

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Delia Fitrotul Ummah¹, Wahyu Susiloningsih²

^{1,2} PGSD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Alamat e-mail: deliafitrotulu@gmail.com, wahyus@unipasby.ac.id

ABSTRACT

The impact of role-playing training aided by audiovisual media on the academic performance of fourth-grade elementary school pupils in Civic Education is examined in this quasiexperimental study. Two fourth-grade classes from SDN Dukuh Kupang II Surabaya made up the sample; one class was The experimental group as well as the other was The group under control. A multiple-choice test consisting of ten items was used to gather data. The findings Of the self-sufficient samples T-Test revealed a statistically significant difference in the learning outcomes between the control and experimental groups, with a significance level of 0.000 ($p < 0.05$). The results indicate that fourth-grade elementary school students' academic performance in Civic Education is positively impacted by role-playing training supported by audiovisual materials.

Keywords: Role Playing Method, Audio-visual Media, Learning Outcomes

ABSTRAK

Dengan menggunakan metode penelitian 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 audiovisual 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 kontrol adalah kurang dari 0,05 dan memiliki nilai sebesar 0,000 berdasarkan hasil analisis uji-t independen. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa siswa kelas IV Sekolah Dasar pada program Pendidikan Pancasila memperoleh manfaat dari metode bermain peran yang dibantu dengan media audio visual.

Kata Kunci: Metode *Role Playing*, Media Audio-visual, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Salah satu aspek kehidupan yang paling penting adalah pendidikan, yang menciptakan sumber daya manusia bermutu tinggi

yang mampu mengikuti tren zaman yang terus berkembang. Selain itu pendidikan merupakan salah satu sektor penting dan dominan dalam menentukan maju mundurnya suatu

bangsa. Oleh karena itu bidang pendidikan harus mendapat perhatian khusus dari pemerintah(Sipahutar *et al.*, 2024).

Menciptakan manusia yang berwawasan luas yang mampu mengubah perilaku mereka agar sesuai dengan lingkungannya merupakan tujuan utama pendidikan. Untuk Hasil belajar siswa yang lebih baik bergantung pada pendidik juga bertujuan untuk membantu siswa berkembang secara intelektual, spiritual, emosional, dan dalam hal mampu mengatasi masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari (Sultani *et al.*, 2023).

Dengan mengkaji hasil pembelajaran, seseorang dapat mengevaluasi efektivitas suatu proses pembelajaran. Membangun sumber daya manusia dengan berbagai keterampilan dan pandangan ke depan untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya merupakan tujuan lain dari pendidikan. (Kurniawati, 2017). Jika semua siswa yang mengikuti proses pembelajaran mampu mencapai kompetensi yang telah ditetapkan, maka proses pembelajaran dapat dikatakan efektif.

Belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan, bergantung pada bagaimana kegiatan belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Belajar ialah suatu perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu(Rahman, 2021).

Menurut Saefudin (dalam Hayatun, 2020:12), Di antara pendekatan pengajaran adalah teknik bermain peran, yang mana murid diperlihatkan memerankan dan/atau menirukan kejadian sejarah. Oleh karena itu, pendekatan bermain peran mengharuskan siswa berperan sebagai tokoh atau peran yang terlibat dalam peristiwa sejarah atau perilaku sosial, seperti cara menggalakkan kebersihan lingkungan, penghijauan hutan, keamanan desa, semangat wirausaha koperasi, dan lain sebagainya.(Khopipah *et al.*, 2022).

Pendekatan ini melibatkan banyak anak dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Pendekatan ini juga memiliki manfaat tambahan yaitu memastikan bahwa setiap siswa berpartisipasi dan memberi mereka

kesempatan yang sama untuk menunjukkan bahwa mereka dapat bekerja sama untuk menang. Selain itu, permainan ini menyenangkan bagi para siswa. Permainan pada umumnya dilakukan oleh lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan (Hadiawati et al., 2023).

Menurut (Yuliana & Suaida, 2023) kelebihan metode *role playing* adalah melibatkan seluruh siswa, dapat berpartisipasi Bahasa Indonesia, dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama, Siswa bebas membuat keputusan dan mengekspresikan diri mereka sepenuhnya, Permainan tersedia secara luas, berguna dalam berbagai konteks, dan memungkinkan guru untuk menilai pemahaman setiap siswa dengan melihat mereka memainkan permainan tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis selama ini yang sudah dilakukan di SDN Dukuh Kupang II Surabaya selama 2 minggu, siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa cenderung tidak begitu tertarik dengan pelajaran Pendidikan Pancasila karena selama ini pelajaran Pendidikan Pancasila

dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hafalan semata, kurang menekankan aspek penalaran sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah tidak maksimal. Rendahnya hasil belajar ditunjukkan dengan data bahwa dari 9 siswa, 5 siswa kurang menguasai materi. Dari 9 siswa, hanya 4 siswa yang mencapai KKM (70). Rerata kelas yaitu 60,4 dengan nilai tertinggi 88 dan nilai terendah 65. Peneliti menemukan permasalahan yang berkaitan dengan kualitas pembelajaran. Dari segi Pendidikan atau Mekanisme Penyampaian Pancasila Selama ini, pendidikan lebih menekankan pada pembelajaran satu arah dan kontrol guru agar menghasilkan hasil yang dapat diprediksi. Termasuk verbalisme, yang masih dianggap erat kaitannya dengan pendidikan umum di Indonesia. Tentu saja, hal ini bertentangan dengan prinsip Kurikulum Mandiri yang menyatakan bahwa pembelajaran harus melibatkan siswa secara aktif.

Maka berdasarkan hasil belajar siswa yang masih rendah dan hasil dari penelitian terdahulu, Oleh karena itu, strategi pengajaran inovatif yang dapat meningkatkan aktivitas belajar

siswa diperlukan untuk memecahkan masalah ini. Pembelajaran yang efektif diperlukan untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa, dan metode bermain peran merupakan salah satu cara untuk melakukannya, salah satu caranya adalah dengan menggunakan metode *role playing*. Metode *role playing* adalah penataran yang memberikan peluang bagi peserta didik dalam menempatkan diri pada proses pembelajaran dan berperan langsung untuk situasi dalam meningkatkan keyakinan nilai pada diri siswa. *Role playing* ialah model yang memiliki aturan dan tujuan (Kusumawati, 2017). Nilai dan keyakinan siswa dapat diperkuat melalui metode pembelajaran *role playing*, yang memungkinkan siswa membayangkan diri mereka sendiri dalam peran dan skenario yang berbeda. Diharapkan pendekatan ini akan meningkatkan kapasitas kognitif siswa. Karena model ini tidak hanya dapat memfasilitasi penyampaian materi oleh guru, tetapi juga dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang positif bagi siswa. Lingkungan belajar yang positif niscaya akan meningkatkan motivasi siswa untuk memperhatikan di kelas dan

memahami informasi yang diajarkan (Sipahutar *et al.*, 2024). Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh teknik bermain peran dengan dukungan media audiovisual terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimental. Jenis penelitian ini menggunakan *quasi eksperiment*. Dimana penulis memberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan tidak memberikan perlakuan pada kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan menerapkan metode bermain peran berbantuan audio visual sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah dengan bantuan media PPT.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Uji Normalitas

Pada uji normalitas ini bertujuan untuk menguji sebuah data yang telah diperoleh apakah data itu berdistribusi

normal atau tidak. Adapun ketentuan untuk sebuah data dikatakan normal apabila nilai Sig > 0,05 maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan jika nilai Sig < 0,05 maka data tersebut dikatakan tidak berdistribusi normal. Berikut ini adalah hasil perhitungan menggunakan SPSS 22 yang dapat dilihat pada table bagian Kolmogorov-smirnov pada table dibawah ini:

Tests of Normality

Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Statisti	df	Sig.	Statisti	df	Sig.
c			c		
.169	25	.064	.924	25	.063
.169	25	.064	.934	25	.106

Berdasarkan table 4.3 dapat diketahui nilai signifikan (sig) pada kelas eksperimen adalah 0.064, berarti dapat diasumsikan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena nilai Sig 0.064 > dari 0.05. Begitupun pada kelas kontrol, dimana nilai Sig pada kelas kontrol adalah 0.064 maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal karena nilai tersebut > dari 0,05. Setelah melakukan uji normalitas dan mendapatkan hasil

kedua kelas tersebut berdistribusi normal maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah ada beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Konsep dasar uji homogenitas menggunakan uji levene adalah untuk mengetahui dua atau lebih kelompok data sampel yang berasal dari populasi yang memiliki varian sama (homogen) uji ini juga untuk memenuhi syarat uji T-test. Dasar pengambilan keputusan uji levene adalah jika nilai **Sig > 0,05** maka data berdistribui homogen dan apabila nilai **Sig < 0,05** maka data tidak berdistribusi homogen.

Berdasarkan tersebut data yang diambil oleh penulis memiliki nilai Sig sebesar 0,458 yang nilai tersebut > 0,05,

maka dapat

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means			
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower
HASI	Equal variances assumed	.000	19.200	3.414	12.336
	Equal variances not assumed	.000	19.200	3.414	12.331

Test of Homogeneity of Variances

HASIL

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.559	1	48	.458

diasumsikan bahwa kedua data tersebut bestribsi homogen. Dengan demikian maka dapat dilakukan suatu penelitian pada kedua sampel tersebut dengan menggunakan uji hipotesis menggunakan uji independent T-test.

3. Uji Hipotesis (Uji-T)

Uji hipotesis dilakukan setelah kita melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Melalui uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pengaruh penggunaan metode *role playing* berbantuan audiovisual terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Dalam penelitian ini, Dasar pengambilan keputusan uji independent T-test adalah Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat pengaruh terhadap hasil belajar dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media audio visual dan Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar dengan

menggunakan metode *role playing* berbantuan media audio visual. Berikut ini adalah hasil perhitungan menggunakan SPSS 22 yang dapat dilihat pada table dibawah ini:

Berdasarkan table uji hipotesis maka dapat dilihat dari table Sig (2-tailed) yang menunjukkan nilai 0,000. Dimana nilai Sig (2-tailed) < 0,05, maka dapat diasumsikan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media audio visual.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar. Metode *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik, pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati(Yani, 2018). Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya. Melalui metode ini dapat

dikembangkan keterampilan mengamati, menarik kesimpulan, menerapkan dan mengkomunikasikan. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Dukuh Kupang II masih belum optimal. Hal ini dikarenakan siswa yang pasif, kurang antusias dan kesulitan dalam memahami penjelasan dan kurang dapat mengemukakan pendapat. Hal tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis berusaha mencari pemecahan masalahnya dengan menerapkan metode *role playing*. Penulis memilih metode *role playing* karena metode ini membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Selain menerapkan metode *role playing*, penulis juga menggunakan media audio visual yang dapat memberikan ingatan yang lama bagi siswa.

Penelitian ini dilakukan dalam kegiatan pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing selama satu pertemuan dengan menerapkan metode yang berbeda untuk mengukur hasil belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari perbedaan nilai soal tes pada kelas eksperimen dari kelas

IV-A dan kelas kontrol dari kelas IV-B. pada kelas eksperimen menerapkan pembelajaran dengan metode pembelajaran *role playing* dengan berbantuan media audio visual sedangkan pada kelas kontrol menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dengan media PPT.

Pada kelas eksperimen, penulis menggunakan metode *role playing*. Langkah pertama yang dilakukan peneliti dalam pembelajaran dengan metode *Role Playing* berbantuan media audio visual adalah dengan menetapkan media dan menyusun skenario yang akan diperankan siswa. Ini dilakukan sebelum penulis ke sekolah. Kegiatan awal saat disekolah yang dilakukan adalah siswa memberi salam kepada guru, berdoa, mengecek kehadiran, menyanyikan lagu untuk menyemangati siswa dan menanyakan kesiapan siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar. Tidak lupa pula penulis memaparkan tujuan pembelajaran pada pertemuan hari ini.

Langkah selanjutnya adalah siswa mengamati video pembelajaran, pada kesempatan kali ini siswa mengamati video pembelajaran

dengan sangat tenang. Saat pemutaran video selesai, siswa meminta untuk diputarkan kembali. Tapi mengingat keterbatasan waktu yang diberikan maka penulis langsung memberikan umpan balik dengan melakukan tanya jawab mengenai video yang sudah mereka lihat.

Langkah selanjutnya penulis membentuk kelas menjadi 4 kelompok besar. Yang masing-masing kelompok terdiri dari 6-7 orang. Penulis memberikan skenario yang telah disusun pada perwakilan siswa yang dipilih untuk melakukan drama. Dan meminta anggota kelompok yang tidak maju untuk menyimak skenario yang diperankan oleh temannya.

Setelah skenario selesai diperankan, penulis memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mengutarakan pendapat mereka tentang apa saja yang bisa dipelajari dari drama yang telah diperankan. Lalu penulis meminta siswa untuk mengatur kembali meja seperti biasa. Kemudian penulis memberikan lembar kerja kepada masing-masing kelompok. Setelah mengerjakan lembar kerja maka setiap kelompok maju untuk mempresentasikan hasil kerjanya.

Setelah mengerjakan lembar kerja dan melakukan presentasi, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya dan memberikan pendapat terkait materi yang sudah dipelajari. Setelah itu siswa dan guru melakukan ice breaking untuk menumbuhkan semangat siswa, setelah itu peneliti membagikan soal evaluasi pada setiap siswa dengan alokasi waktu sebanyak 10 menit.

Kemudian bersama-sama siswa membuat kesimpulan rangkuman hasil belajar pada pertemuan hari ini. Lalu peneliti kembali melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil ketercapaian materi. Sebelum mempersilahkan siswa untuk pulang, peneliti memberikan sedikit motivasi kepada siswa. Peneliti juga menyampaikan agar berhati-hati saat pulang nanti. Dan kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa dan pemberian salam kepada peneliti. Siswa menyalami guru sebelum pulang ke rumah masing-masing.

Hasil belajar siswa diukur dengan menggunakan test objektif berjumlah 10 butir soal, selain itu juga diukur menggunakan lembar observasi untuk mengetahui apakah langkah-langkah metode

pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual dalam proses pembelajaran sudah dilakukan oleh guru pada saat pembelajaran. Dari hasil obeservasi yang telah diisi oleh teman sejawat pada saat penelitian maka dapat dilihat langkah-langkah sudah diterapkan dengan baik dan dilakukan sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat. Hasil dapat dilihat pada lempiran 18.

Pada penelitian ini menunjukkan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dengan media PPT pada hasil belajar memiliki nilai rata-rata sebesar 60,40 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 30. Sedangkan pada kelas eksperimen yang menggunakan metode *role playing* dnegan berbantuan media audio-visual memiliki nilai rata-rata sebesar 79,60 dengan nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai tertendah ebesar 60. Dapat dilihat dari hasil rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari kelas control.

Pada penelitian ini penulis sudah melakukan uji normalitas dan homogenitas, dimana hasil uji normalitas yang dapat dilihat dari table 4.2 dapat diketahui nilai signifikan (sig) pada kelas eksperimen adalah 0.064, berarti dapat diasumsikan

bahwa data tersebut berdistribusi normal karena nilai Sig 0.064 > dari 0.05. Begitupun pada kelas kontrol, dimana nilai Sig pada kelas kontrol adalah 0.064 maka data tersebut dikatakn berdistribusi normal karena nilai tersebut > dari 0,05. Setelah melakukan uji normalitas, selanjutnya peneliti melakukan uji homogenitas, dapat dilihat dari table 4.3 data yang diambil oleh penulis memiliki nilai Sig sebesar 0,458 yang nilai tersebut > 0,05, maka dapat diasumsikan bahwa kedua data tersebut bestristribusi homogen.

kemudian setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas, maka langkah terakhir adalah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji independent T-Test. Dilihat dari table 4.4, maka hasil dari uji independent T-Test pada hasil belajar memiliki nilai signifikan 0,000 dan diasumsikan < 0,05 maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh metode pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar.

Melalui metode pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, pengetahuan

yang didapat siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, karena siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan proses pembelajaran. Kehadiran video dalam pembelajaran dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, pembelajaran lebih menarik perhatian siswa yang dapat menumbuhkan motivasi belajar, serta materi pembelajaran lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berbeda dengan pembelajaran yang tidak menggunakan metode pembelajaran *role playing*, selama proses pembelajaran siswa terlihat kurang aktif. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centre*) yang lebih banyak memberikan ceramah daripada kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran konvensional mengakibatkan siswa sangat tergantung pada guru, hal ini dapat mengakibatkan hasil belajar siswa kurang optimal. Sehingga siswa hanya menerima apa yang disampaikan guru dan proses pembelajaran cenderung membosankan.

Hal ini mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Pendidikan Pancasila antara siswa yang dibelajarkan menggunakan metode pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Dukuh Kupang II Surabaya tahun pelajaran 2024-2025.

Penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Ari Fujiarti dkk, untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Menyatakan bahwa bermain peran mempunyai dampak terhadap kemampuan belajar siswa di sekolah dasar. Siswa setelah diberi perlakuan dengan metode *role playing* sebagai bagian dari percobaan memperoleh nilai 80 dari 100 dengan kriteria hasil memuaskan. Siswa menjadi lebih aktif, kreatif dan mampu memahami pembelajaran melalui penggunaan metode *role playing*. Dari sinilah timbul proses pembelajaran dengan pendekatan *role playing*, yang menciptakan lingkungan kelas yang menyenangkan dan mendorong interaksi antar siswa selama kegiatan

pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan pendekatan pembelajaran yang dikenal dengan pembelajaran bermain peran mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, mudah memahami informasi dan termotivasi untuk menyelesaikan mata pelajaran. (Fujiarti *et al.*, 2024)

Selain itu, penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Yuli Maulidiyah yang berjudul pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar subtema pekerjaan di sekitarku siswa kelas IV SD yang menyatakan peserta didik kelas IV SD membutuhkan metode *role playing* berbantuan media audio visual karena dengan metode ini pembelajaran yang di dalamnya terdapat perilaku pura-pura (berakting) dari siswa yang sesuai dengan peran yang sudah ditentukan, dimana siswa menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa tujuan mendramatisasi dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam social hubungan. Menimbulkan pengalaman belajar dengan metode bermain peran, seperti kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Siswa mencoba mengeksplorasi

hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya dengan melalui bermain peran, sehingga secara bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan strategi pemecahan masalah. (Maulidiyah *et al.*, 2022)

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV terkait pengaruh metode pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar. bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok terhadap penggunaan metode *role playing* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas IV di sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa ketika melakukan proses pembelajaran menggunakan metode *role playing* berbantuan media audio visual serta berdasarkan perhitungan

hasil uji independent T-test dengan memperoleh nilai Sig sebesar 0.000. maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Populasi dalam penelitian merupakan suatu hal yang sangat penting, karena ia merupakan sumber informasi. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Educational Statistics Theory and Practice in Education*.
- Apriani, A.-N., Septiani, I., & Izzah, L. (2022). Implementasi Pendidikan Pancasila di SDNegeri Bakulan. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 1(2), 33. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2022.1\(2\).33-42](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2022.1(2).33-42)
- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan Dalam Meningkatkan Belajar Ips. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v3i2.1012>
- Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Fatimah, W., Iskandar, A. M., Abustang, P. B., & Rosarti, M. S. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9324–9332. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3287>
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>
- Fujiarti, A., Dayanti, R., Dwi, G., Apriliyanti, T., Zanah, L. S., Universitas,), Bangsa, P., Cikarang, /, Kab, U., & Bekasi, I. (2024). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan : SEROJA*, 3(1), 65–70. <http://jurnal.anfa.co.id/index.php/seroja>
- Hadiawati, N. M., Munandar, K., & Prasetyo, W. G. (2023). Penerapan Metode Role Playing

- Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 7(2), 202–208. <https://doi.org/10.31537/ej.v7i2.1249>
- Hartono, U., Amarullah, R. Q., & Mulyadi, E. (2022). Hakikat Belajar Menurut UNESCO Serta Relevansinya Pada Saat Ini. *Khidmatussifa: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 22–30. <https://doi.org/10.56146/khidmatussifa.v1i2.65>
- Hernawati, D., Nurhasanah, N. Y., & Wahjuningsih, S. (2022). Pengaruh Modul Digital Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA pada Subkonsep Protista Mirip Hewan. *Jurnal Life Science: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4(1), 13–19. <https://doi.org/10.31980/jls.v4i1.1657>
- Hidayah, H. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Menggunakan Metode Make A Match. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru ...*, 1(1), 1469–1481. <https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PPGAI/article/view/347>
- Khopipah, R., Tahir, M., & Hasanah, N. (2022). Metode Role Playing Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Siswa Kelas V di SDN 1 Pancor Tahun 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 856–863. <https://doi.org/10.58258/jjime.v8i1.2893>
- Kurniawati, putri. (2017). No Title على تنغذى جرائم..الإلكتروني الابتزاز طفرة ال التواصل» طفرة. In *Universitas Nusantara PGRI Kediri* (Vol. 01).
- Kusumawati, N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari I Kabupaten Madiun Tahun Ajaran 2016/2017. *Membangun Generasi Berkarakter Melalui Pembelajaran Inovatif*, 454–459.
- Manurung, D., Sinaga, C. V. R., & Thesalonika, E. (2022). Pengaruh Model Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Subtema 3 Bersyukur Atas Keberagaman Kelas Iv Sd Negeri 091488 Bah Sampuran. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 169–175. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol10issue2page169-175>
- Martadinata, I. P. H. (2022). Pengaruh Idealisme dan Love of Money Terhadap Intensi untuk Melakukan Manajemen Laba dalam Skema Pemberian Bonus : Sebuah Pendekatan eksperimen. *Fair Value: Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Keuangan*, 4(7), 3058–3069.
- Maulidiyah, Y., Mubarak, K., & Rahmawati, E. (2022). Pengaruh

- Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 606–615. <https://doi.org/10.58258/jjime.v8i1.2754>
- Nurfadhillah, S., Fadhilatul Barokah, S., Nur'alfiah, S., Umayyah, N., Yanti, A. A., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas 1 Mi Al Hikmah 1 Sepatan. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 149–165. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Permatasari, A. Y. (2023). BAB II Tinjauan Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. 1–64. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.
- Pongoh, F. D. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(1), 1–6. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagogia>
- 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, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
- Raichanah, N., & Najicha, F. U. (2023). Peran Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi dalam Menghadapi Hoax. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(2), 122–128. <https://doi.org/10.33061/jgz.v12i2.9940>
- Riyanto, Slamet & Harmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif*.
- Rodenayana, E., Worowirastrri Ekowati, D., & Pudji Astutik, P. (2023). Meningkatkan Prestasi Pendidikan Pancasila Melalui Media Microsite Dengan Penerapan Model Pembelajaran. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 703–711. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7622>
- Saputri, A. N., Setiawan, A., & Nugroho, W. (2023). Pengaruh Role Playing Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 3(1), 25–34. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i1.539>
- Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V.

- Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2).
<https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Sipahutar, Y. S., Panjaitan, M. B., & Pasaribu, S. (2024). Pengaruh Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas V Uptd Sd Negeri 124405 Pematang Siantar. 4, 2674–2685.
- Suharti. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Energi dan Perubahannya dengan Menggunakan Metode Proyek. *Journal of Education Informatic Technology and Science*, 3(2), 51–60.
<https://doi.org/10.37859/jeits.v3i2.2799>
- Sultani, S., Alfitri, A., & Noorhaidi, N. (2023). Teori Belajar Humanistik Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 177.
<https://doi.org/10.30821/ansiru.v7i1.16108>
- Susiloningsih, W. (2016). Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Pada MataKuliah Konsep IPS Dasar. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 57–66.
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.89>
- Utami, A. (2019). Bab li Kajian Teori Dan Kerangka Pemikiran - Repo Unpas. *Repository.Unpas.Ac.Id*, 10–44.
[http://repository.unpas.ac.id/43291/3/BAB II.pdf](http://repository.unpas.ac.id/43291/3/BAB%20II.pdf)
- Wardana & Ahdar Djamaluddin. (2021). Belajar dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar. In *CV. Kaafah Learning Center: Jakarta*.
- Widhayanti, A., Abduh, M., Guru, P. P., & Surakarta, U. M. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1652–1657.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). *Hipotesis Penelitian Kuantitatif. Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*. 3(2), 96–102.
- Yani, M. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 8 Aceh Besar. *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Banda Aceh*.
- Yuliana, E., & Suaida, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Mertak Kesambik.

Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar
Vol., 5(1), 14–25.
<https://doi.org/10.37216/badaa.v5i1.362>

Yuniarto, B., Lama'atushabakh, M.,
Maryanto, M., & Habibi, A. (2022).
Pendidikan Pancasila Dalam
Kurikulum Merdeka. *Jurnal Sosial
Dan Sains*, 2(11), 1170–1178.
<https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v2i11.522>