# BAB V PENUTUP

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan metode *Role Playing* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 54 Anak Air Padang, dapat disimpulkan bahwa metode ini memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, distribusi nilai di kelas eksperimen lebih merata, menunjukkan bahwa metode ini membantu menyamakan pemahaman siswa secara lebih konsisten.

Uji statistik yang dilakukan menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa di kedua kelas berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, sehingga memungkinkan dilakukan analisis inferensial menggunakan *Independent Samples T Test*. Hasil uji menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai signifikansi sebesar 0.007 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05. Hal ini mengindikasikan bahwa metode *Role Playing* berbantu media video animasi lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, metode *Role Playing* berbantu media video animasi tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran IPAS, tetapi juga membantu dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, metode ini dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan efektivitas metode *Role Playing* berbantu media video animasi dalam proses pembelajaran:

1. Bagi Guru
2. Guru dapat menerapkan metode *Role Playing* berbantu media video animasi dalam pembelajaran IPAS dan mata pelajaran lainnya untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar.
3. Guru disarankan untuk lebih kreatif dalam mendesain skenario *Role Playing* agar lebih menarik dan relevan dengan kehidupan nyata siswa.
4. Evaluasi secara berkala perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas metode ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Bagi Sekolah
6. Sekolah dapat mendukung implementasi metode ini dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti perangkat multimedia untuk pemutaran video animasi dan ruang kelas yang mendukung pembelajaran interaktif.
7. Pelatihan bagi guru mengenai metode *Role Playing* dan penggunaan media video animasi dapat diadakan untuk meningkatkan kompetensi dalam mengajar dengan metode ini.
8. Bagi Peneliti Selanjutnya
9. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan memperluas cakupan subjek penelitian untuk melihat dampak metode ini dalam konteks yang lebih luas.
10. Studi lanjutan dapat meneliti efektivitas metode ini dalam jangka panjang, serta mengeksplorasi kombinasi dengan strategi pembelajaran lain untuk hasil yang lebih optimal.
11. Variabel lain seperti tingkat partisipasi siswa, faktor lingkungan belajar, dan karakteristik individu siswa juga dapat diteliti lebih lanjut untuk memahami lebih dalam pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar.

# DAFTAR RUJUKAN

Achmad Fanani (2022). Bahan Ajar Digital Berbasis Multiaplikasi Mata Pelajaran IPAS SD, *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan 2*, 175–118.

Adini, N. A. S. (2021). Metode bermain peran; meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. CV. DOTPLUS Publisher.

Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan minat belajar ipas berbantuan media gambar pada siswa sekolah dasar. *Edukasi: jurnal pendidikan dasar*, *4*(1), 61-70.

Aliyyah, R., Puteri, F., & Kurniawati, A. (2017). Pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal sosial humaniora*, *8*(2).

Ananda, R., & Rohman, F. (2023). Belajar dan pembelajaran. Tasikmalaya: Perkumpulan rumah cemerlang indonesia.

Arditya Isti, L., & Aguk Wardoyo, A. (n.d.). *Edustream: jurnal pendidikan dasar pengembangan media video animasi materi sifat-sifat cahaya untuk siswa kelas iv sekolah dasar*.

Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). Buku ajar belajar dan pembelajaran. Bandung: Widina bhakti persada bandung.

Arikunto, Suharsimi. (2018). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta : Rineka cipta.

Atmaja, K. V. W., Sriartha, I. P., & Kertih, I. W. (2023). Metode *Role Playing* berbasis billingual untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa smp laboratorium undiksha. *Media komunikasi FPIPS*, *22*(1), 24–36.

Berutu, M. H. A., & Tambunan, M. I. H. (2018). Pengaruh minat dan kebiasaan belajar terhadap hasil belajar biologi siswa SMA se-Kota STABAT. *Jurnal biolokus*, *1*(2).

Bestari, S., Handini, O., Mustofa, M., Guru, P., Dasar, S., & Riyadi, U. S. (2024). *Pengaruh metode Role Playing berbantuan video terhadap hasil belajar IPAS kelas 5 di SDN Mojosongo 3 Surakarta*.

Darmadi. (2017). *Pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.

Dharin, A., Aziz, K. D., & Waseso, P. H. (2020). Pengembangan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar berwawasan sosial-budaya. *Portal Ejournal IAIN Purwokerto*, *25*(1), 1-14.

Dini Susanti (2020) ‘Peningkatan hasil belajar ilmu pengetahuan alam dengan tema cita-citaku menggunakan media audio visual pada kelas IV MIN 1 Kota Padang’, jurnal kajian dan pengembangan umat, Vol. 3 No., p. 27.

Fahmi Nurfurqon, F., Herdiana Altaftazani, D., & Siliwangi, I. (2021). *Collase journal of elementary education pembelajaran kegiatan jual beli melalui model pembelajaran Role Playing pada siswa kelas III sekolah dasar*.

Fifi Nofiaturrahmah (2015) ‘Pelajaran ilmupengetahuan sosial untuk MI yang menyenangkan’, elementary Vol. 3 ∫ No. 2 ∫ Juli-Desember 2015, 3(2), p. 19.

Hariani, N. M. (2019). Penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkembangbiakan makhluk hidup. *Widya genitri : jurnal ilmiah pendidikan, agama dan kebudayaan hindu*, *10*(2), 63-74.

Haryanto, A. (2021). Penerapan model kooperatif tipe tps (think pair share) untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VI SDN 42 Kota Bima. *Pendikdas: jurnal pendidikan dasar*, *2*(1), 6-11.

Karnia nia. (2023). Strategi pengelolaan kelas melalui penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan partisipasi siswa di kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal penelitian, pendidikan dan pengajaran: JPPP*, *4*(2).

Kemendikbudtristek.2022. *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini,Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum.* Jakarta: Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Manurung, P. (2020). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada masa pandemi covid 19. *Al-fikru: jurnal ilmiah*, *14*(1), 1-12.

Mazlan, M. P., & Wangid, M. N. (2023). The influence of role-playing methods on the social skills and self-confidence of grade V elementary school students. International journal of multidisciplinary research and analysis, 6(9), 4077-4085.

Muthia, R (2020). Pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar ips pada siswa kelas iv sd negeri 02 taram kecamatan harau (skripsi). Universitas bung hatta, padang.

Nurbudiyani, I. (2013). Pelaksanaan pengukuran ranah kognitif, afektif, dan psikomotor pada mata pelajaran IPS kelas III SD Muhammadiyah palangkaraya. *Anterior jurnal*, *13*(1), 88-93.

Nurfadhillah, S., Andriyanto, A., Shadiqa, C. D., Refaldi, R. R., & Hasri, T. N. (2021). Pengembangan media visual sebagai upaya menyampaikan materi pembelajaran di sekolah dasar negeri muncul 1.

Nurhasanah, A., & Alfurqan, A. (2024). Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran manasik haji di Paud Mawar. *Tazakka: jurnal pendidikan dan keislaman*, *2*(02), 92-106.

Pebriyanti, P., Febriyanti, R., Amelia, S., Ruswan, A., Sholihah Rosmana, P., Nurainun Fazrin, D., Maulidawanti, D., & Nurlaela, I. (2024). *penerapan video animasi sebagai media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar (studi literatur)*.

Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. (2022). Instrumen penilaian hasil pembelajaran kognitif pada tes uraian dan tes objektif. *Jurnal papeda: jurnal publikasi pendidikan dasar*, *4*(2), 139–148. Https://Doi.Org/10.36232/Jurnalpendidikandasar.V4i2.2649

Putu, N., Valentina, D., & Sujana, W. (2021). *Jurnal pendidikan anak usia dini undiksha video pembelajaran animasi berbasis Role Playing tema profesi pada anak usia dini*.

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.

Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Jurnal pendidikan manajemen perkantoran, 2(2), 188–201. http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000

Rizqiyani, R., Karnita, N., Laela, W., & Wati, K. (2024). *Jurnal didactical mathematics pembelajaran bangun ruang menggunakan media video animasi* (Vol. 6, Issue 2). https://ejournal.unma.ac.id/index.php/dm

Sari, V. P., & Sayekti, I. C. (2022). Evaluasi pelaksanaan asesmen kompetensi minimum (akm) pada kompetensi dasar literasi membaca peserta didik sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, *6*(3), 5237–5243.

Semadiyani, K. D., Ngurah, G., Yudaparmita, A., Surya Adnyana, K., Guru, P., Dasar, S., Dharma Acarya, J., Mpu, S., & Singaraja, K. (2024). *Widyajaya: jurnal mahasiswa prodi pgsd stahn mpu kuturan singaraja pengaruh model pembelajaran Role Playing berbantuan media kartu gambar terhadap pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD gugus VI Kecamatan buleleng*.

Suhelayanti. (2023). *Buku-referensi-pembelajaran-ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-IPAS*.

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif dan r&d*. Alfabeta.

Sugiyono. (2024). Metode penelitian eksperimen kuantitatif, dan r & d. Bandung: alfabeta.

Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Video animasi pembelajaran daring pada mata pelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal edutech undiksha*, *9*(1), 48-56.

Sukowati, I., & Ekawati, R. (2024). Pengembangan instrumen asesmen literasi muatan IPAS berbasis HOTS fase B kelas 4 sekolah dasar. Jurnal ilmiah ilmu pendidikan (JIIP), 7(2), 1494–1497.

Suryani, N., Jailani, Ms., Suriani, N., Raden Mattaher Jambi, R., & Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2023). *Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan*.

Susanti, E. (2018) Konsep dasar IPS. Medan: Widya puspita.

Standar, K. K. B. (2022). Kurikulum, dan asesmen pendidikan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi nomor 009. *Kr/2022 tentang dimensi, elemen, dan subelemen profil pelajar pancasila pada kurikulum merdeka*.

Susilawati, E., & Al Ayubi, M. S. (2022). Model pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan tv edukasi. *Jurnal pendidikan dan kebudayaan*, *7*(2), 186-198.

Syam, S. R. (2022). *Penerapan model pembelajaran Role Playing dan media video pada materi sistem pencernaan manusia terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMAN 9 Banda Aceh* (doctoral dissertation, uin ar-raniry banda aceh).

Trisnani, N., & Utami, W. T. P. (2020). Peningkatan pemahaman konsep matematika melalui media visual pada siswa kelas IV SD Negeri Widoro. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, *4*(1), 422-428.

Ulum, D., Jember, S., Mi, P., & Jember, M. (2019). Implementasi metode *Role Playing* pada pembelajaran tematik di madrasah ibtidaiyah robby sadha siregar. In *educare: journal of primary education* (Vol. 1, Issue 1).

Wardani, M. K. (2024). Inovasi pembelajaran yang dilakukan mahasiswa ppg prajabatan gel 2 2023 selama ppl 1 untuk meningkatkan hasil belajar siswa di era society 5.0 (studi kasus: smk pgri 3 malang). *Jurnal pembelajaran, bimbingan, dan pengelolaan pendidikan*, *4*(5), 3-3.

Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). *Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran ipas mi/sd*. *Pendas: jurnal ilmiah pendidikan dasar*, *8*(2), 2100-2112.

Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli. (2021). Pengaruh model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media video terhadap hasil belajar kognitif siswa SD. Orbita: jurnal hasil kajian, inovasi, dan aplikasi pendidikan fisika, 7(2), 283–290. p-ISSN: 2460-9587, e-ISSN: 2614-7017.