

## Metode Role Playing Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Muatan Ips Siswa Kelas V Di SDN 1 Pancor Tahun 2021/2022

Ririn Khopipah<sup>1</sup>, Muhammad Tahir<sup>2</sup>, Nur Hasanah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Mataram, Indonesia

---

### Article Info

#### Article history:

Accepted: 13 January, 2022

Publish: 14 January, 2022

---

#### Keywords:

Role Playing Methode

Audiovisual Media

Social Science Learning

Outcomes

---

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar muatan Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Pancor Tahun 2021/2022. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, desain *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Pancor yang berjumlah 49 orang. Sampel penelitian diambil dengan teknik *Nonprobability Sampling* dengan jenis *sensus/sampling total*. Teknik pengumpulan data berupa observasi, dokumen dan tes. Observasi digunakan untuk memperoleh data keterlaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing* berbantuan media audiovisual. Dokumentasi digunakan untuk membuat penelitian semakin kredibel. Sedangkan tes digunakan untuk mengukur hasil belajar muatan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media audiovisual. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test*, diperoleh nilai signifikansi atau Sig(2-tailed) 0,003 yang berarti  $<0.05$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode *role playing* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar muatan Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Pancor tahun 2021/2022.

---

### Abstract

*This research aims to find out the influence of audiovisual media-assisted role playing methods on the learning outcomes of social science content of class V students at elementary school 1 Pancor Year 2021/2022. This research was Quasi Experimental Design with Nonequivalent Control Group Design. The population of this research is student class V elementary school 1 Pancor with total 49 people . Research samples are taken with nonprobability sampling techniques with total census/sampling type. Data collection technique were observation, document, and test. Observation is used to obtain learning implementation data using audiovisual media-assisted role playing methods. Documentation is used to make research more credible. While the test is used to measure the learning outcomes of social science content in learning using audiovisual media-assisted role playing methods. Based on the hypothesis test using the Independent Sample t-test, obtained a significance value or Sig(2-tailed) 0.003 which means  $<0.05$ . This indicates that  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. So it can be concluded that there is an influence of audiovisual media-assisted role playing methods on the learning outcomes of social science content of class V students at elementary school 1 Pancor in 2021/2022.*

*This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)*



---

### Corresponding Author:

Ririn Khopipah

Universitas Mataram

Email: [ririn7343@gmail.com](mailto:ririn7343@gmail.com)

## 1. PENDAHULUAN

Pemerintah Indonesia terus berupaya untuk meningkatkan aspek pendidikan di setiap jenjang secara berkelanjutan dengan menyesuaikan perkembangan pendidikan dunia. Kurikulum 2006 (KTSP) dikembangkan menjadi kurikulum 2013 dengan dilandasi pemikiran tantangan masa depan, yaitu tantangan abad ke-21 yang ditandai dengan abad ilmu pengetahuan, *knowledge based society*, dan kompetensi masa depan. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 dilaksanakan menggunakan pendekatan saintifik, termasuk pada pembelajaran IPS.

Menurut Susanto (2013:143). Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Muatan IPS merupakan wahana untuk meningkatkan sumber daya manusia, ilmu pengetahuan dalam bidang nilai dan sikap, serta kecakapan dasar manusia yang berpijak pada kehidupan nyata, khususnya kehidupan sosial masyarakat pada umumnya.

Dalam proses pembelajaran IPS di sekolah dasar berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya, bahwa pembelajaran muatan IPS di sekolah dasar menunjukkan hasil belajar yang rendah. Menurut Susanto (2013:12) hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar karena belajar menimbulkan perubahan perilaku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar yang rendah ditandai dengan hasil belajar yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal.

Permasalahan rendahnya hasil belajar muatan IPS siswa ditemukan juga pada hasil belajar siswa di SDN 1 Pancor. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan diperoleh hasil pengamatan bahwa proses pembelajaran masih kurang menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan yang menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi kurang aktif dan kurang menyenangkan bagi siswa serta kurangnya penggunaan media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru.

Berdasarkan data yang didapatkan berupa nilai ulangan tengah semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 diperoleh informasi bahwa hasil belajar muatan IPS siswa masih rendah. Banyak siswa yang mendapatkan nilai hasil belajar yang rendah. Bisa dilihat pada tabel 1 data ulangan tengah semester muatan IPS kelas V SDN 1 Pancor, terdiri dari 49 siswa dari kelas VA dan VB sebagai berikut.

**Table 1.** Data Ulangan Tengah Semester IPS Kelas V SDN 1 Pancor Tahun 2021/2022

No	Kelas	Rata-rata Hasil Belajar Muatan IPS	KKM
1	VA	60	67
2	VB	65	67

Siswa diharapkan dapat membangun pemahaman untuk memulai kebiasaan baik pada dirinya dan kehidupan bermasyarakat melalui suatu pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kognitif maupun psikologis siswa sekolah dasar. Mengingat tuntutan kompetensi yang harus dicapai anak didik, perlu adanya perubahan dan strategi pembelajaran yang seharusnya dikembangkan dan diharapkan dapat melayani serta memfasilitasi siswa untuk berbuat baik dan melakukan sesuatu (Shoimin, 2014:23).

Untuk mengatasi permasalahan hasil belajar muatan IPS siswa yang rendah, siswa perlu diberikan alternatif metode dan media pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar muatan IPS siswa. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode *role playing* yang dibantu dengan media audiovisual.

Huda (2017: 208) berpendapat bahwa, *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran sesuai pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan siswa dilakukan dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup dan benda mati.

Menurut Saefudin (dalam Hayatun, 2020:12), metode *role playing* adalah metode pelajaran yang di dalamnya menampakkan perilaku berpura-pura dari siswa yang terlihat dan/atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian metode *role playing* melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat, misalnya bagaimana menggugah masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan, menjaga penghijauan hutan, keamanan kampung, membangkitkan semangat wirausaha koperasi, dan sebagainya.

Menurut Hamalik (2011:198), tujuan dari metode *role playing*, yaitu: a) belajar dengan berbuat; b) belajar melalui peniruan (imitasi); c) belajar melalui balikan dan d) belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan.

Menurut Gagne (dalam Ramli, 2012:1), media pembelajaran dinyatakan sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sejalan dengan pendapat Ramli (2012:1), bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa agar proses dapat dilihat, didengar, dan dibaca.

Menurut Arsyad (dalam Suryani et al., 2018:64) berpendapat bahwa jenis media terdiri dari media berbasis manusia, berbasis cetakan, visual, audio-visual, dan media computer. Dalam penelitian ini akan menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran di kelas.

Menurut Andayani (2014:52), media audiovisual merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang dengar yang menjadikan penyajian isi tema pembelajaran semakin lengkap. Selanjutnya Ramli (2012:85), berpendapat bahwa media audiovisual adalah seperangkat media yang secara serentak dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan, yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Media pembelajaran ini mempunyai lebih dari satu komponen sehingga merupakan integrasi dari beberapa unsur sehingga dapat menampilkan suara dan gambar bergerak secara serentak telah direncanakan secara matang, sistematis dan logis sesuai dengan tujuan dan tingkat kesiapan siswa yang menerimanya.

Langkah-langkah yang akan diterapkan dalam metode *role playing* berbantuan media audiovisual terdiri dari tujuh langkah, yaitu (1) pemanasan kelompok, (2) mendengarkan dan memperhatikan video, (3) pemilihan partisipan, (4) pengaturan *setting*, (5) pemilihan siswa sebagai pengamat, (6) pemeranan dan (7) diskusi dan evaluasi.

Penerapan metode *role playing* berbantuan media audiovisual ini diharapkan dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar muatan IPS siswa dikarenakan metode *role playing* berbantuan media audiovisual ini menitikberatkan pada kegiatan belajar yang melibatkan siswa secara aktif. Jadi peneliti melakukan penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah metode *role playing* berbantuan media audiovisual dapat memberi pengaruh atau tidak terhadap hasil belajar muatan IPS siswa.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan desain *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 12,13,19,20, 26 dan 27 November 2021 dan berlokasi di SDN 1 Pancor, Kecamatan Selong, Kabupaten Lombok Timur. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas lima SDN 1 Pancor sebanyak 49 orang. Sampel penelitian diambil dengan teknik *sensus/sampling total* menggunakan kelas VA dan VB dan disesuaikan dengan jadwal siswa secara on/off dimana setengah siswa dari kelas tersebut sebagai kelas eksperimen dan setengahnya lagi sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data berupa observasi, dokumen dan tes. Observasi digunakan untuk memperoleh data keterlaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing* berbantuan media audiovisual. Dokumentasi digunakan untuk membuat penelitian semakin kredibel. Sedangkan tes digunakan untuk mengukur hasil belajar muatan IPS dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media audiovisual.. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Independent Sample T-Test* dengan melakukan 2 uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dan uji homogenitas menggunakan uji *Levene*. Semua uji tersebut dilakukan dengan bantuan program SPSS 22 for windows.

### 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil Penelitian

##### Observasi Pembelajaran Menggunakan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Audiovisual

Observer dalam menilai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing* berbantuan media audiovisual adalah mahasiswi, yaitu Ririn KHopipah, dengan hasil observasi sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil Observasi Pembelajaran Menggunakan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Audiovisual

Waktu Pertemuan	Skor	Keterangan
Pertemuan 1	95	Sangat baik
Pertemuan 2	100	Sangat baik

Berdasarkan tabel 2 di atas menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama dan kedua di kelas eksperimen dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media audiovisual dapat terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari perolehan skor yang selalu meningkat dalam setiap pertemuan yang berarti penggunaan metode *role playing* berbantuan media audiovisual membuat aktivitas belajar siswa semakin meningkat.

##### Data Hasil Belajar Muatan IPS Siswa

**Tabel 3** Rekapitulasi *Prestest* dan *Posttest* Hasil Belajar Muatan IPS

	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Prestest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Prestest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Siswa	26	26	23	23
Rata-rata	60	77,69	63,84	85,43
Nilai Tertinggi	80	90	85	100
Nilai Terendah	35	60	35	70

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol berjumlah 26 siswa dan jumlah siswa yang mengikuti *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen berjumlah 23 siswa. Nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh yang diperoleh siswa pada kelas kontrol yaitu  $\frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah siswa}} = \frac{1560}{26} = 60$ . Sedangkan nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen adalah  $\frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah siswa}} = \frac{1465}{23} = 63,69$ . Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh siswa pada kelas kontrol adalah  $\frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah siswa}} = \frac{2020}{26} = 77,69$  Sedangkan nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen adalah  $\frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah siswa}} = \frac{1965}{23} = 85,43$ . Hal ini menunjukkan nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual semakin tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya

menggunakan metode ceramah dan penugasan. Nilai tertinggi *pretest* untuk kelas kontrol sebesar 80 sedangkan nilai terendah sebesar 35. Sedangkan untuk kelas eksperimen nilai tertinggi *pretest* sebesar 85 dan nilai terendah sebesar 35. Untuk *posttest* nilai tertinggi pada kelas kontrol sebesar 90 sedangkan nilai terendah sebesar 60. Sedangkan nilai tertinggi *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 70.

#### **Hasil Uji Normalitas**

Data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,200. Sedangkan untuk data *pretest* kelas kontrol memiliki nilai signifikan 0,200 dan *posttest* kelas kontrol memiliki nilai signifikansi 0,151. Dengan demikian, keempat data tersebut berdistribusi normal.

#### **Hasil Uji Homogenitas**

Dari hasil uji homogenitas, variabel hasil belajar muatan IPS siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada *pretest* memiliki nilai signifikansi 0,900 pda *Based on mean*, sedangkan nilai pada *posttest* memiliki nilai signifikansi 0,727 dibagian *Based on mean*. Dapat disimpulkan bahwa varian data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan *pretest* dan *posttest* kelas kontrol adalah sama atau homogen.

#### **Hasil Uji Hipotesis**

Hasil uji *Independent Sample T-Test*, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,003 yang artinya  $0,000 < 0,05$ , dengan demikian diperoleh hasil bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

### **3.2. Pembahasan**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Quasi Eksperimental Desain Tipe Nonequivalent Control Group Design*. Kegiatan penelitian ini dilakukan pada bulan November 2021. Penelitian ini dilaksanakan selama 5 hari di mulai dari 12, 13, 19, 20, 26 dan 27 November 2021 pada siswa kelas V di SDN 1 Pancor Tahun 2021/2022. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar muatan IPS siswa kelas V di SDN 1 Pancor Tahun 2021/2022. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SDN 1 Pancor yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VA berjumlah 26 siswa dan kelas VB berjumlah 23 siswa dengan total keseluruhan 49 siswa. Sampel pada penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu siswa dari kelas V B sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VA sebagai kelas kontrol.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam 2x pertemuan dengan 2 sesi. Alokasi waktu yang digunakan yaitu 3x35 menit dalam satu kali pertemuan. Untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar muatan IPS siswa, peneliti melakukan tes sebanyak dua kali, yaitu *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (setelah perlakuan). Tes awal (*pretest*) diberikan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana awal pengetahuan siswa tentang materi IPS yang akan diberikan. Selanjutnya peneliti memberikan perlakuan menggunakan metode *role playing* berbantuan media audiovisual pada kelas eksperimen, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran ceramah dan penugasan. Selanjutnya siswa diberikan tes akhir (*posttest*) yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan siswa setelah pembelajaran menggunakan metode *role playing* berbantuan media audiovisual dan menggunakan metode ceramah dan penugasan.

Sebelum melakukan penelitian, instrumen yang dibuat diuji terlebih dahulu menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan uji ahli dan uji lapangan di SDN 44 Mataram. Dari 20 butir soal yang diuji, 19 soal di antaranya dinyatakan valid dan 1 soal dinyatakan tidak valid. Hasil uji reliabilitas instrumen diperoleh nilai  $0,751 > 0,7$  yang berarti item soal reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian.

Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar muatan IPS. Menurut Sanjaya (dalam Indryati, 2016:14), hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu mata pelajaran,

biasanya dinyatakan dengan nilai berupa huruf atau angka-angka. Sedangkan menurut Susanto (2013:143), pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar muatan IPS merupakan perubahan tingkah laku siswa yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar IPS (bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat) yang biasanya dinyatakan berupa huruf atau angka-angka.

Dalam hal ini, hasil belajar muatan IPS yang diteliti adalah tentang materi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia pada Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 3. Pada pertemuan pertama di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, keduanya diberikan *pretest* sebanyak 20 soal pilihan ganda tentang materi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia. Setelah itu, pada pertemuan kedua pembelajaran dilanjutkan dengan membahas materi pembelajaran dengan memberikan perlakuan menggunakan metode *role playing* berbantuan media audiovisual di kelas eksperimen sedangkan di kelas kontrol hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan. Kemudian pada pertemuan ketiga, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar muatan IPS siswa setelah diberi perlakuan.

Pemberian perlakuan dengan metode *role playing* berbantuan media audiovisual oleh guru di kelas V SDN 1 Pancor dilakukan sebanyak dua kali pada pertemuan kedua (hari kedua) dan pertemuan ketiga (hari keempat) pada kelompok eksperimen. Sedangkan untuk kelas kontrol guru hanya mengajar menggunakan metode ceramah dan penugasan. Berdasarkan hasil observasi sintaks keterlaksanaan yang dinilai oleh observer, diketahui bahwa kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing* berbantuan media audiovisual terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi pembelajaran pada pertemuan pertama yang memperoleh Skor Maksimal Ideal (SMI) sebesar 95 yang termasuk dalam kategori sangat baik dan kemudian pada perlakuan kedua memperoleh Skor Maksimal Ideal (SMI) sebesar 100 yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Metode *role playing* merupakan sebuah metode pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan dengan cara bermain peran. Melalui metode ini siswa akan diberikan pengalaman sekaligus pengetahuan yang melekat dalam memori otak siswa. Dengan bantuan media audiovisual berupa video pembelajaran untuk menarik perhatian siswa, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Media audiovisual merupakan media pembelajaran yang menampilkan gambar dan suara dalam waktu bersamaan. Jadi dapat disimpulkan bahwa, metode *role playing* berbantuan media audiovisual merupakan sebuah metode pembelajaran bermain peran dengan menggunakan bantuan media video sebagai perantara penyampaian materi pelajaran sekaligus untuk menarik perhatian siswa.

Metode *role playing* berbantuan media audiovisual adalah metode pembelajaran yang cara penguasaan materi pelajaran dilakukan dengan menampakkan perilaku pura-pura siswa yang sesuai pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dalam peniruan situasi sehingga siswa akan lebih cepat memahami materi dan ingatannya lebih kuat dengan materi yang disampaikan dengan menggunakan bantuan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran di kelas yang disajikan berupa video.

Adapun pengaruh dari metode *role playing* berbantuan media audiovisual tersebut dapat dibuktikan dari hasil penelitian dan analisis data yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar muatan IPS siswa yang diberikan perlakuan pembelajaran metode *role playing* berbantuan media audiovisual mengalami perubahan atau peningkatan. Pada saat penelitian ini dilaksanakan, sebelum diberikan perlakuan siswa diberikan soal pilihan ganda sebagai *pretest*

untuk mengetahui pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan diteliti. Dilanjutkan dengan pemberian perlakuan menggunakan metode *role playing* berbantuan media audiovisual pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan. Kemudian setelah masing-masing diberikan perlakuan siswa diberikan *posttest* untuk melihat hasil belajar muatan IPS siswa baik itu kelas eksperimen maupun kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Hasil belajar muatan IPS siswa pada kelas eksperimen yaitu yang diberikan perlakuan metode *role playing* berbantuan media audiovisual mengalami perubahan atau peningkatan. Hasil belajar muatan IPS yang diperoleh oleh siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 63,84 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 85,43. Sedangkan nilai rata-rata *pretest* pada kelompok kontrol sebesar 60 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 77,69.

Dari data hasil tes hasil belajar muatan IPS tersebut selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan homogenitas dengan tujuan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak dan apakah data tersebut homogen atau tidak. Adapun hasil analisis data yang diperoleh yaitu menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kontrol berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi  $> 0,05$ . Begitupun juga dengan hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kontrol dapat dikatakan homogen atau memiliki varian yang sama karena memiliki nilai signifikansi  $> 0,05$ .

Selanjutnya setelah dilakukan uji prasyarat analisis data hasil keterampilan berbicara siswa dianalisis melalui uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent simple t-test* dengan berbantuan SPSS 22 *for windows* dan diperoleh nilai  $t_{hitung} = 3,177 \geq t_{tabel} = 2,064$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar muatan IPS siswa yang diberikan perlakuan dengan siswa yang tidak diberi perlakuan. Oleh karena itu, dapat dikatakan ada pengaruh metode *role playing* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar muatan IPS siswa. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yakni “ada pengaruh metode *role playing* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar muatan IPS siswa kelas V di SDN 1 Pancor Tahun 2021/2022”, diterima.

Hal tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* berbantuan media audiovisual memberi pengaruh terhadap hasil belajar muatan IPS siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Muhibbin (dalam Safitri, 2020:20), bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ada tiga, yaitu faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Dalam pendapat ini proses belajar memiliki peranan tersendiri dalam mempengaruhi hasil belajar. Pendekatan, strategis, metode serta teknik belajar cukup mempengaruhi kualitas dan ketuntasan belajar.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Partami, Gede Raga dan I Gede Wawan Sudatha pada tahun 2013 yang berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Seririt”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran berbantuan media audio visual berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN 1 Seririt. Hal tersebut dibuktikan dengan analisis data yang menunjukkan uji-t, diperoleh harga  $t_{hitung}$  sebesar 3,60 dan  $dk = 45$ , sedangkan harga  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = 45$  adalah sebesar 1,67. Oleh karena itu, harga  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  ( $3,60 > 1,67$ ) maka artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siswa kelas V di SDN 1 Pancor tentang pengaruh metode *role playing* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar muatan IPS siswa

menggunakan analisis data kuantitatif *Independent Sample T-Test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,003 yang artinya  $0,003 < 0,05$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

## 5. UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini dapat terlaksana dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak, untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada, Kaprodi PGSD Universitas Mataram, dosen pembimbing 1 peneliti yakni bapak Muhammad Tahir, M.Sn, dan dosen pembimbing 2 peneliti yakni ibu Hj. Nur Hasanah, S.Pd., M.Pd. yang telah mengarahkan peneliti dengan baik. Tidak lupa pula kepada bapak Kepala SDN 1 Pancor beserta jajarannya atas kerja sama yang baik dalam penelitian ini dan siswa kelas VA dan VB yang telah bersedia untuk membantu menyukseskan penelitian ini.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, 2014. *Pembelajaran Terpadu di SD*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hayatun, Miftahul. 2020. *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing terhadap Perkembangan Sosial Emosional Siswa pada Kelas III Gugus 2 Ambalawi Tahun Ajaran 2020/2021*. Mataram: Universitas Mataram.
- Huda, Miftahul. 2017. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indyati, Desi. 2016. *Penerapan Metode Jarimatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas II SDN 48 Ampenan Tahun Pelajaran 2015/2016*. Mataram: Universitas Mataram.
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Safitri. 2020. *Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Tema Aku dan Cita-Citaku SDN Gugus 1 Gerung Utara Tahun Pelajaran 2019/2020*. Mataram: Universitas Mataram.
- Shoimin. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Suryani, Nunuk., Achmad Setiawan., Aditin Putria. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Surakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana