

## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DENGAN BANTUAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN KELAS V SD GMIT OEBOBO**

Dara Hanni Indaflomori Patola<sup>1</sup>, Petrus Ly<sup>2</sup>, Maxsel Koro<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana, <sup>3</sup> PPKN FKIP Universitas Nusa Cendana

<sup>1</sup> [darapatola@gmail.com](mailto:darapatola@gmail.com) , <sup>2</sup> [lypetrus1959@gmail.com](mailto:lypetrus1959@gmail.com) <sup>3</sup> [maxselkoro18@gmail.com](mailto:maxselkoro18@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*The purpose of this study was to determine the effect of the role playing learning model with the help of animated videos on the learning outcomes of PPKn in grade V of GMIT Oebobo Elementary School. This study used a quantitative one group pretest-posttest method. The results of the study obtained an average pretest score of 57 and an average posttest of 80. So that student learning outcomes were better after the treatment, namely the role playing learning model assisted by animated videos. For the effect of the role playing learning model with the help of animated videos on the learning outcomes of grade V can affect learning outcomes, this is evidenced by the results of the hypothesis test, where the significance level  $\alpha$  0.05 with the results of  $t_{count} > t_{table}$ , which is  $13.953 > 2.060$ . The magnitude of the influence of the role playing model assisted by animated videos is seen from the N-Gain Score analysis of 0.5372 which is included in the moderate increase category. So it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted which means the role playing learning model with the help of animated videos has an effect on the learning outcomes of PPKn in grade V of GMIT Oebobo Elementary School.*

*Keywords: Role Playing, Animated Videos, Learning Outcomes*

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* dengan bantuan video animasi terhadap hasil belajar PPKn kelas V SD GMIT Oebobo. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *one group pretest-posttest*. Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata pretest 57 dan rata-rata posttest sebesar 80. Sehingga hasil belajar siswa lebih baik setelah adanya perlakuan yaitu model pembelajaran *role playing* berbantuan video animasi. Untuk pengaruh dari model pembelajaran *role playing* dengan bantuan video animasi terhadap hasil belajar kelas V dapat mempengaruhi hasil belajar, hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis, dimana taraf signifikan  $\alpha$  0,05 dengan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $13,953 > 2,060$ . Besaran pengaruh model *role playing* berbantuan video animasi dilihat dari analisis N-Gain Score sebesar 0,5372 yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima yang berarti model pembelajaran *role playing* dengan bantuan video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn Kelas V SD GMIT Oebobo.

Kata Kunci: Role Playing, Video Animasi, Hasil Belajar

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah salah satu upaya yang dilakukan secara sadar untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Hal ini memungkinkan peserta didik mengalami perkembangan dalam menjalani kehidupannya sebagai makhluk sosial. Menjadi makhluk sosial dibutuhkan beberapa ilmu dan juga pengalaman yang nyata agar dapat beradaptasi dengan lingkungan masyarakat dan menjadi warga negara yang berkelakuan baik. Menurut (Pristiwanti, Badariah, Hidayat, & Dewi, 2022) pendidikan adalah mendidik yang dilaksanakan oleh seorang pengajar. Sejalan dengan hal ini menurut (Anggrena, Putri, & Gusmaneli, 2024) tujuan pendidikan adalah mengembangkan individu secara utuh. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia, yaitu pengetahuan yang membimbing seseorang untuk mengatasi masalah yang akan datang dan juga perkembangan manusia sebagai makhluk sosial. Sistem pendidikan dimulai dari jenjang sekolah dasar

hingga perguruan tinggi yang menjadi tempat meningkatkan keterampilan peserta didik melalui proses pembelajaran.

Pembelajaran di sekolah dasar (SD) mewadahi beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Mata pelajaran ini bertujuan untuk menciptakan karakter peserta didik agar mempunyai sikap dan rasa cinta tanah air, tanggung jawab yang disiplin sebagai warga negara yang baik, namun pentingnya pendidikan PPKn tidak hanya terletak pada materi yang diajarkan akan tetapi pada penggunaan model pembelajaran dan juga media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tidak tepat dapat berdampak signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Sebagai contoh jika model dan media yang digunakan oleh guru tidak menarik atau monoton maka akan menghambat minat belajar peserta didik, menurunkan keterlibatan peserta didik yang dapat berdampak pada pemahaman peserta didik tentang materi dan juga hasil belajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama 4 bulan pada kampus mengajar di SD GMT Oebobo khususnya kelas V masih banyak peserta didik yang belum tuntas dalam pemelajaran PPKn pada materi keragaman budaya Indonesiaku. Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh guru yang masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran tanpa memberikan konteks nyata sehingga penyampaian materinya kurang mendalam. Hal ini ditunjukkan dengan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana

untuk menjelaskan materi pada pembelajaran PPKn yang menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, pemakaian model pembelajaran yang kurang tepat sehingga tidak menarik perhatian peserta didik terhadap penjelasan yang diberikan. Peserta didik menganggap pembelajaran PPKn membosankan sehingga mengurangi minat belajar mereka terhadap pembelajaran PPKn.

Analisis fakta yang ditemui, menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran guru lebih berperan

aktif dan mendominasi kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan peserta didik yang hanya menjadi pendengar saja (*teacher centered*). Untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ada. Maka perlu mengadakan perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan, agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai maka perlu merubah model dan media pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam situasi dunia simulasi sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta dan minat peserta didik. Model pembelajaran *Role Playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperilaku dan berperan sebagai orang lain sesuai dengan skenario yang di susun oleh guru. (Ly, 2022) mengatakan model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran berbasis masalah. Model *role playing* apabila dikombinasikan dengan media video animasi, maka hal ini diharapkan peserta didik memperoleh inspirasi dan pengalaman baru pada saat belajar. Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual

bergerak, media audio visual mengandalkan penglihatan dan pendengaran peserta didik (Hapsari & Zulherman, 2021) Hal ini sejalan dengan pendapat Aguste, (2018) (Sunami & Aslam, 2021) video animasi adalah alat yang membantu jalannya proses pembelajaran yang berupa gambar yang bergerak seperti hidup.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* dengan bantuan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar PPKn Kelas V SD GMIT Oebobo.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan pre-eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *one group pretest-posttest*. Dimana peneliti melihat perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan model pebelajaran *role playing* dengan bantu video animasi.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Hasil Penelitian**

#### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov*. Adapun ketentuan untuk sebuah data dikatakan normal apabila nilai Sig > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal dan jika nilai Sig < 0,05 maka data tersebut dikatan tidak berdistribusi normal. Berikut adalah perhitungan menggunakan SPSS 22 yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		26
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.31058867
Most Extreme Differences	Absolute	.158
	Positive	.158
	Negative	-.108
Test Statistic		.158
Asymp. Sig. (2-tailed)		.093 <sup>c</sup>

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui nilai Sig 0,093. Karena nilai Sig 0.093 > 0,05, maka data dikatakan berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas dan mendapatkan hasil maka tahap

selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis.

### **b. Uji Hipotesis (Uji-T)**

Uji hipotesis dilakukan setelah kita melakukan uji normalitas. Melalui uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan video animasi kelas V SD GMT Oebobo. Dalam penelitian ini dasar pengambilan keputusan uji *paired samplet-test* adalah jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat pengaruh terhadap hasil belajar dengan menggunakan metode *role playing* dengan bantuan video animasi.

Hasil perhitungan menggunakan SPSS 22 maka diperoleh hasil Sig (2-tailed) yang menunjukkan nilai 0,000. Dimana nilai Sig (2-tailed) ,0,05. Selain itu analisis uji N-Gain Score adalah 0,05372 nilai ini berada pada rentan  $0,3 \leq g < 0,7$  yang berada pada kategori peningkatan sedang Berdasarkan hasil uji-T dan analisis N-Gain Score, maka dapat diasumsikan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar dengan menggunakan metode *role*

*playing* dengan bantuan video animasi terhadap hasil belajar peserta didik.

## **2. Pembahasan**

Model pembelajaran *role playing* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, karena pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*) serta melibatkan siswa secara aktif melalui peran dan simulasi nyata. Apalagi jika dipadukan dengan media pembelajaran berupa media video animasi, maka efektifitasnya akan semakin meningkat. Penggunaan video animasi dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, serta memudahkan siswa memahami materi secara visual. (Yuliana & Suaida, 2023) mengatakan bahwa kelebihan *role playing* adalah melibatkan seluruh peserta didik, sehingga dapat berpartisipasi menggunakan bahasa Indonesia dan mempunyai kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Ummah & Susiloningsih, 2025) mengatakan bahwa penerapan model *role playing* berbantuan video dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah afektif, kognitif dan psikomotorik.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian *one group pretest-posttest desain*. Dalam penelitian ini melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* sesudah perlakuan untuk membandingkan ada atau tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* dengan bantuan video animasi terhadap hasil belajar PPKn SD GMIT Oebobo. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas V SD GMIT Oebobo yang berjumlah 26 orang. Sampel dalam penelitian ini yaitu teknik sampel jenuh, yang berarti menggunakan keseluruhan kelas V. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi dan teknik tes. Instrumen yang dilakukan dalam penelitian ini berupa tes *pretest* dan *posttest*.

Pengujian instrumen dalam penelitian ini dilakukan untuk memastikan bahwa soal yang digunakan memenuhi kriteria valid dan reliabel. Uji validitas dilakukan melalui dua pendekatan, yakni validator ahli dan validitas empiris. Validator oleh ahli dilakukan dengan meminta penilaian dari dosen terkait

isi, bahasa, dan kesesuaian dengan indikator soal. Sedangkan validitas empiris diperoleh dari analisis statistik dengan mengujicobakan soal kepada responden dan menghitung korelasi antara skor butir soal dan skor total menggunakan rumus *product moment*. Selain validitas. Instrumen juga diuji reliabilitasnya menggunakan uji *cronbach's alpha*. Nilai alpha yang didapatkan sebesar 0,768. Nilai tersebut melebihi 0,70 maka soal dikatakan reliabel.

Setelah diperoleh nilai *pretest* dan *posttest*, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* dengan bantuan video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada topik Budaya Daerah Indonesia di kelas V SD GMIT Oebobo. Sebelum uji hipotesis dilakukan terlebih dahulu uji normalitas data. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan rumus *Kolmogrov-Smirnov*, dan hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.093 yang lebih besar dari nilai taraf signifikansi sebesar 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan data residual berdistribusi normal dan memenuhi

syarat untuk melakukan pengujian hipotesis.

Setelah melakukan uji normalitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan *paired sample t-test*, diperoleh nilai statistik uji t sebesar 13,953. Nilai tersebut lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,060. Mengacu pada hasil uji tersebut, diketahui bahwa nilai signifikansi (sig.2-tailed) adalah  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Role playing* dengan bantuan video animasi.

Selain itu, hasil analisis N-Gain Score yaitu 0,5372 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar yang termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil uji t dan analisis N-Gain Score, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Role playing* dengan bantuan video animasi terhadap hasil belajar.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya seperti penelitian Delia Fitrotul dan Wahyu Susiloningsih (2025) yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen kuantitatif terhadap kelas eksperimen, IV-A dan kelas kontrol IV-B, dipilih dari antara siswa kelas IV di SDN Dukuh Kupang II Surabaya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran bermain peran yang didukung materi audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah lembar tes pilihan ganda sebanyak 10 butir soal. Nilai ambang signifikan variabel hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah kurang dari 0,05 dan memiliki nilai sebesar 0,000 berdasarkan hasil analisis uji-t independen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV SD

pada program Pendidikan Pancasila memperoleh manfaat dari metode bermain peran yang dibantu dengan media audio visual.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Abdul Azis, Susianingsih, Elvia Ivanda (2016) yang berjudul "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi Dengan Penerapan *Role Playing* Berbantuan Video". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan *role playing* berbantuan video dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi2 SMK Mumpuni tahun ajaran 2015/2016. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak 2 Siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam empat tahapan, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Mumpuni sebanyak 32 siswa. Penelitian ini dilakukan secara kolaborasi dengan guru mata pelajaran pengantar akuntansi. Penelitian ini menggunakan 3 teknik pengumpulan data, yaitu tes kognitif. Angket afektif. Dan lembar observasi

psikomotorik. Teknik uji validitas dalam penelitian ini adalah validitas isi. Hasil penelitian adalah bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* berbantuan video dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian sebagai berikut: (1) hasil belajar afektif menunjukkan peningkatan dari 87,5% pada pratindakan 93,75% pada siklus I dan pada siklus II menjadi 96,88%. (2) hasil belajar kognitif menunjukkan peningkatan dari 25% pada pratindakan, 62,5% pada siklus I dan pada siklus II menjadi 84,38%. (3) hasil belajar psikomotorik menunjukkan peningkatan dari 71,88\$ pada siklus I dan pada siklus II menjadi 93,75 %.

Dari penjelasan-penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *role playing* dengan bantuan video animasi dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik setelah menerima materi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan bantuan video animasi.

## **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan kuantitatif desain penelitian *one group pretest posttest* dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Role Playing* dengan bantuan video animasi terhadap hasil belajar PPKn tentang Budaya Daerah Indonesia kelas V SD GMT Oebobo. Dapat dilihat dari hasil perhitungan uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS *for windows* versi 22.

Model pembelajaran *Role Playing* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar. Sebelum diterapkan, hasil belajar peserta didik belum optimal dilihat dari nilai rata-rata *pretest* 57,69, namun setelah digunakan model *Role Playing* dengan bantuan video animasi, terlihat adanya peningkatan hasil belajar dilihat dari nilai rata-rata *posttest* 80,00. Dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* peserta didik tidak menerima informasi secara pasif tetapi secara aktif. Sebagai hasilnya pencapaian hasil belajar peserta didik menunjukkan adanya peningkatan

setelah menerapkan model pembelajaran *Role Playing*.

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran terbukti memiliki manfaat positif terhadap peningkatan hasil belajar. Sebelum penerapan video animasi, hasil belajar peserta didik kurang maksimal, namun setelah menggunakan video animasi terjadi peningkatan yang signifikan. Hal ini dikarenakan kemampuan video animasi dalam menyajikan materi dengan visual dan audio yang menarik, sehingga mempermudah pemahaman peserta didik.

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* dengan bantuan video animasi secara bersamaan menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*.

## DAFTAR PUSTAKA

Anggrena, A. S., Putri, A. M., & Gusmaneli. (2024). Penerapan Dasar Dan Tujuan Pendidikan Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, 919-922.

- Hapsari, G. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 2384-2394.
- Kelas V SDN Mertak Kesambik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 14-25.
- Ly, P. (2022). *Strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*. Kupang: (ANDI) anggota IKAPI.
- Pristiwanti, D., Badariah , B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* .
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Ummah, D. F., & Susiloningsih, W. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Yuliana, E., & Suaida , N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia