

## **Pengaruh Metode *Role Playing* Berbantuan Video terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas 5 di SDN Mojosongo 3 Surakarta**

**Salma Bestari<sup>1</sup>, Oktiana Handini<sup>2</sup>, Mukhlis Mustofa<sup>3</sup>**  
<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Slamet Riyadi  
e-mail : [bestarisalma11@gmail.com](mailto:bestarisalma11@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* berbantuan video terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas 5 SDN Mojosongo 3 Surakarta. Penelitian ini menggunakan desain Pre Experimental One Group Pretest-Posttest dengan subjek 26 peserta didik. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi, dan diuji dengan validitas korelasi poin biserial dan reliabilitas KR-20. Analisis data menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji hipotesis Wilcoxon. Hasil uji normalitas menunjukkan data tidak berdistribusi normal (pretest Sig. 0.021 dan posttest Sig. 0.000). Rata-rata hasil belajar meningkat dari 71,35 pada pretest menjadi 90,19 pada posttest. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Sig. 0.000 < 0.05, sehingga  $H_a$  diterima. Kesimpulannya, metode *role playing* berbantuan video berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas 5 SDN Mojosongo 3 Surakarta.

**Kata kunci:** *Metode Role Playing, Hasil Belajar, IPAS*

### **Abstract**

This study aimed to determine the influence of role-playing method using video on the learning outcomes of IPAS in the fifth-grade students of SDN Mojosongo 3 Surakarta. The research design One Group Pretest Posttest with the subjects of the study were 26 students. The sampling technique used was saturated sampling. Data were collected through tests, observations, and documentation. The results were tested with the validity of the biserial point correlation and the reliability of KR-20. Data analysis used was the Shapiro-Wilk normality test and the Wilcoxon hypothesis test. The result of the normality test showed that the data were not normally distributed (pretest Sig. 0.0021 and the posttest Sig. 0.000). The average learning outcomes increased from 71.35 in the pretest to 90.19 in the posttest. The results of the Wilcoxon test showed that the Sig. Value was 0.000 < 0.05 so that  $H_a$  was accepted. The conclusion is that the role-playing method using videos has an influence on the learning outcomes of students in class 5 of SDN Mojosongo 3 Surakarta.

**Keywords :** *Role-Playing Method, Learning Outcomes, IPAS*

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran diartikan sebagai upaya guru dalam memberikan dukungan guna memfasilitasi terjadinya proses pemerolehan ilmu dan keterampilan, serta pengembangan karakter peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran merupakan suatu proses yang bertujuan mendukung peserta didik supaya mengalami pembelajaran yang efektif (Anggit Grahito:2020). Pendidikan sebagai proses penting untuk pertumbuhan pengembangan individu maupun komunitas dengan tujuan mencapai hasil yang diinginkan (Handini et al., 2021). Proses pembelajaran memiliki tujuan mengembangkan potensi peserta didik, melibatkan aspek spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Hal ini bertujuan agar mereka dapat hidup, bermasyarakat, berbangsa, dan berkontribusi pada kesejahteraan umat manusia. Selain itu, untuk membentuk peserta didik yang aktif, yang dapat dicapai melalui menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman.

Keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran sangat bergantung pada peran guru. Guru tidak hanya bertugas untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga memiliki tanggung jawab yang lebih besar yaitu membimbing peserta didik dalam berkembang, baik dari segi sikap, fisik, maupun psikologis (Wulandari et al., 2023). Pembelajaran bermakna adalah suatu proses di mana informasi baru diintegrasikan dengan pengetahuan yang sudah ada dalam diri seseorang selama proses pembelajaran. Pembelajaran ini terjadi ketika peserta didik berusaha mengaitkan fenomena baru dengan struktur pengetahuan yang telah mereka miliki (Hafidzhoh et al., 2023).

Suatu pembelajaran yang bermakna didukung oleh berbagai faktor pendukung, diantaranya yaitu metode pembelajaran. Arsyad Azhar (2013:19) Dalam kegiatan belajar mengajar, terdapat dua komponen utama, yaitu metode dan media pembelajaran. Menurut Darmadi (2017:175) metode pembelajaran adalah strategi pengajaran yang harus dikuasai oleh guru untuk mengajarkan materi pembelajaran kepada peserta didik, baik secara individu ataupun dalam kelompok. Tujuannya adalah supaya peserta didik mampu menyerap, memahami, dan mengimplementasikan pelajaran tersebut dengan efektif. Selain itu, media belajar juga berperan penting dalam menyampaikan pesan atau informasi antara guru dan peserta didik Arsyad (dalam Darmadi 2017:78) media pembelajaran merupakan sarana guna menginformasikan atau menyalurkan pesan pesan pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yang sedang populer yaitu media audio visual atau video. Media audio visual merupakan sarana media yang menggabungkan elemen suara dan gambar.

Tantangan pembelajaran yang sering dihadapi yaitu timbulnya kejenuhan belajar yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik menurun. Ada beberapa faktor yang menjadi penyebabnya yaitu, penyampaian materi kurang menarik, kurangnya pemahaman terhadap materi, tidak ada tantangan dalam belajar seperti hanya mendengarkan ceramah dari guru, dan metode pembelajaran yang diberikan guru terlalu monoton. Hamalik (2001) dalam (Nurhasanah et al., 2016) Role Playing adalah metode pembelajaran pengalaman yang memungkinkan peserta didik mengekspresikan perasaan mereka secara bebas tanpa batasan kata atau gerakan. Metode bermain peran bertujuan untuk mengembangkan keterampilan siswa, baik yang diperoleh dari proses belajar maupun pengalaman sehari-hari, serta untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang konsep atau prinsip tertentu, serta melatih kemampuan dalam pemecahan masalah (Pratiwi, 2021).

Taufik dan Arwin (2018) dalam (Fitri & Ardipal, 2021) Media Video adalah suatu media yang sangat kompleks dengan penggabungan dari beberapa unsur media seperti teks, grafik, gambar, foto, video, dan animasi secara berkala sehingga menjadi suatu kumpulan yang menarik dan dapat mengalihkan perhatian masyarakat untuk melihatnya. Hasil belajar adalah cerminan dari kemampuan atau keterampilan yang dicapai peserta didik setelah menjalani kegiatan pembelajaran. Hasil belajar merujuk pada kemampuan atau perubahan yang dicapai peserta didik sebagai akibat dari proses pembelajaran. Perubahan ini meliputi peningkatan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang lebih baik daripada sebelumnya (Paramansyah et al., 2021).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan pendekatan yang mempelajari organisme makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya (Suhelayanti, 2023:33). Wijayanti dan Ekatini (2023) dalam (Ratna Yulias Rahmawati, Aprilia Putri Wening, 2020) Mata pelajaran IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka digabung menjadi IPAS yang didasari bahwa IPA dan IPS merupakan cara berpikir ilmiah Tujuan utama pembelajaran IPAS adalah meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap lingkungan sekitar dan dunia secara umum, serta memberi pengetahuan yang praktis untuk kehidupan sehari-hari. Pada pembelajaran IPAS, peserta didik dilatih untuk menyelesaikan permasalahan sosial dengan pendekatan holistik yang melihat segala sesuatu hal sebagai satu kesatuan yang utuh dan memandang dari berbagai sudut pandang (Suhelayanti dkk, 2023:33). Menurut Oktiana Handini dan Mukhlis Mustofa (2022) pembelajaran abad 21 melibatkan *Communication* (komunikasi), *Collaboration* (kolaborasi), *Critical Thinking* (berpikir kritis), dan *Creativity* (kreativitas) serta memberi penjelasan secara teoritis dan pemahaman yang lebih baik tentang proses pembelajaran. (Handini & Mustofa, 2022).

Proses pembelajaran IPAS di SDN Mojosongo 3 Surakarta belum efektif karena guru menggunakan strategi atau metode pembelajaran yang kurang variatif seperti ceramah dan tanya jawab saja. Metode belajar mempunyai banyak variasi, salah satunya metode *role playing*

berbantuan video. Metode *role playing* berbantuan video diyakini mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dan mengoptimalkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Mojosongo 3 Surakarta pada bulan September sampai Desember 2023, peneliti menemukan permasalahan mengenai proses pembelajaran IPAS. Metode pembelajaran yang sering digunakan saat proses belajar yaitu metode ceramah, diskusi dan penugasan. Proses pembelajaran cenderung berfokus pada guru atau berlangsung satu arah. Terkadang, guru menyelipkan sesi tanya jawab di awal atau akhir pembelajaran. Namun, hanya beberapa peserta didik yang aktif berdiskusi, sebagian lainnya hanya diam atau pasif. Ciri ciri peserta didik yang kurang memahami pembelajaran yaitu peserta didik mengalami hambatan dalam mengungkapkan ekspresi perasaan diri selama pembelajaran di kelas. Selain itu, sebagian peserta didik cenderung tidak fokus memperhatikan penjelasan dari guru (Fitrianiingsih et al., 2023). Hal ini mengakibatkan proses berjalannya diskusi menjadi kurang efektif sehingga berdampak pada hasil belajar IPAS peserta didik kelas 5 menjadi kurang maksimal. Hal ini dibuktikan dengan terjadinya pengulangan materi pembelajaran dan remidi pada saat UTS. Solusi untuk mengatasi permasalahan diatas, dibutuhkan metode pembelajaran yang menarik. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu metode *Role Playing* berbantuan video.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS BAB 7 Daerah Kebanggaanku Topik C Peserta Didik Kelas 5 di SDN Mojosongo 3 Surakarta”. Harapannya dengan menerapkan metode *role playing* berbantuan video pada mata pelajaran IPAS ini, peserta didik menjadi lebih aktif terlibat dalam aktivitas belajarnya sehingga hasil belajarnya lebih optimal.

## METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif guna menganalisis pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar IPAS kelas 5 di SDN Mojosongo 3. Creswell (2009) dalam Adhi Kusumastuti dkk (2020) penelitian kuantitatif diterapkan guna menguji hubungan antar variabel dengan mengukurnya menggunakan instrumen penelitian, sehingga data yang diperoleh berupa angka yang dapat dianalisis menggunakan metode statistik yang telah ditetapkan.

Penelitian ini menggunakan metode *pre experimental design* dan diujikan pada satu kelompok yaitu *One Group PreTest PostTest Design* yang mana penelitian ini melakukan dua kali pengukuran yaitu  $O_1$  (*Pretest*) tujuannya untuk mengukur hasil belajar IPAS sebelum diberi *treatment* (X). Kemudian setelah diberi *treatment* (X), akan dilakukan pengukuran yang kedua yaitu ( $O_2$ ) tujuannya untuk mengukur hasil belajar IPAS setelah diberi *treatment* (X)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Tabel 1. Hasil Uji Deskriptif Pretest**

<i>Statistics</i>		
<b>PRETEST</b>		
<i>N</i>	<i>Valid</i>	<b>26</b>
	<i>Missing</i>	<b>0</b>
<i>Mean</i>	<b>71.35</b>	
<i>Median</i>	<b>77.50</b>	
<i>Mode</i>	<b>50<sup>a</sup></b>	
<i>Std. Deviation</i>	<b>19.160</b>	
<i>Minimum</i>	<b>25</b>	
<i>Maximum</i>	<b>95</b>	

**a. Multiple modes exist. The smallest value is shown**

Merujuk pada hasil penelitian yang telah diadakaan, hasil analisis menyatakan sebelum penerapan *treatment* dengan menggunakan metode *Role Playing* berbantuan Video, diperoleh nilai *Max* yaitu 95 dan nilai *Min* yaitu 25. Kemudian hasil analisis data diperoleh *Mean* = 71,35,

Median = 77,50, Modus = 50, Standar Deviasi = 19.160

**Tabel 2. Hasil Uji Deskriptif Posttest**

<b>Statistics</b>		
<b>POSTEST</b>		
<b>N</b>	<b>Valid</b>	<b>26</b>
	<b>Missing</b>	<b>0</b>
<b>Mean</b>		<b>90.19</b>
<b>Median</b>		<b>90.00</b>
<b>Mode</b>		<b>90</b>
<b>Std. Deviation</b>		<b>6.400</b>
<b>Minimum</b>		<b>70</b>
<b>Maximum</b>		<b>100</b>

Berdasar penelitian yang telah dilakukan, hasil analisis setelah diberi *treatment* dengan menerapkan metode *Role Playing* berbantuan Video, diperoleh nilai tertinggi yaitu 100, nilai terendah 70. Hasil analisis data diperoleh *Mean* = 90.19, *Median* = 90.00, *Modus* = 90, dan standar deviasi 6.400.

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas**

<b>Tests of Normality</b>			
	<b>Shapiro-Wilk</b>		
	<b>Statistic</b>	<b>df</b>	<b>Sig.</b>
<b>PRETEST</b>	<b>.905</b>	<b>26</b>	<b>.021</b>
<b>POSTTEST</b>	<b>.797</b>	<b>26</b>	<b>.000</b>

**a. Lilliefors Significance Correction**

Dari tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. *pretest* yaitu 0.021 dan *posttest* yaitu 0.000 pada kelas 5 B lebih kecil dibanding taraf signifikansi 0,05. Dengan ini, dapat dinyatakan bahwa penelitian ini tidak berdistribusi normal. Maka dapat dilanjutkan dengan Uji Wilcoxon Signed Rank.

**Tabel 4. Hasil Uji Statistik Wilcoxon**

<b>Test Statistics<sup>a</sup></b>	
	<b>POSTTEST - PRETEST</b>
<b>Z</b>	<b>-4.306<sup>b</sup></b>
<b>Asymp. Sig. (2-tailed)</b>	<b>.000</b>

a. Wilcoxon Signed Ranks Test  
 b. Based on negative ranks.

Dari tabel hasil output uji Wilcoxon, nilai sig yang diperoleh adalah Sig=0.000 yang kurang dari taraf signifikansi 0,05 (0.000<0.05). Hal ini menyimpulkan bahwa Hipotesis nol (Ho) ditolak dan Ha diterima. Oleh sebab itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa ditemukannya adanya perbedaan nilai rata-rata atau hasil belajar antara data sebelum dan setelah penerapan *treatment* metode *role playing* berbantuan video.

Untuk menentukan apakah terdapat pengaruh sebelum dan setelah perlakuan, bisa dilihat pada tabel deskriptif berikut ini:

**Tabel 5. Hasil Analisis Deskriptif Uji Wilcoxon**

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSTTEST - PRETEST	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	24 <sup>b</sup>	12.50	300.00
	Ties	2 <sup>c</sup>		
	Total	26		
a. POSTTEST < PRETEST				
b. POSTTEST > PRETEST				
c. POSTTEST = PRETEST				

Dari hasil analisis deskriptif, didapatkan rata-rata nilai *positive rank*=24 dan *negative rank*=0, *mean rank* 12.50, dan *sum of rank* sebesar 300.00, dan terdapat 2 nilai yang sama antara pretest dan posttest (*ties*). Hal ini berarti menunjukkan adanya kenaikan rata-rata nilai atau hasil belajar pada pelajaran IPAS setelah menerapkan treatment metode *role playing* berbantuan video.

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa pemberian treatment metode *role playing* berbantuan video memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS kelas 5 B di SDN Mojosongo 3 Surakarta

### Pembahasan

Tujuan penelitian ini yaitu guna mengetahui dampak atau pengaruh metode *role playing* berbantuan video terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS BAB 7 Daerah Kebanggaanku Topik C. Pada pembelajaran BAB 7 Daerah Kebanggaanku Topik C ini membahas tentang produk unggulan daerah yang ada di Indonesia, faktor pendukung suatu produk menjadi produk unggulan, dan menyebutkan cara mengenalkan suatu produk. Penggunaan video dalam pembelajaran ini memberikan visualisasi yang jelas dan menarik, mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Selain itu, *role playing* melibatkan partisipasi aktif peserta didik pada skenario pembelajaran, meningkatkan keterlibatan, konsentrasi, dan keterampilan sosial mereka. Video tersebut menampilkan tarian daerah, sebagai contoh yaitu Tari Piring dari Sumatera, Tari Gambyong dari Jawa Tengah, Tari Bedhaya Ketawang dari Jogja, Tari Jaipong dari Jawa Barat, dan Tari Reog Ponorogo dari Jawa Timur. Metode ini juga berpotensi memacu semangat belajar peserta didik karena kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik.

Pada pertemuan pertama tanggal 11 Juni 2024, Pembelajaran diawali dengan guru menyampaikan salam dan berdoa menurut agama dan keyakinan peserta didik. Setelah pengecekan kehadiran peserta didik oleh guru. Kemudian, guru menginformasikan tujuan pembelajaran serta materi yang akan diajarkan. Selanjutnya, peserta didik mengerjakan *pretest* berupa 20 soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman awal mereka. Guru kemudian memperkenalkan konsep *role playing* dan pentingnya memahami materi dengan memberikan gambaran umum tentang kegiatan *role playing* ini. Setelah itu, naskah *role playing* yang berjudul "Mengangkat Keberagaman Budaya Indonesia Melalui Produk Unggulan Ragam Tarian Daerah Nusantara" dibagikan kepada peserta didik yang dibagi ke dalam 5 kelompok besar dan 1 narator. Guru membimbing setiap kelompok untuk mempersiapkan peran mereka dengan mendalami karakter dan situasi yang diberikan. Dilakukan juga sesi tanya jawab untuk memastikan pemahaman sebelum pertemuan ditutup dengan doa bersama.

Pada pertemuan kedua tanggal 13 Juni 2024, Pembelajaran diawali dengan guru menyampaikan salam dan berdoa menurut agama dan keyakinan peserta didik. Setelah guru melakukan presensi kehadiran peserta didik. Kemudian, guru menginformasikan tujuan pembelajaran serta materi yang akan diajarkan. Setiap kelompok diberikan naskah drama mengenai memperkenalkan tarian daerah yang mencakup sejarah, makna, dan karakteristik tarian daerah sebagai produk unggulan daerah yang mereka presentasikan dengan bantuan video tarian daerah sebagai media pendukungnya di depan kelas. Guru memastikan tiap anggota kelompok memiliki kesempatan untuk aktif dalam presentasi. Dalam pelaksanaan pembelajaran, menerapkan metode *role playing* berbantuan video, kegiatan ini melibatkan lima kelompok masing

masing memperkenalkan tarian daerah masing masing yaitu : Tari Gambyong dari Jawa Tengah, Tari Bedhaya Ketawang dari Jogja, Tari Jaipong dari Jawa Barat, Tari Reog dari Jawa Timur, dan Tari Piring dari Sumatera. Setiap kelompok bertugas mempelajari, memahami, dan kemudian memperkenalkan tarian daerah mereka yang mencakup makna dan karakteristik tarian tersebut. Video tarian daerah sebagai media pendukung untuk membantu dalam visualisasi dan pemahaman yang mendalam. Pada proses pembelajaran, peserta didik yang dipilih sebagai moderator sekaligus narator, mengatur jalannya presentasi dengan memberikan sambutan pengantar yang baik dan informatif.

Setelah presentasi selesai, guru dan peserta didik mengadakan sesi tanya jawab dan diskusi seputar materi IPAS BAB 7 Daerah Kebanggaanku Topik C untuk mendalami pemahaman materi. Setelah itu, peserta didik juga mengerjakan soal *posttest* sebanyak 20 soal pilihan ganda sebagai evaluasi akhir. Pertemuan kedua ditutup dengan doa bersama. Proses pembelajaran *role playing* ini mempelajari sejarah, makna, dan karakteristik dari setiap tarian daerah. Setiap anggota kelompok menunjukkan sikap antusiasme dan kerjasama yang kompak dalam menciptakan pemahaman tarian lokal tradisional daerah. Pembagian peran dan persiapan *role playing* dilakukan dengan baik, dan guru juga memastikan semua anggota kelompok berkontribusi dan menyampaikan informasi dengan baik dan menarik. Melalui *role playing* ini tidak hanya belajar tentang tari lokal tradisional, namun juga belajar menghargai budaya lokal.

Dengan menerapkan metode *role playing* berbantuan video, hasil belajar IPAS peserta didik kelas 5 B di SDN Mojosongo 3 Surakarta mengalami peningkatan rata-rata. Ini terbukti dari rata-rata nilai hasil *pretest* yang mencapai 71,35 dan rata-rata nilai hasil *posttest* yang mencapai 90,19. Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* membuktikan adanya kenaikan rata-rata nilai sebesar 18,84. Berdasarkan hasil temuan penelitian ini disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* berbantuan yang memperkenalkan tarian daerah di Indonesia memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar.

Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* menyatakan adanya peningkatan hasil belajar dalam kemampuan peserta didik. Pada saat *pretest* nilai tertinggi mencapai 95, sementara nilai terendahnya mencapai 25. Setelah penerapan metode *role playing* dengan bantuan video, nilai tertinggi yang diperoleh peserta adalah 100, menunjukkan pemahaman sempurna terhadap materi. Nilai terendah adalah 70, menunjukkan bahwa semua peserta memiliki pemahaman yang cukup baik, meskipun ada yang masih mengalami sedikit kesulitan. Perubahan pada nilai terendah dari 25 menjadi 70 menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik, tetapi juga mengurangi rentang nilai rendah peserta didik, yang berarti adanya perbaikan merata pada seluruh peserta didik.

Untuk memastikan adanya selisih perbedaan secara statistik antara hasil belajar *pretest* dengan *posttest*, penelitian ini menerapkan uji *Wilcoxon*. Hasil dari uji tersebut membuktikan nilai  $Sig = 0,000$ , yang mana kurang daripada 0,05, sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Ini menunjukkan perbedaan pada hasil nilai rata-rata atau hasil belajar sebelum penerapan dan setelah menerapkan metode *role playing* yang berbantuan video pada peserta didik kelas 5 B di SDN Mojosongo 3 Surakarta. Dari analisis deskriptif, diperoleh rata-rata *positive rank* sebesar 24 dan *negative rank* sebesar 0, dengan mean rank 12,50 dan jumlah rank total 300, serta adanya persamaan nilai *pretest* dan *posttest* (*ties*) sebanyak 2 kali. Nilai *positive rank* sebesar 24 menunjukkan bahwa terdapat 24 peserta didik yang mengalami kenaikan rata rata hasil belajar, ini menggambarkan adanya kenaikan dalam rata-rata nilai atau hasil belajar pada mata pelajaran IPAS setelah menerapkan metode *role playing* dengan bantuan video, namun masih terdapat 2 peserta didik yang tidak mengalami kenaikan hasil belajar dikarenakan faktor psikologis yaitu rasa malu dan tidak percaya diri..

Merujuk pembahasan di atas, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa dalam mengaplikasikan metode *role playing* atau bermain peran berbantuan video memberikan pengaruh atau dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik dalam pelajaran IPAS BAB 7 Daerah Kebanggaanku Topik C di kelas 5 SDN Mojosongo 3 Surakarta. Metode ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengurangi rentang perbedaan nilai peserta didik. Maka dari itu, metode *role playing* dengan bantuan video dapat dipertimbangkan sebagai salah satu metode belajar yang efektif guna mengembangkan mutu dan hasil belajar.

## SIMPULAN

Penelitian menunjukkan bahwa metode role playing berbantuan video memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada BAB 7 Daerah Kebanggaanku Topik C. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 71,35 pada pretest menjadi 90,19 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 18,84. Uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, menunjukkan perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis deskriptif juga menunjukkan adanya kenaikan nilai rata-rata setelah penerapan metode ini. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode role playing berbantuan video memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 pada pelajaran IPAS di SDN Mojosongo 3 Surakarta.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhi Kusumastuti., Ahmad Mustamil Khoiron., Taofan Ali Achmadi.2020. Metode Penelitian Kuantitatif. Yogyakarta. Deepublish.
- Arsyad Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta. Bum Aksara
- Darmadi. 2017. Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa. Yogyakarta: Deepublish
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- Fitrianingsih, D., Sutoyo, S., & Handini, O. (2023). Analisis Penggunaan Model Role Playing Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Pada Peserta Didik Kelas Iia. *Jurnal Sinektik*, 4(1), 87–97. <https://doi.org/10.33061/js.v4i1.5296>
- Hafidzhoh, K. A. M., Madani, N. N., Aulia, Z., & Setiabudi, D. (2023). Belajar Bermakna (Meaningful Learning) pada Pembelajaran Tematik. *Student Scientific Creativity Journal (SSCJ)*, 1(1), 390–397.
- Handini, O., Hidayatullah, M. F., & Akhyar, M. (2021). The Effectiveness of Scientific Collaboration Model on Integrative Thematic Learning in Elementary Schools of Surakarta City. *Journal of Hunan University (Natural Sciences)*, 48, 347–354. <http://jonuns.com/index.php/journal/article/view/663%0Ahttp://jonuns.com/index.php/journal/article/download/663/659>
- Handini, O., & Mustofa, M. (2022). Application of TPACK in 21st Century Learning. *International Journal of Community Service Learning*, 6(4), 530–537. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v6i4.54620>
- Nurhasanah, I. A., Atep, S., & Ali, S. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.
- Paramansyah, A., Irvi, A., & Husna, N. (2021). Pengaruh Perhatian Orang Tua terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII : SMP Islam Nurul Falah Cibalongsari Karawang. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 3, 81–101. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v3i1.288>
- Pratiwi, I. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu. *Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar*.
- Ratna Yulias Rahmawati, Aprilia Putri Wening, A. D. R. (2020). ka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar Dian. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Suhelayanti, dkk. 2023. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Yayasan Kita Menulis
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wicaksono, Anggit Grahito. 2020. Belajar dan Pembelajaran. Surakarta. UNISRI Press