

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
BERBANTUAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA**

*( Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas V di SD Negeri 103 Coblong Kota  
Bandung )*

**Oleh Nindi Hafizah**

**NPM 205060196**

**ABSTRAK**

Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, membuat siswa merasa bosan, karenan guru menjelaskan siswa menulis lalu mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, hal itu berdampak pada kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran, dan menyebabkan siswa malas dan menganggap pembelajaran IPAS itu tidak menyenangkan dan berdampak pada hasil belajar siswa tersebut Penelitian memiliki tujuan untuk memperoleh informasi apakah terdapat perbedaan, peningkatan, dan sebesar apa pengaruh kelas yang memperoleh model pembelajaran Role Playing. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan kuasi eksperimen (quasi experimental). Sampel dalam penelitian adalah kelompok siswa kelas VA dan VB dalam pembelajaran IPAS SD Negeri 103 Coblong yang beralamatkan di jalan Ir.H.Djuanda no. 338 Kecamatan Coblong. Teknik penentuan sampling yang digunakan adalah penelitian ini adalah sampling jenuh. Metode analisis yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji Independent sample test , uji N-Gain, dan uji effect size dengan hasil penelitian yang menunjukkan pada hasil uji Independent sample test bahwa signifikan 0,000 Berdasarkan pada tabel deccriptive ststistic nilai mean atau rata- rata pada posttest kelas eksperimen adalah sebesar 81,17, sedangkan nilai mean pada atau rata- rata pada posttest di kelas kontrol 64,33. Berdasarkan nilai uji Independent Sample Test menunjukkan angka  $0,000 < 0,05$  dan dari hasil uji N-Gain persen sebesar 58 % di kelas eksperimen, dan nilai N-Gain persen di kelas kontrol yaitu sebesar 17 % dan uji effect size sebesar 1,215. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas yang menggunakan model pembelajaan Role Playing berbantuan media video (VA) dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional (VB). Hasil uji N-Gain sebesar 58% model pembelajaran Role Playing memiliki keefektifan sedang atau cukup efektif untuk digunakan. Serta dengan hasil uji effect size sebesar 1,215 model pembelajaran Role Playing berbantuan media video berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 103 Coblong.

Kata Kunci : Model Role Playing, Media Video, Hasil Belajar, Pembelajaran IPAS

**THE INFLUENCE OF THE USE OF THE ROLE PLAYING LEARNING MODEL  
ASSISTED BY VIDEO MEDIA ON STUDENTS' SCIENCE LEARNING  
OUTCOMES**

*(Quasi-Experimental Research on Class V Students at SD Negeri 103 Coblong, Bandung  
City)*

**By Nindi Hafizah**

**NPM 205060196**

**ABSTRACT**

*Learning that only focuses on the teacher makes students feel bored, because the teacher explains that students write and then do the questions given by the teacher, this has an impact on students being less active in the learning process, and causes students to be lazy and consider science learning to be unpleasant and have an impact on The research aims to obtain information on whether there are differences, improvements, and how big the influence of classes that receive the Role Playing learning model is. The research method used is experimental research with a quasi-experimental research design. The sample in the research was a group of students from classes VA and VB in science learning at SD Negeri 103 Coblong which is located at Jalan Ir.H.Djuanda no. 338 Coblong District. The sampling technique used in this research is saturated sampling. The analytical methods used are the normality test, homogeneity test, Independent sample test, N-Gain test, and effect size test with the research results showing that the results of the Independent sample test are significant at 0.000. Based on the statistical descriptive table, the mean or average value in the posttest in the experimental class was 81.17, while the mean score in the posttest in the control class was 64.33. Based on the Independent Sample Test test value, it shows the number  $0.000 < 0.05$  and from the N-Gain test results the percent is 58% in the experimental class, and the N-Gain percent value in the control class is 17% and the effect size test is 1.215. From these results it can be concluded that there are differences in student learning outcomes in science learning in classes that use the Role Playing learning model assisted by video media (VA) and classes that use conventional learning (VB). The N-Gain test results were 58% that the Role Playing learning model was moderately effective or quite effective for use. And with the effect size test results of 1.215, the Role Playing learning model assisted by video media has a high influence on learning outcomes in science and science learning at SD Negeri 103 Coblong.*

*Keywords: Role Playing Model, Video Media, Learning Outcomes, Science Learning*

## **PANGARUH PANGGUNAAN MODÉL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING**

### **DIBANTU KU MÉDIA VIDEO DINA HASIL DIAJAR IPAS SISWA.**

( Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas V di SD Negeri 103 Coblong Kota

Bandung )

**Ku Nindi Hafizah**

**NPM 205060196**

### **RINGKESAN**

*Pangajaran anu ngan museur ka guru ngajadikeun siswa ngarasa bosen, sabab guru ngajelaskeun yén siswa nulis tuluy migawé soal-soal anu dirumuskeun ku guru, hal ieu mangaruhan siswa kurang aktif dina prosés diajar, sarta ngabalukarkeun siswa jadi males jeung Nganggap pangajaran sains téh teu pikaresepeun tur boga dampak kana. Panalungtikan miboga tujuan pikeun meunangkeun informasi naha aya bédana, perbaikan, jeung sabaraha gedé pangaruh kelas anu narima modél pangajaran Role Playing. Méthode panalungtikan anu digunakeun nyaéta panalungtikan ékspérimén kalawan desain panalungtikan kuasi ékspérimén. Sampel dina panalungtikan nya éta rombongan siswa kelas VA jeung VB dina pangajaran IPA di SD Negeri 103 Coblong anu perenahna di Jalan Ir.H.Djuanda no. 338 Kacamatan Coblong. Téhnik sampling anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta sampling jenuh. Méthode analitik anu digunakeun nyaéta uji normalitas, uji homogénitas, uji Independent sample, uji N-Gain, jeung uji effect size kalawan hasil panalungtikan nuduhkeun yén hasil uji Independent sample signifikan 0,000 Dumasar kana tabel déskriptif statistik. rata-rata atawa rata-rata peunteun postés di kelas ékspérimén nya éta 81,17, sedengkeun rata-rata peunteun postés di kelas kontrol nya éta 64,33. Dumasar kana nilai uji Independent Sample Test nuduhkeun jumlah  $0,000 < 0,05$  sarta tina hasil uji N-Gain persentasena 58% di kelas ékspérimén, jeung N-Gain persén di kelas kontrol nyaéta 17% jeung uji ukuran éfék nyaéta 1,215. Tina hasil ieu bisa dicindekkeun yén aya bédana hasil diajar siswa dina pangajaran IPA di kelas anu ngagunakeun modél pangajaran Role Playing dibantuan ku média vidéo (VA) jeung kelas anu ngagunakeun pangajaran konvensional (VB). Hasil uji N-Gain nya éta 58% yén modél pangajaran Role Playing téh cukup éféktif atawa cukup éféktif pikeun digunakeunana. Jeung hasil uji éfék ukuran 1,215, modél pangajaran Role Playing dibantuan ku média vidéo miboga pangaruh anu luhur kana hasil diajar IPA di SD Negeri 103 Coblong.*

*Kecap Pamageuh : Modél Role Playing, Média Video, Hasil Diajar, Pangajaran Élmu IPAS*