, et.al., ROLE PLAY DAN MAKE A MATCH ...

Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa, dan bahwa peserta didik harus secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Republik Indonesia, 2003). Kata aktif dalam rumusan itu bersifat menentukan: potensi tidak berkembang pada diri yang sekadar menerima. Sardiman (2018) menempatkan keaktifan sebagai kegiatan yang bersifat fisik sekaligus mental, yaitu berbuat dan berpikir sebagai satu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Konsekuensi pedagogisnya jelas, yaitu keaktifan tidak dapat dicapai melalui instruksi verbal semata, melainkan melalui struktur kegiatan yang menuntut siswa berbuat.

Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial fase B, tuntutan keaktifan bertambah spesifik. Capaian pembelajaran menuntut siswa mengenali peran uang dalam kehidupan sehari-hari dan mengambil keputusan penggunaannya secara bijak (Kemendikbudristek, 2022). Kompetensi jenis ini bersifat keputusan, bukan hafalan: siswa tidak cukup mengetahui fungsi uang, tetapi harus berlatih memilih. Latihan memilih hanya mungkin terjadi apabila siswa ditempatkan pada situasi yang menuntut pilihan, dan situasi semacam itu tidak tersedia dalam pembelajaran yang berpusat pada penuturan guru.

Kesenjangan antara tuntutan tersebut dan praktik di kelas terdokumentasi luas. Observasi awal di kelas III SD 1 Dewasari memperlihatkan siswa cenderung pasif, terutama dalam aktivitas diskusi kelompok, karena pembelajaran masih didominasi ceramah dan penugasan. Gejala serupa dilaporkan pada konteks lain: Muniroh dan Amberansyah (2024) mencatat keterlibatan aktif siswa hanya 21 persen sebelum tindakan, sedangkan Hasanah dan Rini (2024) menemukan pembelajaran yang terpusat pada guru membuat siswa berperan pasif. Benang merahnya konsisten, yaitu kepasifan bukan sifat siswa melainkan akibat struktur kegiatan yang tidak menuntut keaktifan.

Literatur tentang teknik pembelajaran yang mengaktifkan siswa di sekolah dasar telah cukup berkembang, namun terpolarisasi pada pengujian satu teknik secara tunggal. Rohmah dkk. (2025) serta Syahrani dkk. (2025) melaporkan efektivitas *make a match* dan permainan kartu, Suhaini dan Mustika (2025) melaporkan efektivitas tipe STAD, sedangkan Muniroh dan Amberansyah (2024) serta Hasanah dan Rini (2024) menguji gabungan beberapa model sekaligus. Pola pelaporannya seragam, yaitu membandingkan capaian sebelum dan sesudah tindakan pada satu objek ukur, biasanya hasil belajar siswa, dan menyimpulkan efektivitas dari kenaikan angka tersebut.

Dari peta itu muncul dua celah. Pertama, belum banyak laporan yang menerapkan dua teknik berbeda pada dua siklus berurutan dan membandingkan sumbangannya, padahal praktik semacam ini lazim dilakukan guru ketika refleksi siklus pertama menuntut perubahan bentuk kegiatan dan bukan sekadar penambahan waktu. Kedua, dan lebih penting secara metodologis, laporan penelitian tindakan kelas umumnya mengukur satu objek dan mengabaikan kemungkinan bahwa tindakan berpengaruh secara berbeda pada objek yang berbeda. Ketika penelitian mengobservasi perencanaan pembelajaran, aktivitas guru, dan keaktifan siswa sekaligus, perbandingan laju kenaikan antarobjek dapat menunjukkan di mana sesungguhnya letak pengaruh tindakan, dan informasi ini tidak diperoleh dari pelaporan satu objek saja.

Kebaruan penelitian ini terletak pada dua hal yang menjawab kedua celah tersebut. Pertama, dua teknik pembelajaran interaktif diterapkan secara berurutan, yaitu *role play* pada Siklus I dan *make a match* pada Siklus II, dengan pembagian peran yang dinyatakan eksplisit sehingga sumbangan masing-masing teknik dapat ditelusuri melalui data observasi. Kedua, analisis dilengkapi perbandingan laju kenaikan antara tiga objek pengamatan, yaitu perencanaan pembelajaran, aktivitas guru, dan keaktifan siswa, untuk mengidentifikasi objek yang paling banyak berubah akibat tindakan. Langkah kedua merupakan kontribusi metodologis yang dapat diadopsi penelitian lain karena hanya memerlukan data observasi yang sudah biasa dikumpulkan.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) bagaimana penerapan *role play* dan *make a match* pada pembelajaran IPAS pokok bahasan fungsi dan penggunaan uang di kelas III SD 1 Dewasari dilaksanakan pada setiap siklus; (2) bagaimana perubahan keaktifan siswa ditinjau dari skor observasi dan bagaimana perbandingannya dengan perubahan pada perencanaan pembelajaran serta aktivitas guru; dan (3) apa implikasi pola perbandingan tersebut bagi perancangan tindakan pada siklus berikutnya. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pelaksanaan kedua tindakan, menganalisis perubahan keaktifan siswa beserta perbandingannya antarobjek pengamatan, dan merumuskan implikasi praktis serta batas keberlakuan kesimpulan yang dapat ditarik dari data yang tersedia.

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas model Kurt Lewin, yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Aqib (2020) menempatkan penelitian tindakan kelas sebagai upaya perbaikan pembelajaran yang dilakukan guru secara sistematis dan reflektif di kelasnya sendiri. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan hasil refleksi Siklus I dijadikan dasar perubahan bentuk tindakan pada Siklus II sehingga siklus kedua bukan pengulangan siklus pertama.

Penelitian dilaksanakan di kelas III SD 1 Dewasari, Kecamatan Cijeungjing, Kabupaten Ciamis, pada bulan April 2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah [jumlah siswa] orang. Peneliti bertindak sebagai pelaksana pembelajaran, sedangkan guru kelas bertindak sebagai pengamat yang mencatat pelaksanaan tindakan berdasarkan lembar observasi yang telah disiapkan. Pokok bahasan yang diajarkan adalah fungsi uang dalam kehidupan sehari-hari pada Siklus I dan penggunaan uang secara bijak pada Siklus II. Jadwal pelaksanaan tindakan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal dan Bentuk Tindakan pada Setiap Siklus

Tanggal	Siklus	Teknik	Pokok bahasan dan kegiatan pokok
Kamis, 16 April 2026	I	Role play	Fungsi uang dalam kehidupan sehari-hari; siswa memerankan situasi transaksi sederhana secara berkelompok; observasi perencanaan, aktivitas guru, dan keaktifan siswa
Kamis, 23 April 2026	II	Make a match	Penggunaan uang secara bijak; siswa mencari pasangan kartu situasi kebutuhan dan keputusan penggunaan uang, lalu memaparkan alasan kepasangan; observasi ketiga objek

Sumber: rencana pelaksanaan tindakan. Mohon penulis menegaskan jumlah pertemuan setiap siklus, karena naskah asal menyebut dua pertemuan per siklus namun mencantumkan satu tanggal untuk masing-masing siklus.

Tindakan pada Siklus I berupa penerapan role play, yaitu siswa memerankan situasi transaksi sederhana untuk mengenali fungsi uang sebagai alat tukar dan alat pembayaran. Bentuk kegiatan ini dipilih karena menuntut siswa berbuat dan berbicara dalam peran, sehingga keaktifan tidak dapat dihindari. Tindakan pada Siklus II berupa penerapan make a match, yaitu siswa mencari pasangan kartu yang memasang situasi kebutuhan dengan keputusan penggunaan uang yang tepat, lalu memaparkan alasan kepasangan tersebut dalam kelompok. Perbedaan tuntutan kognitif kedua teknik disengaja: role play menuntut penghayatan peran dan pengenalan fungsi, sedangkan make a match menuntut penilaian dan pengambilan keputusan atas situasi yang disajikan.

Data dikumpulkan melalui dua teknik. Observasi menggunakan lembar pengamatan diterapkan pada tiga objek, yaitu kualitas perencanaan pembelajaran yang disusun guru, aktivitas guru selama pelaksanaan tindakan, dan keaktifan siswa selama kegiatan berlangsung. Lembar observasi keaktifan siswa memuat [jumlah butir] butir dengan skala [skala] sehingga skor maksimumnya 24, sedangkan lembar observasi aktivitas guru dan perencanaan pembelajaran memiliki skor maksimum [skor maksimum masing-masing]. Dokumentasi berupa foto kegiatan dan perangkat pembelajaran digunakan untuk melengkapi data observasi. Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan sebelum pelaksanaan, yaitu tercapainya keaktifan siswa sekurang-kurangnya [target skor] dari skor maksimum 24 dengan kategori sangat aktif.

Analisis data dilakukan secara deskriptif. Skor setiap objek pengamatan dikonversi menjadi persentase dengan membagi skor perolehan terhadap skor maksimum lalu mengalikannya dengan

seratus, kemudian dikategorikan menurut rubrik interpretasi yang berlaku. Selain penghitungan lazim tersebut, penelitian ini menambahkan satu langkah analisis, yaitu perbandingan besaran kenaikan antarobjek pengamatan pada peralihan dari Siklus I ke Siklus II. Perbandingan dilakukan dalam satuan poin persentase agar ketiga objek yang memiliki skor maksimum berbeda dapat disandingkan secara setara. Langkah inilah yang memungkinkan identifikasi objek yang paling banyak berubah akibat tindakan, dan yang membedakan analisis penelitian ini dari pelaporan yang berhenti pada penyandingan angka sebelum dan sesudah pada satu objek. Data observasi kualitatif dianalisis melalui reduksi, kategorisasi menurut fase kegiatan, dan penarikan kesimpulan yang diuji silang antara catatan pengamat dan catatan refleksi pelaksana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kondisi Awal Pembelajaran

Observasi sebelum tindakan memperlihatkan tiga gejala yang saling berkait. Pembelajaran IPAS berlangsung dengan pola penuturan guru diikuti penugasan tertulis, interaksi antarsiswa nyaris tidak terjadi, dan siswa cenderung pasif khususnya dalam aktivitas diskusi kelompok. Ketika diberi kesempatan bertanya, hanya sebagian kecil siswa yang merespons, sedangkan sebagian besar menunggu. Gejala ini menunjukkan persoalan tidak terletak pada penguasaan materi melainkan pada ketiadaan struktur kegiatan yang menuntut siswa berbuat. Kondisi inilah yang menjadi titik tolak perancangan tindakan, dan sekaligus menjelaskan mengapa objek utama yang diukur dalam penelitian ini adalah keaktifan dan bukan hasil belajar.

Pelaksanaan dan Hasil Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada 16 April 2026 dengan menerapkan role play pada pokok bahasan fungsi uang dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru kelas menyusun rencana pembelajaran, menyiapkan properti sederhana untuk peragaan transaksi, dan menyusun lembar observasi. Pada tahap pelaksanaan, siswa dibagi ke dalam kelompok dan memerankan situasi jual beli sederhana secara bergantian. Catatan pengamat memperlihatkan siswa aktif dan sangat antusias selama peragaan berlangsung, yang merupakan perubahan mencolok dibandingkan kondisi awal. Namun keaktifan itu belum merata. Sebagian kecil siswa belum terlihat keaktifannya dan cenderung menunggu arahan, terutama pada saat kelompok harus menentukan sendiri alur peran. Selain itu, keaktifan lebih banyak muncul dalam bentuk gerak dan ujaran dalam peran daripada dalam bentuk penalaran atas isi materi.

Hasil observasi Siklus I disajikan pada Tabel 2. Keaktifan siswa memperoleh skor 19 dari skor maksimum 24, yaitu 79,17 persen. Aktivitas guru memperoleh skor 98 dengan capaian 79 persen, sedangkan perencanaan pembelajaran memperoleh skor 83 dengan capaian 86 persen. Refleksi Siklus I menghasilkan dua simpulan. Pertama, keaktifan siswa belum mencapai kategori sangat aktif sehingga tindakan perlu dilanjutkan. Kedua, dan lebih penting sebagai dasar revisi, gejala keaktifan yang terhenti pada tataran gerak menunjukkan role play berhasil membangkitkan partisipasi tetapi belum menuntut pengambilan keputusan atas materi. Diagnosis inilah yang mengarahkan revisi tindakan pada Siklus II bukan pada perbaikan pelaksanaan role play, melainkan pada penggantian bentuk kegiatan.



Gambar 2. Kegiatan siswa memerankan situasi transaksi pada Siklus I dengan teknik role play

Pelaksanaan dan Hasil Siklus II

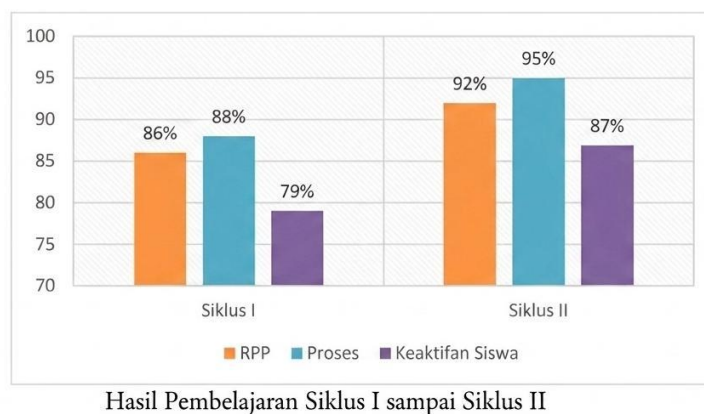
Siklus II dilaksanakan pada 23 April 2026 dengan menerapkan make a match pada pokok bahasan penggunaan uang secara bijak. Siswa menerima kartu yang memuat situasi kebutuhan atau keputusan penggunaan uang, mencari pemegang kartu pasangannya, lalu memaparkan alasan kepasangan tersebut kepada kelompok. Catatan pengamat memperlihatkan perubahan sifat keaktifan. Pada awal pembelajaran kondisi siswa masih terlihat biasa, tetapi begitu kegiatan dimulai siswa tampak lebih antusias dan lebih kreatif dalam berdiskusi dengan kelompoknya. Siswa lebih banyak mengemukakan pendapat dan mencari informasi tambahan dari sumber lain yang berkaitan dengan materi. Suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan, dan siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Perbedaan yang paling menonjol dibandingkan Siklus I adalah munculnya perdebatan singkat antarsiswa mengenai ketepatan pasangan kartu, yaitu bentuk keaktifan yang bertumpu pada penalaran dan bukan pada gerak.

Hasil observasi Siklus II disajikan pada Tabel 2. Keaktifan siswa memperoleh skor 22 dari skor maksimum 24, yaitu 91,67 persen dengan kategori sangat aktif. Aktivitas guru memperoleh skor 105 dengan capaian 87 persen, sedangkan perencanaan pembelajaran memperoleh skor 89 dengan capaian 92 persen. Dengan demikian ketiga objek pengamatan mengalami kenaikan, dan keaktifan siswa telah mencapai kategori yang ditargetkan.

Tabel 2. Hasil Observasi Tiga Objek Pengamatan pada Siklus I dan Siklus II

Objek pengamatan	Skor Siklus I	Capaian Siklus I	Skor Siklus II	Capaian Siklus II	Kategori Siklus II
Perencanaan pembelajaran	83	86%	89	92%	Terlaksana sangat baik
Aktivitas guru	98	79%	105	87%	Terlaksana sangat baik
Keaktifan siswa	19 dari 24	79,17%	22 dari 24	91,67%	Sangat aktif

Sumber: lembar observasi, diolah. Catatan penting: skor maksimum lembar observasi aktivitas guru dan perencanaan pembelajaran belum dinyatakan dalam naskah, dan persentase yang dilaporkan untuk aktivitas guru menyiratkan skor maksimum yang berbeda antarsiklus, yaitu sekitar 124 pada Siklus I dan sekitar 121 pada Siklus II. Penulis wajib menyatakan skor maksimum setiap instrumen dan menghitung ulang persentasenya. Capaian keaktifan siswa telah diverifikasi terhadap skor maksimum 24.



Gambar 1. Diagram hasil observasi ketiga objek pengamatan pada Siklus I dan Siklus II



Gambar 3. Kegiatan siswa mencari dan memaparkan pasangan kartu pada Siklus II dengan teknik make a match

Perbandingan Laju Kenaikan Antarobjek Pengamatan

Ketiga objek pengamatan naik, tetapi besaran kenaikannya tidak sama. Perbandingan laju kenaikan disajikan pada Tabel 3. Keaktifan siswa naik 12,50 poin persentase, aktivitas guru naik 8,00 poin, dan perencanaan pembelajaran naik 6,00 poin. Urutan besaran ini membentuk gradien yang teratur: semakin jauh objek pengamatan dari pekerjaan administratif guru dan semakin dekat kepada perilaku siswa, semakin besar kenaikannya.

Tabel 3. Perbandingan Laju Kenaikan Antarobjek Pengamatan dari Siklus I ke Siklus II

Objek pengamatan	Capaian Siklus I	Capaian Siklus II	Kenaikan	Urutan besaran kenaikan
Keaktifan siswa	79,17%	91,67%	+12,50 poin persentase	Terbesar
Aktivitas guru	79%	87%	+8,00 poin persentase	Menengah
Perencanaan pembelajaran	86%	92%	+6,00 poin persentase	Terkecil

Sumber: perhitungan penulis atas data Tabel 2. Perbandingan dinyatakan dalam poin persentase agar ketiga objek yang memiliki skor maksimum berbeda dapat disandingkan. Kolom kenaikan untuk aktivitas guru wajib dihitung ulang setelah skor maksimum instrumen dinyatakan.

Pola tersebut memiliki dua tafsir yang saling melengkapi. Pertama, perencanaan pembelajaran sudah berada pada capaian tertinggi sejak Siklus I, yaitu 86 persen, sehingga ruang kenaikan yang tersedia paling sempit dan kenaikannya paling kecil. Ini berarti hambatan pembelajaran pada Siklus I bukan terletak pada mutu perencanaan. Kedua, keaktifan siswa merupakan objek dengan kenaikan terbesar meskipun capaian awalnya setara dengan aktivitas guru, yaitu sekitar 79 persen. Karena kedua objek berangkat dari titik yang praktis sama namun berakhir berbeda, selisih kenaikan sebesar 4,50 poin persentase di antara keduanya tidak dapat dijelaskan oleh perbedaan ruang kenaikan, melainkan menunjuk pada sasaran tindakan itu sendiri.

Tafsir ini bersesuaian dengan catatan pengamat. Penggantian role play dengan make a match tidak menambah tuntutan pada guru secara berarti, karena keduanya sama-sama menuntut pengelolaan kelompok dan pengaturan waktu. Yang berubah adalah posisi siswa dalam kegiatan: pada role play siswa menjalankan peran yang sudah ditentukan, sedangkan pada make a match siswa harus menilai kepasangan dan mempertahankan penilaiannya. Dengan kata lain, tindakan pada Siklus II bekerja terutama pada perilaku siswa, bukan pada kinerja guru, dan gradien pada Tabel 3 merupakan jejak kuantitatif dari pergeseran tersebut.

Granularitas Instrumen Keaktifan Siswa

Perlu dicatat bahwa lembar observasi keaktifan siswa memiliki skor maksimum 24, sehingga setiap satu poin skor bernilai 4,17 poin persentase. Kenaikan dari 19 menjadi 22 karena itu setara dengan tiga poin skor, dan nilai persentase yang mungkin di sekitar ambang lazim hanyalah 79,17 persen untuk skor 19, 83,33 persen untuk skor 20, 87,50 persen untuk skor 21, dan 91,67 persen untuk skor 22. Indikator keberhasilan yang dinyatakan dalam persentase, misalnya 85 persen, karena itu tidak dapat dipenuhi secara tepat karena tidak ada skor yang menghasilkan nilai tersebut. Penetapan indikator keberhasilan pada instrumen dengan rentang skor sependek ini sebaiknya dinyatakan dalam

skor, bukan dalam persentase, agar target benar-benar dapat dicapai dan dinilai.

Ketercapaian Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan tindakan mencakup dua komponen, yaitu tercapainya keaktifan siswa pada kategori sangat aktif dan adanya bukti observasional perubahan bentuk keterlibatan siswa. Komponen pertama terpenuhi pada Siklus II dengan capaian 91,67 persen. Komponen kedua terpenuhi berdasarkan kesesuaian antara catatan pengamat dan catatan refleksi pelaksana mengenai pergeseran keaktifan dari bentuk gerak pada Siklus I menjadi bentuk penalaran pada Siklus II. Dengan demikian tindakan dinyatakan berhasil menurut kriteria yang ditetapkan dan penelitian dihentikan pada siklus kedua.

Namun rekapitulasi ini memperlihatkan satu persoalan perumusan yang perlu dicatat. Karena capaian Siklus I sudah berada pada kategori aktif dengan 79,17 persen, ruang perubahan kategori yang tersisa hanya satu tingkat, sehingga indikator kategori bersifat kasar sebagai penanda kemajuan. Penanda yang lebih informatif justru diperoleh dari perbandingan antarobjek pengamatan sebagaimana disajikan pada Tabel 3, karena perbandingan itu menunjukkan bukan hanya apakah tindakan berhasil melainkan di mana keberhasilan itu terjadi.

PEMBAHASAN

Pembagian Peran *Role Play* dan *Make a Match*

Temuan utama penelitian ini adalah bahwa kedua teknik menyumbang pada bentuk keaktifan yang berbeda, dan sumbangan itu terurut. *Role play* bekerja pada tataran partisipasi: ia menghapus kepasifan dengan menempatkan siswa dalam peran yang harus dijalankan, sehingga tidak ada siswa yang dapat sekadar menyimak. Sumbangan ini nyata namun terbatas, sebagaimana ditunjukkan catatan pengamat bahwa keaktifan Siklus I lebih banyak berwujud gerak dan ujaran dalam peran daripada penalaran atas materi. *Make a match* bekerja pada tataran penalaran: struktur kartu memaksa siswa menilai kepasangan dan mempertahankan penilaiannya, sehingga keaktifan bergeser dari melakukan menjadi memutuskan. Sardiman (2018) menegaskan keaktifan mencakup dimensi fisik dan mental sebagai satu rangkaian yang tidak terpisahkan, dan temuan penelitian ini memperlihatkan kedua dimensi itu ternyata dapat dibangkitkan oleh teknik yang berbeda dan dalam urutan yang dapat dirancang.

Pembedaan ini memiliki implikasi terhadap cara literatur bidang ini disusun. Rohmah dkk. (2025) dan Syahrani dkk. (2025) melaporkan efektivitas *make a match* dan permainan kartu sebagai perlakuan tunggal, sedangkan Muniroh dan Amberansyah (2024) serta Hasanah dan Rini (2024) menggabungkan beberapa model sekaligus dalam satu tindakan. Pada pendekatan pertama, pertanyaan tentang urutan tidak terjawab; pada pendekatan kedua, sumbangan masing-masing model tidak dapat dipisahkan. Penelitian ini menempuh jalan ketiga, yaitu menerapkan dua teknik pada dua siklus berurutan, sehingga perbedaan sifat keaktifan yang dihasilkan dapat diamati. Bagi guru, informasi urutan inilah yang menentukan bagaimana tindakan ditirukan: membangkitkan partisipasi terlebih dahulu, lalu menaikkan tuntutan penalaran setelah partisipasi terbentuk.

Letak Pengaruh Tindakan menurut Gradien Antarobjek

Konsekuensi kedua menyangkut cara efektivitas dilaporkan. Apabila penelitian ini berhenti pada pernyataan bahwa keaktifan siswa naik dari 79,17 persen menjadi 91,67 persen, pembaca akan menyimpulkan tindakan bekerja secara menyeluruh pada semua aspek pembelajaran. Perbandingan antarobjek menunjukkan hal yang lebih spesifik: kenaikan terbesar terjadi pada perilaku siswa, sedangkan perencanaan pembelajaran yang capaiannya sudah tinggi sejak Siklus I hanya bergerak sedikit. Temuan ini bermakna praktis karena mengarahkan perhatian guru pada variabel yang benar. Pada kelas dengan perencanaan yang sudah baik namun siswa masih pasif, perbaikan tidak perlu dicari pada penyusunan perangkat melainkan pada struktur kegiatan yang dijalani siswa.

Muniroh dan Amberansyah (2024) melaporkan kenaikan keterlibatan aktif siswa dari 21 persen menjadi 92 persen, dan Hasanah serta Rini (2024) melaporkan capaian keaktifan hingga 93 persen. Capaian akhir penelitian ini, yaitu 91,67 persen, sebanding dengan keduanya, tetapi titik awalnya jauh lebih tinggi, yaitu 79,17 persen. Perbedaan titik awal ini penting untuk dinyatakan karena besaran kenaikan pada penelitian tindakan kelas sangat ditentukan oleh ruang yang tersedia. Penelitian dengan kondisi awal sangat rendah akan selalu melaporkan kenaikan yang tampak lebih mengesankan, dan perbandingan antarpencapaian yang tidak memperhatikan hal ini berisiko

menyesatkan.

Refleksi Antarsiklus dan Keputusan Mengganti Bentuk Tindakan

Penelitian ini memperlihatkan bahwa nilai refleksi antarsiklus terletak pada ketepatan diagnosis. Refleksi Siklus I tidak berhenti pada simpulan bahwa keaktifan belum mencapai kategori sangat aktif, melainkan menunjuk gejala yang lebih spesifik, yaitu keaktifan yang terhenti pada tataran gerak. Diagnosis itulah yang mendasari keputusan untuk mengganti bentuk tindakan, bukan memperbaiki pelaksanaan tindakan yang sama. Aqib (2020) menempatkan sifat reflektif sebagai ciri pokok penelitian tindakan kelas, dan temuan penelitian ini menambahkan bahwa refleksi bernilai ketika berhasil membedakan kekurangan pelaksanaan dari keterbatasan bentuk kegiatan. Keduanya menuntut tindak lanjut yang berbeda: yang pertama menuntut latihan, yang kedua menuntut penggantian.

Catatan ini sekaligus menyoroti aspek yang jarang dilaporkan dalam literatur, yaitu mutu perangkat sebagai variabel tersendiri. Laporan penelitian umumnya menyebutkan teknik yang digunakan tanpa memerinci bagaimana perangkatnya dirancang, sehingga pembaca tidak dapat membedakan kegagalan teknik dari kegagalan perancangan. Pada penerapan role play, perincian minimal yang perlu dilaporkan mencakup jumlah dan jenis peran serta tingkat kebebasan siswa menyusun alur; pada penerapan make a match, perincian mencakup jumlah kartu, dasar penentuan kepasangan, dan pemeriksaan bahwa kepasangan tidak dapat ditebak dari kemiripan kata. Tanpa perincian itu, tindakan tidak dapat ditirukan dan temuan tidak dapat diuji ulang.

Keaktifan dan Hasil Belajar sebagai Dua Hal yang Berbeda

Penelitian ini mengukur keaktifan dan tidak mengukur hasil belajar. Pembatasan ini perlu dinyatakan secara tegas karena keduanya sering dipertukarkan dalam pelaporan penelitian tindakan kelas. Keaktifan merupakan gejala proses yang teramati selama pembelajaran berlangsung, sedangkan hasil belajar merupakan capaian yang diukur setelah pembelajaran melalui instrumen tes. Kenaikan keaktifan tidak dengan sendirinya membuktikan kenaikan hasil belajar, meskipun keduanya lazim berkorelasi. Rohmah dkk. (2025) dan Wandira dkk. (2025) mengukur hasil belajar melalui tes dan melaporkan ketuntasan klasikal, sedangkan penelitian ini mengukur perilaku melalui observasi. Klaim yang dapat ditarik dari data penelitian ini karena itu terbatas pada keaktifan, dan setiap pernyataan mengenai hasil belajar harus didasarkan pada data tes yang tidak tersedia dalam penelitian ini.

Pembatasan tersebut membawa konsekuensi bagi penelitian lanjutan. Apabila tujuan penelitian mencakup hasil belajar, instrumen tes perlu disiapkan sejak perencanaan dan diberikan pada akhir setiap siklus, dengan butir yang setara antarsiklus agar perbandingan sah. Tanpa persiapan itu, penelitian yang mengamati proses tidak dapat berpindah menyimpulkan hasil, dan pemaksaan kesimpulan semacam itu justru melemahkan temuan yang sesungguhnya sudah kuat pada tataran proses.

Implikasi bagi Pembelajaran IPAS Fase B

Pokok bahasan fungsi dan penggunaan uang memiliki karakter yang membedakannya dari materi IPAS lain, yaitu kompetensinya bersifat keputusan. Capaian pembelajaran fase B menuntut siswa tidak hanya mengenali peran uang tetapi juga menggunakannya secara bijak (Kemendikbudristek, 2022), dan kata bijak menyiratkan penilaian atas pilihan, bukan pengingatan atas definisi. Temuan penelitian ini relevan dengan tuntutan tersebut. Role play menempatkan siswa dalam situasi transaksi sehingga fungsi uang dialami, sedangkan make a match menuntut siswa memilih keputusan yang tepat bagi suatu kebutuhan sehingga kebijaksanaan penggunaan uang dilatihkan. Urutan kedua kegiatan itu karena itu bukan sekadar variasi, melainkan mengikuti struktur kompetensi materinya.

Konsekuensi praktisnya menyangkut perancangan asesmen. Apabila tujuan pembelajaran mencakup pengambilan keputusan, penilaian yang hanya menghitung jawaban benar atas definisi tidak cukup sensitif untuk menangkap capaian tersebut. Guru perlu melengkapinya dengan penilaian atas alasan pilihan, misalnya melalui rubrik yang menilai ketepatan pasangan sekaligus mutu penjelasan siswa mengenai mengapa pasangan itu tepat. Catatan ini sejalan dengan pengalaman penelitian ini bahwa perkembangan paling bermakna, yaitu munculnya perdebatan antarsiswa mengenai ketepatan pasangan kartu, justru terekam pada lembar observasi dan bukan pada instrumen penilaian capaian.

Batas Keberlakuan Kesimpulan

Empat keterbatasan membatasi generalisasi temuan penelitian ini. Pertama, tindakan pada kedua siklus berbeda bentuknya, sehingga kenaikan keaktifan pada Siklus II tidak dapat dipisahkan secara tegas dari pengaruh kebaruan kegiatan maupun dari pengalaman siswa mengikuti kegiatan serupa pada siklus sebelumnya; penjelasan mengenai pembagian peran kedua teknik karena itu bersifat interpretatif dan bertumpu pada data observasi. Kedua, materi pada kedua siklus berbeda, yaitu fungsi uang dan penggunaan uang secara bijak, sehingga sebagian perbedaan capaian dapat bersumber dari perbedaan tuntutan materi. Ketiga, instrumen keaktifan siswa berupa lembar observasi tingkat kelas dengan rentang skor pendek, sehingga tidak memberikan gambaran sebaran keaktifan antarindividu dan tidak memungkinkan identifikasi siswa yang tetap pasif. Keempat, penelitian tidak menyertakan kelompok pembanding dan tidak melakukan pengujian inferensial.

Dengan mempertimbangkan keempat keterbatasan tersebut, kesimpulan yang dapat dipertahankan adalah bahwa penerapan role play dan make a match secara berurutan meningkatkan keaktifan siswa dari kategori aktif menjadi sangat aktif, dan bahwa kenaikan tersebut lebih besar daripada kenaikan pada aktivitas guru maupun perencanaan pembelajaran sehingga letak pengaruh tindakan berada pada perilaku siswa. Klaim mengenai peningkatan hasil belajar tidak dapat ditarik karena data tes tidak dikumpulkan, dan klaim mengenai keunggulan salah satu teknik atas yang lain tidak dapat ditarik karena keduanya diterapkan pada materi dan waktu yang berbeda.

KESIMPULAN

Penerapan role play pada Siklus I dan make a match pada Siklus II dalam pembelajaran IPAS pokok bahasan fungsi dan penggunaan uang di kelas III SD 1 Dewasari meningkatkan keaktifan siswa dari skor 19 atau 79,17 persen dengan kategori aktif menjadi skor 22 atau 91,67 persen dengan kategori sangat aktif. Perbandingan antarobjek pengamatan menunjukkan kenaikan keaktifan siswa sebesar 12,50 poin persentase merupakan yang terbesar, melampaui kenaikan aktivitas guru sebesar 8,00 poin dan kenaikan perencanaan pembelajaran sebesar 6,00 poin. Karena keaktifan siswa dan aktivitas guru berangkat dari capaian awal yang praktis setara, selisih kenaikan di antara keduanya menunjukkan letak pengaruh tindakan berada pada perilaku siswa dan bukan pada kinerja guru. Kedua teknik menyumbang pada bentuk keaktifan yang berbeda, yaitu role play membangkitkan partisipasi dan make a match menuntut penalaran.

Implikasi praktis temuan ini adalah bahwa pada kelas dengan perencanaan pembelajaran yang sudah baik namun siswa masih pasif, perbaikan sebaiknya diarahkan pada struktur kegiatan yang dijalani siswa dan bukan pada penyusunan perangkat. Urutan yang disarankan adalah membangkitkan partisipasi terlebih dahulu melalui kegiatan yang menuntut siswa berbuat, lalu menaikkan tuntutan penalaran setelah partisipasi terbentuk. Implikasi metodologisnya adalah bahwa penelitian tindakan kelas yang mengobservasi lebih dari satu objek sebaiknya membandingkan laju kenaikan antarobjek karena perbandingan itu menunjukkan letak pengaruh tindakan, serta menyatakan indikator keberhasilan dalam skor alih-alih persentase pada instrumen dengan rentang skor pendek. Penelitian lanjutan disarankan menyertakan instrumen tes yang setara antarsiklus apabila hasil belajar hendak disimpulkan, menggunakan lembar observasi keaktifan pada tingkat individu, dan menerapkan kedua teknik pada materi yang sama agar sumbangannya dapat diperbandingkan.

REFERENSI

- Aqib, Z. (2020). Penelitian tindakan kelas. Yrama Widya.
- Arsyad, A. (2017). Media pembelajaran. Rajawali Pers.
- Eliza, R., Pratomo, A. J. D. N., Hayati, A. N., Jamil, L. K., Athia, N., & Nugraha, R. T. P. (2026). Penerapan model PjBL dalam meningkatkan pemahaman IPAS pada siswa kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 11(1). <https://doi.org/10.29303/jipp.v11i1.4383>
- Hasanah, U., & Rini, T. P. W. (2024). Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPA menggunakan model PBL, SAVI, dan GI pada siswa kelas V SD. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(6). <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i6.5291>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Capaian pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD/MI. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.

- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran. Kencana.
- Muniroh, H., & Amberansyah. (2024). Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPA materi ekosistem menggunakan model PBL DICONTOH pada siswa kelas V SDN Kuin Selatan 1. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi*, 3(4). <https://doi.org/10.47233/jpst.v3i4.2162>
- Owa, Y. K., Una, Y., Lawe, Y. U., & Dhema, L. N. (2024). Penerapan remedial terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN Watuwula. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(4). <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i4.804>
- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sekretariat Negara.
- Rohmah, A., Ratnasari, Y., Suhartati, O., & Ikhtiarto, F. P. (2025). Pengaruh model Make a Match terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD 3 Peganjuran Kudus. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 8(2). <https://doi.org/10.31002/ijel.v8i2.2569>
- Sardiman, A. M. (2018). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. Rajawali Pers.
- Suhaini, S. H., & Mustika, D. (2025). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(3). <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i3.4608>
- Syahrani, F., Hadiwijaya Z, R., & Febriani, W. D. (2025). Meningkatkan hasil belajar IPA materi organ pencernaan manusia melalui metode bermain kartu pada siswa kelas V. *PIWURUK: Jurnal Sekolah Dasar*, 5(2), 101–108. <https://doi.org/10.36423/pjsd.v5i2.2413>
- Wandira, S. A., Misnawati, Hidayah, N. N., & Dewi, Y. (2025). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui media realia. *El-Madib: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2). <https://doi.org/10.51311/el-madib.v5i2.1097>
- Yasmini, N. M. (2022). Metode inkuiri terbimbing untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V. *Journal of Education Action Research*, 6(1). <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.44013>
- Yaumi, M. (2018). Media dan teknologi pembelajaran. Prenadamedia Group.