

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERBANTUAN
MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
SISWA KELAS V SDS PELITA KASIH KOTA SINGKAWANGDUL
ARTIKEL PENELITIAN**

Novania¹, Dina Anika Marhayani², Dodik Kariadi³
^{1,2,3}PGSD ISBI Singkawang

[1novania907@gmail.com](mailto:novania907@gmail.com), [2dinaanika1406@gmail.com](mailto:dinaanika1406@gmail.com), [3Kariadidodik@gmail.com](mailto:Kariadidodik@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to: 1) Determine the influence of the Role Playing learning model assisted by video media on the learning outcomes of Pancasila Education students in grade V of SDS Pelita Kasih. 2) To find out how much the influence of the Role Playing model assisted by video media on the learning outcomes of Pancasila Education students in grade V of SDS Pelita Kasih. The research used was a pseudo-experimental research with a One Group Pre-Test Post-Test design. The population in this study is all grade V students of SD Private Pelita Kasih Singkawang which consists of 1 class with a total of 23 students. The sampling technique in this study is Nonprobability Sampling for all students in class V totaling 23 students. The prerequisite test carried out was a normality test using the Shapiro-Wilk formula and a variant homogeneity test was carried out to see the similarity of variants in both groups. The data were analyzed univariately with a significance level of 5% (0.05) for the first hypothesis test using a t-test. The results of the study show that: 1) From the calculation of student learning outcomes between before and after using the Role Playing learning model assisted by video media on the learning outcomes of Pancasila Education students in grade V of SDS Pelita Kasih. This is evidenced by the Independent Sample t-test using SPSS Version 26 in a sig value. (2-tailed) < 0.05, which is 0.000 < 0.05. 2) The Role Playing learning model has a great influence on the video media-assisted learning outcomes of Pancasila Education students in grade V of SDS Pelita Kasih. This is evidenced by the effect size test obtained a value of 2.565 with a high category.

Keywords: *student learning outcomes, learning models, role playing, video*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui pengaruh model pembelajaran Role Playing berbantuan media video terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDS Pelita Kasih. 2) Mengetahui seberapa besar pengaruh model Role Playing berbantuan media video terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDS Pelita Kasih. Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu dengan desain One Group Pre-Test Post-Test. Populasi dalam penelitian ini

adalah seluruh siswa kelas V SD Swasta Pelita Kasih Singkawang yang terdiri dari 1 kelas dengan jumlah 23 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah Nonprobability Sampling adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 23 siswa. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas dengan menggunakan rumus Shapiro-Wilk dan dilakukan uji Homogenitas varian untuk melihat kesamaan varian pada kedua kelompok. Data dianalisis secara univariat dengan taraf signifikansi 5% (0,05) untuk pengujian hipotesis pertama digunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Dari perhitungan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran Role Playing berbantuan media video terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDS Pelita Kasih. Hal ini dibuktikan dengan uji Independent Sample t-tes menggunakan SPSS Versi 26 di peroleh nilai sig. (2-tailed) < 0,05, yaitu $0,000 < 0,05$. 2) Model pembelajaran Role Playing berpengaruh besar terhadap berbantuan media video terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDS Pelita Kasih. Hal ini dibuktikan dengan uji effect size diperoleh nilai sebesar 2,565 dengan kategori tinggi.

Kata kunci: hasil belajar siswa, model pembelajaran, *role playing*, video

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Perubahan kurikulum tentunya tidak dapat dihindari dan dilewati, namun harus selalu dijalani dan disesuaikan dengan kebutuhan juga prinsip. Kurikulum terbaru dan tengah dilaksanakan saat ini pada beberapa sekolah sebagai sekolah penggerak adalah Kurikulum Merdeka. Menurut Barlian dkk, (2022:4) kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru

memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik.

Menurut Herlambang dan Wulandari (2022:7077) Kurikulum merdeka tetaplah mengutamakan pendidikan karakter melalui profil pelajaran Pancasila. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam. Program sekolah penggerak merupakan upaya pemerintah mewujudkan pendidikan di Indonesia yang merata dan berkualitas. Namun diharapkan pendidikan yang berkualitas tersebut

juga memiliki karakter dan kepribadian Pancasila. Tujuan utama kurikulum merdeka adalah untuk menciptakan pendidikan yang menarik bagi peserta didik dan pendidik.

Kurikulum merdeka menerapkan pengembangan aspek keterampilan dan karakter sesuai dengan nilai-nilai bangsa Indonesia. Pancasila adalah dasar negara Republik Indonesia. Semua warga negara diwajibkan memahami dan mengamalkan Pancasila serta menjadikan Pancasila sebagai pegangan hidup. Dalam proses pembelajaran, Pancasila tidak sebatas pada konteks pengetahuan belaka, namun harus sampai pada bagaimana mengaplikasikan dalam kehidupan yang nyata.

Berdasarkan kutipan perubahan pasal 40 ayat 4 tentang standar nasional pendidikan yang tertuang dalam PP nomor 4 tahun 2022 dijelaskan bahwa mata pelajaran PPKN pada kurikulum merdeka menjadi pelajaran Pendidikan Pancasila tetapi muatannya masih sama yakni Pendidikan Pancasila dan pendidikan kewarganegaraan. Profil Pelajar Pancasila merupakan salah satu usaha dalam meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia yang mana mengedepankan pada

pembentukan karakter. Pada era kemajuan teknologi globalisasi saat ini, peran pendidikan nilai dan karakter sangat dibutuhkan demi memberikan keseimbangan antara perkembangan teknologi dan perkembangan manusianya.

Penguatan profil pelajar pancasila memfokuskan penanaman karakter juga kemampuan dalam kehidupan sehari-hari ditanamkan dalam individu peserta didik melalui budaya sekolah, pembelajaran intrakurikuler maupun ekstrakurikuler, proyek penguatan profil pelajar pancasila juga budaya kerja. Hal tersebut sesuai jawaban dari pertanyaan besar dalam sistem pendidikan di Indonesia. Profil pelajar pancasila dibuat sebagai jawaban dari satu pertanyaan besar, tentang kompetensi seperti apa yang ingin dihasilkan oleh sistem pendidikan Indonesia. Sistem belajar mengajar dapat berjalan dengan baik serta tujuan tercapai melalui penggunaan model pembelajaran yang tepat.

Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran untuk membentuk warga negara yang baik dengan tiga aspek, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Ketiga aspek ini harus dikembangkan dalam pembelajaran

yang berdampak pada hasil belajar siswa (Widiyanto, 2017:33). Pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki tujuan pokok untuk mendidik siswa agar menjadi warga negara yang cerdas dan baik (smart and good citizenship). Hal ini sejalan dengan Lubis (2020:1) yang mengemukakan bahwa Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD/MI memiliki kedudukan yang sangat penting dalam upaya untuk mempersiapkan siswa menjadi manusia yang dapat diandalkan (desirable person quality). Selain itu, siswa sekolah dasar pun memiliki peranan penting demi masa depan bangsa, karena masa depan bangsa berada di tangan mereka. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD/MI mampu mengarahkan dalam membentuk siswa yang baik, cerdas, terampil, dan berkarakter berdasarkan nilai Pancasila dan UUD 1945.

Dengan adanya Profil pelajar pancasila, peserta didik Indonesia berkompotensi yang demokratis supaya jadi insan unggul pula. Peserta didik Indonesia diharap mampu turut serta dalam pembangunan global yang persisten serta kuat menghadapi tantangan pada kehidupan mendatang. Hasil

belajar peserta didik bakal jadi tolak ukur kesuksesan dalam pendidikan, maka semestinya peserta didik mendapati hasil belajar yang standar dengan KKM yang sudah ditetapkan. Karakter peserta didik yang kurang mampu memengaruhi hasil belajar yang didapat peserta didik.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Pengertian tersebut sejalan dengan yang dikemukakan Nurmala (2014:44) mengatakan bahwa hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Benyamin Bloom, dalam Sudjana (2017:22-23) hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi,

penilaian, organisasi dan internalisasi. Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif interpretatif.

Hasil dari belajar siswa bersifat heterogen yaitu hasil prestasi belajar yang berbeda-beda antara siswa satu dengan siswa lainnya. Hal tersebut terjadi tentu adanya banyak sebab yang timbul. Interaksi antara motivasi belajar dan kesiapan belajar dapat meningkatkan hasil belajar jika dimanfaatkan secara optimal. Ketika siswa memiliki kecerdasan dalam pembelajaran tetapi tidak didukung dengan kesiapan belajar serta motivasi yang timbul baik dari dalam individu atau dari luar individu maka hasil yang akan dicapai tidak akan maksimal. Dengan profil pelajar pancasila, peserta didik berkompetensi supaya jadi insan unggul pula. Peserta didik Indonesia diharap mampu turut serta dalam pembangunan global yang persisten serta kuat menghadapi tantangan pada kehidupan mendatang.

Hasil belajar peserta didik bakal jadi tolak ukur kesuksesan dalam pendidikan, maka semestinya peserta didik mendapati hasil belajar yang standar dengan KKM yang sudah ditetapkan. Tapi pada kenyataannya ada sebagian aspek yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang tidak optimal. Karakter peserta didik yang kurang mampu memengaruhi hasil belajar yang didapat peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa variabel hasil belajar dapat dipengaruhi oleh tiga macam faktor yaitu motivasi belajar, kesiapan belajar serta karakter dari peserta didik.

Kenyataannya bersesuaian dengan hasil wawancara peneliti pada tanggal 16 April 2024 di SDS Pelita Kasih Singkawang, menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa, diperoleh data hasil ujian semester genap siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila bahwa dari 23 siswa, 8 siswa belum menguasai materi, hanya 15 siswa yang mencapai KKM. KKM hasil belajar siswa kelas V pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu (65). Saat melakukan wawancara dengan guru kelas V, guru menyatakan bahwa siswa masih

banyak yang belum paham tentang Pelajaran Pendidikan Pancasila pada pemahaman kalimat Panjang, guru tersebut juga menjelaskan bahwa beberapa siswa tidak semangat dan antusias pada materi yang diajarkan. Disamping itu juga kurangnya respon siswa saat proses pembelajaran berlangsung karena pembelajaran hanya berpusat pada guru.

Tentu saja hal ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal tersebut perlu mendapat perhatian yang lebih agar selalu menciptakan suasana kelas yang kondusif, menarik dan tidak membosankan untuk siswa sehingga siswa menjadi lebih semangat dan aktif dalam pembelajaran. Kondisi seperti ini dapat diatasi dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila banyak model-model pembelajaran yang bisa digunakan pada proses pembelajarannya. Salah satunya yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran Role Playing.

Peneliti memilih model Role Playing karena menurut Kurniasih dan Sani (2015:68), Role Playing yaitu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan

imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Pengembangan dan penghayatan imajinasi dilakukan oleh siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Kelebihan model ini adalah seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuannya dalam bekerja sama. Sedangkan menurut Sanjaya (2014:161), Role Playing adalah model pembelajaran sebagai bagian simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang sering dialami oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari dan mungkin muncul pada masa mendatang.

Menurut Shoimin (2014:161), langkah-langkah pokok pembelajaran Role Playing yaitu, guru memilih situasi bermain peran, mempersiapkan penonton, memilih peran (melaksanakan kegiatan bermain peran), mendiskusikan dan mengevaluasi kegiatan bermain peran. Kekurangan model pembelajaran Role Playing adalah membutuhkan waktu yang relatif panjang atau banyak dan membutuhkan kreativitas atau daya kreasi yang tinggi dari pihak guru

maupun siswa, sehingga memilih media audio visual untuk menyempurnakan pembelajaran Role Playing karena dengan menggunakan bantuan media audio visual langkah dalam pelaksanaan akan menjadi teratur membantu penyampaian suatu materi pembelajaran dan waktu yang diperlukan menyesuaikan dengan proses pembelajaran di kelas.

Media video dapat dimaknai sebagai alat yang bisa menampilkan gambar dan memunculkan suara. Beberapa contoh yang termasuk media ini adalah film bersuara, televisi dan video (Prasetya, 2016:18). Selain itu media audio visual dianggap sebagai sebuah media yang memiliki kemampuan yang menarik dan lebih baik (Wati, 2016:5). Media video berfungsi sebagai penunjang pembelajaran yang berbasis audio (suara) dan visual (gambar). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran video dokumenter, tergolong dalam media video. Dalam batas-batas tertentu media ini dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Guru hanya bertindak sebagai fasilitator dalam pelaksanaan pembelajaran. Media video yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki banyak

manfaat dan keuntungan diantaranya, informasi diperoleh langsung dari narasumber, dapat disaksikan lebih dari sekali dan lebih hemat waktu, kendali volume suara dan kejernihan gambar berada dalam arahan guru serta dapat mendorong motivasi siswa untuk tetap melihatnya dan meningkatkan pemahaman siswa secara nyata tentang materi yang akan diajarkan (Arsyad, 2013:32-33).

Alasan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila pada saat proses pembelajaran mengenai Pendidikan Pancasila siswa mengalami kesulitan pemahaman materi yang di sampaikan oleh guru. Beberapa siswa kurang merespon pada saat guru menjelaskan materi, maka dengan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media video akan membantu siswa antusias dan semangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas, dan memberikan pengetahuan bagi guru tentang model pembelajaran yang bervariasi. Berdasarkan penelitian dari Pratiwi (2020) menunjukkan bahwa dengan menggunakan model

pembelajaran *Role Playing* berbantuan media video terdapat pengaruh terhadap hasil belajar Pkn kelas IV SD Negeri Teemoane Kabupaten Wakatobi. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Vanesa (2023) bahwa dengan menggunakan metode *Role Playing* memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas III SD Muhammadiyah 19 pada mata Pelajaran Pkn. Penelitian Fauziani (2017) bahwa terdapat peningkatan keefektifan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media audio visual terhadap aktivitas dan hasil belajar Pkn pada materi menghargai keputusan bersama siswa kelas V SDN 1 Kejobong Kab Purbalingga.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh model *Role Playing* berbantuan media video digunakan selama proses pembelajaran terhadap hasil belajar siswa untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDS Pelita Kasih Kota Singkawang".

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019:7) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui dalam penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan, maka diberikan pemberian soal yang berupa soal pilihan ganda. Soal yang diberikan dalam penelitian ini ada 10 butir soal. Selanjutnya untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara sebelum dan sudah diberikan perlakuan model

pembelajaran role playing maka data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan memperhatikan langkah-langkah berikut.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas diperlukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Bila data berdistribusi normal maka data ini dapat diolah dengan menggunakan statistik Uji-T. Uji normalitas menggunakan rumus Shapiro wilk dalam perhitungan menggunakan program SPSS 25. Untuk mengetahui normal tidaknya adalah jika $\text{sig} > 0,05$ maka normal dan jika $\text{sig} < 0,05$ dapat dikatakan tidak normal. Hasil uji normalitas data hasil pretest dan post-test dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1
Hasil Uji Normalitas Data

No	Kelas	Sig	Ket
1.	Pretest	0,154	Normal
2.	Posttest	0,200	Normal

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji normalitas data dengan menggunakan SPPS 25 pada hasil pretest dapat diketahui nilai signifikansi (sig) dari data shapiro wilk yaitu $0,154 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Kemudian pada hasil posttest diperoleh nilai

signifikansi (sig) dari data shapiro wilk yaitu $0,200 > 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa nilai hasil posttest berdistribusi normal. Data selengkapnya dapat dilihat pada halaman terlampir.

b. Uji Homogenitas

Setelah data tersebut dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dicari nilai homogenitas dalam penelitian ini homogenitas didapat dengan menggunakan levene's pada SPSS 25 pada perhitungan secara lengkap untuk uji homogenitas dapat dilihat pada lampiran. Berikut adalah hasil perhitungan homogenitas.

Tabel 2
Hasil Perhitungan Homogenitas

No	Data	Sig	α (5%)	Ket
1.	Pretest dan Posttest	0,624	0,05	Homogen

Berdasarkan tabel 4.2 di atas hasil perhitungan uji homogenitas dengan levene's, diperoleh nilai sig. (based on mean) $> 0,05$ yaitu $0,624 > 0,05$, maka dapat dikatakan data hasil pretest dan posttest mempunyai varians yang sama atau homogen. Dengan hasil tersebut, maka data test akan di olah lebih lanjut dengan uji independent sample t-test untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran role

playing berbantuan media video terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDS Pelita kasih Singkawang.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis uji independent sample t-test karena data berdistribusi normal. Analisis uji independent sample t-test terhadap hasil pretest dan post-test akan menunjukkan garis besar perbedaan antara sebelum dan setelah diberi perlakuan. Hasil analisis uji independent sample t-test secara ringkas dapat dilihat tabel 4.3

Tabel 3
Hasil Perhitungan Uji Independent Sample t-test

Hipotesis Independent Sample T-Test	Pretest	Posttest
Kriteria	Sig.(2-tailed) < 0,05	Sig.(2-tailed) < 0,05
Sig.(2-tailed)	0,00	0,00

Berdasarkan perhitungan diatas, diketahui nilai sig. (2-tailed) < 0,05, yaitu 0,00 < 0,05, maka Ha diterima dan H0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran role playing berbantuan media video terhadap hasil belajar

Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDS Pelita kasih.

2. Besar Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media video terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDS Pelita Kasih diperoleh dari data pretest dan post-test dengan menggunakan uji effect size. Hasil perhitungan effect size antara sebelum dan sesudah diterapkannya model role playing berbantuan video dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut.

Tabel 4
Perhitungan Effect Size

Ket.	Pretest	Posttest	Effect Size	Kriteria
Rata-rata	39.6957	74.3478	2.565	Tinggi
Standar Deviasi	13.24742	13.75965		

Dari tabel 4.4 dapat diketahui bahwa nilai effect size adalah 2,565 berdasarkan kriteria effect size terletak pada $ES > 0,8$ maka nilai effect size kategori tinggi. Dikarenakan nilai effect size kategori tinggi, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Model pembelajaran role playing berbantuan media video berpengaruh besar terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V di SDS Pelita Kasih.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis tersebut, maka dapat diketahui bahwa hipotesis yang digunakan pada penelitian ini mendapat hipotesis alternatif dan rincian hipotesis sebagai berikut.

1. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa

Model pembelajaran role playing merupakan strategi pembelajaran aktif yang melibatkan siswa dalam simulasi peran tertentu sehingga mereka dapat mengalami situasi pembelajaran secara langsung. Media video sebagai alat bantu pembelajaran memberikan visualisasi dan konteks yang lebih nyata, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.

Peneliti melakukan penelitian di SDS Pelita Kasih Singkawang yang pada siswa kelas V terdiri dari 23 siswa dalam 1 kelas dengan cara melakukan pengumpulan data sebelum dan sesudah digunakan model pembelajaran role playing. Setelah dilakukan pengumpulan data Pretest dan Posttest, dapat dilihat pada tabel 4.1 dan 4.2 bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran role playing pada kelas V SDN 05 Singkawang.

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan model pembelajaran role playing berbantuan media video memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai posttest yang secara statistik lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Bukti kuantitatifnya didapatkan melalui uji independent sample t-test, yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,00, jauh di bawah batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran tersebut, yang menegaskan efektivitas model role

playing berbantuan media video dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Putri dan Sari (2020) yang mengungkapkan bahwa *role playing* yang didukung media audiovisual mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Model pembelajaran *role playing* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam memerankan suatu situasi atau peran tertentu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Penggunaan media video sebagai pendukung memberikan stimulasi visual dan audio yang memperkaya pengalaman belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami (Santosa, 2019). Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian oleh Hidayat dan Wulandari (2021) yang menunjukkan bahwa media video dapat meningkatkan daya ingat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

2. Besar Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* yang dibantu media video memberikan pengaruh besar terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDS Pelita Kasih. Hal ini dibuktikan dengan nilai effect size sebesar 2,565, yang secara jelas masuk dalam kategori tinggi ($ES > 0,8$). Nilai effect size yang tinggi ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran tersebut secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dibandingkan dengan kondisi sebelum penerapan model.

Penggunaan model *role playing* yang dikombinasikan dengan media video memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Media video berperan sebagai alat bantu visual dan audio yang memperjelas materi Pendidikan Pancasila, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak yang terkandung dalam nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, siswa

tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif berpartisipasi dalam simulasi peran yang mencerminkan nilai-nilai tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari & Putra (2023) juga mendukung temuan ini, dimana mereka menemukan bahwa penggunaan role playing berbantuan media video pada pembelajaran Pendidikan Pancasila meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar secara signifikan. Selain itu, penelitian Rahmawati (2022) mengungkapkan bahwa media video dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang kompleks, khususnya dalam pembelajaran karakter dan nilai-nilai moral.

Lebih lanjut, efektivitas model pembelajaran ini juga terlihat dari peningkatan motivasi belajar siswa. Ketika siswa merasa tertarik dan terlibat secara aktif dalam proses belajar, mereka cenderung lebih mudah menyerap materi dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang bertujuan tidak hanya untuk transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan sikap positif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian yang telah dilakukan secara umum dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima pada taraf $\alpha = 0,5$. Berdasarkan hipotesis tersebut maka terdapat pengaruh model pembelajaran Role Playing berbantuan media video terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDS Pelita kasih Singkawang. Dari kesimpulan permasalahan umum di atas dapat disimpulkan beberapa bagian sub-sub masalah yaitu:

1. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran role playing berbantuan media video memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDS Pelita Kasih. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi uji independent sample t-test yang menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Data hasil pretest dan posttest juga menunjukkan distribusi yang normal dan

homogen, sehingga validitas hasil uji statistik dapat dipertanggungjawabkan.

2. Selain itu, pengaruh model pembelajaran tersebut juga tergambar dari besarnya nilai effect size sebesar 2,565 yang masuk dalam kategori tinggi ($ES > 0,8$). Ini mengindikasikan bahwa penggunaan model role playing berbantuan media video tidak hanya memberikan pengaruh yang signifikan, tetapi juga berdampak besar dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, model pembelajaran ini sangat direkomendasikan untuk diterapkan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di sekolah dasar..

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2021). *Buku Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <http://penerbitzaini.com>
- Alidha, I. N., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 613-614.
- Andriani, Y. T. H., & Dwi, W. (2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila sebuah orientasi baru pendidikan dalam meningkatkan karakter siswa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6 (4).
- Anwar, Faisal, dkk. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"*. Makassar: CV. Tohar Media.
- Arafat Lubis, Maulana. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kencana.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Baehaqi, A. (2020). Peranan Pendidikan Pancasila dalam Menumbuhkan Karakter Berbudhi Luhur. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(3), 45-56.
- Budiyono. (2016). *Statistika Untuk Penelitian Edisi ke-2*. Surakarta: UNS Press.
- Cepi, Barlian, Ujang, dkk. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Educational and Language Research* 1 (12), 4.
- Diani, A. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perilaku

- konsumen. *Jurnal Komunikasi dan Media*, 10(2), 123-135
- Faturrohman, M (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif, Alternatif Design Pembelajaran yang Menyenangkan*. Yogyakarta. Ar-ruz Media.
- Hamdayana, jumanta. 2014. *Model-Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hidayat, R., & Wulandari, S. (2021). The Effect of Video Media on Students' Learning Outcomes in Social Studies. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 45-53.
- Irwana, A. (2022). *Pengantar Media Video*. Jakarta: Penerbit Media Kreatif.
- Ismail, A. (2022). *Statistik untuk Penelitian*. Jakarta
- Iyan, A & Anggraeni Dewi, D. (2021). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Mewujudkan Peserta Didik Yang Cerdas Dan Baik (*Smart and Good Citizen*)', *IJOS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 2(01). 35-46.
- Izazayah, A. (2023). Independent sample t-test: Pengujian perbedaan rata-rata dua kelompok sampel tidak berhubungan. *Jurnal Statistik Terapan*, 5(2), 123-130.
- Kurniasih, I., Sani. B. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Singaraja: Kata Pena.
- Kurniasih, S. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Kata Pena.
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan di SD/MI: Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0*. Prenada Media.
- Maulana, A. (2014). *Media Pembelajaran dan Penggunaannya*. Jakarta
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa*. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
<file:///C:/Users/acer/Downloads/2685-File%20Utama%20Naskah-7071-1-10-20191212.pdf>
- Nasrum, A. (2018). *Uji Normalitas Data*. Jayapangus Press.
<http://jayapanguspress.org>.
- Nurdyansyah, N. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem* (Tesis). Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurgiansah. (2021). *Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam proses pembentukan karakter dan perilaku manusia*. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Pancasila*, Universitas Negeri Surakarta. Diakses dari <https://journal.unindra.ac.id/index.php/jagaddhita/article/download/986/889>
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., Suharsono, N., Ekonomi, J. P., & Ganesha, U. P. (2014). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 4(1), 44.
-

- Nuryanti, R. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pagarra, Hamzah, dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Prasetya, Sukma Perdana. 2016. *Media Pembelajaran Geografi*. Surabaya: Unesa University Press.
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode-Penelitian-Kuantitatif*. Pascal Books. <https://lemlit.unpas.ac.id/wp-content/uploads/2022/02/Metode-Penelitian-Kuantitatif.pdf>
- Putri, D. A., & Sari, N. M. (2020). The Effectiveness of Role Playing Method Assisted by Video Media on Students' Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 112-120.
- Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). *Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran PPKN di Sekolah Dasar*. Prima Magistra: *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210–217. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.651>.
- Rahman, A. (2018). *Model Role Playing dalam Pembelajaran: Kelebihan dan Kekurangan*. Jakarta: Penerbit Pendidikan.
- Rahmawati, A., Raihan, S., & Amir, R. (2022). Pengembangan video animasi nilai-nilai Pancasila sebagai media penguatan karakter siswa kelas II SD Inpres Mawang Kabupaten Gowa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 624-637.
- Ramadhan. (2017). *Siswa Melalui Model Pembelajaran Biologi Remap Stad 2014*, 610-615. <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=567890&val=9626&title>
- Rodiyana, R., Haryanti, Y. D., & Nurliana, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran POE (Predict, Observe, Explain) Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar. Seminar Nasional Pendidikan, 1. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/download/112/109>.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Santosa, H. (2019). The Use of Video Media in Teaching and Learning Process. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(4), 301-310.
- Sari, A. R., & Putra, B. D. (2023). Pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media video dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(3), 145-158.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, Syofian. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Siregar, Syofian.. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar* (hal. 22-

- 23). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarelawa, M. I., Indratni, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking. Suryacahaya.<https://eprints.uad.ac.id/60868/1/Layout--N-Gain%20%20Press.pdf>
- Syarifuddin. (2018). *Inovasi baru kurikulum 2013 pendidikan agama dan islam dan budi pekerti*. Yogyakarta:CV Budi Utama.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Wati, A. (2016). Media audio visual sebagai media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 3(1), 1-10.
- Widiyanto, D. (2017). Penanaman Nilai Toleransi dan Keragaman Melalui Strategi Pembelajaran Tematik Storybook pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(2), 33.
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD.
- ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 7(2), 283-290.