

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING BERBANTU
MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR
IPAS KELAS IV DI SD NEGERI 54
ANAK AIR PADANG**

Oleh:

DEA KARINA ANDINI
NPM 2110013411087



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2025**

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING BERBANTU
MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR
IPAS KELAS IV DI SD NEGERI 54
ANAK AIR PADANG**

EXECUTIVE SUMMARY

Disusun Oleh:

**Dea Karina Andini
NPM 2110013411087**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Berbantu Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV di SD Negeri 54 Anak Air Padang"**

Padang, 21 Maret 2025
Disetujui Oleh,
Pembimbing



Heri Effendi, S.Pd.I., M.Pd

EXECUTIVE SUMMARY

Dea Karina Andini. 2025. "Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Berbantu Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV di SD Negeri 54 Anak Air Padang". Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing : Heri Effendi, S.Pd.I., M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa pada kelas IV SD negeri 54 Anak Air Padang dalam pembelajaran IPAS. Hal tersebut disebabkan dalam proses pembelajaran bahasa IPAS di kelas yaitu: siswa belum terlibat langsung dalam materi pembelajaran, guru masih menggunakan metode konvensional walaupun sudah berupaya menggunakan model pembelajaran PBL dan PJBL tetapi hasil belajar siswa masih belum mencukupi nilai KKTP

Tujuan penelitian ini untuk, mengetahui apakah ada pengaruh metode role playing berbantu media video animasi pada Pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 54 Anak Air Padang sehingga metode dan media dapat digunakan guru oleh siswa dan guru. Dan mendeskripsikan pengaruh pada metode dan media yang digunakan terhadap hasil belajar siswa kelas IV dimana di bagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen yang merupakan kelas IVA dan kelas kontrol yang merupakan kelas IVB.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, desain penelitian yang digunakan adalah *posttest only control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SD Negeri 54 Anak Air Padang dengan teknik sampel yang digunakan adalah *simple Random Sampling*. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kuantitatif dengan sumber data yang digunakan adalah data primer mengacu pada data yang telah dikumpulkan secara langsung, pada penelitian ini hasil nilai *posttest* dan data sekunder pada penelitian ini adalah data jumlah siswa dan ujian tengah semester I IPAS pada kedua kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes objektif sebanyak 25 butir soal. Instrumen penelitian pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sebelum melakukan penelitian peneliti akan menguji coba soal yang sudah disiapkan sebanyak 35 butir soal di SD Negeri 26 Parak Buruak dari uji coba soal tersebut peneliti melakukan uji validitas, taraf kesukaran, daya pembeda, dan uji reliabilitas. Setelah dilakukan uji coba soal peneliti mendapatkan hasil dari 35 soal yang di uji sebanyak 25 soal yang teruji valid dan bisa digunakan.

Dari 25 soal tersebut barulah peneliti menguji di kelas IV SD 54 Anak Air Padang yang merukan SD Penelitian pada saat setelah memberikan perlakuan yang berbeda di kelas eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran dengan metode role playing berbantu media video animasi dan di kelas kontrol diberikan perlakuan pembelajaran dengan metode konvensional. Setelah diberikan perlakuan barulah peneliti memberikan soal posttest yang akan di ujikan pada kedua kelas untuk melihat pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Setelah di berikan posstest peneliti akan melakukan uji normalitas, hogenitas, dan hipotesis untuk melihat apakah data yang di hasilkan teruji normal dan homogen juga apakah terdapat pengaruh pada penggunaan metode role playing berbantu media video.

Menurut Sari & Sayekti, (2022:5238) fungsi dan tujuan pendidikan di antaranya adalah menciptakan generasi penerus bangsa, alat pengukur kepedulian generasi penerus, alat transformasi nilai, pemberi informasi dan pemahaman, pencegah perilaku kejahatan, dan pembentuk karakter bangsa. Menurut Valentina & Sujana (2021) Penggunaan metode *role playing* yang didukung dengan media pembelajaran, seperti video animasi, dapat menciptakan pembelajaran IPS yang lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk memenuhi tujuan penelitian, maka penelitian ini didesain dengan menggunakan pendekatan penelitian eksperimen kuantitatif dengan jenis *true eksperimental*. Menurut Sugiyono (2019:111) Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, dugunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali.

Menurut Sugiono (2009), data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis data primer, data primer yang dimaksud data yang diperoleh secara langsung dari dosen, ahli, guru dan peserta didik yang diambil melalui angket pengujian validitas, praktikalitas dan efektivitas. Data primer tersebut, yaitu (1) skor validasi dari para ahli.

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan nilai t (t -statistic) sebesar 2.752 dengan derajat kebebasan (df) = 26, serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0.011. Dalam uji Paired Sample T-Test, keputusan diambil berdasarkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) dibandingkan dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0.05$. Jika nilai p -value < 0.05, maka hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara kedua kelompok akan ditolak, sedangkan jika p -value > 0.05, maka H_0 diterima, yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kedua kelas. Pada hasil uji ini, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.011, yang lebih kecil dari 0.05, sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang mengindikasikan bahwa metode Role Playing berbantu media video animasi memberikan dampak yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Dea Karina Andini. 2025. "The Effect of Using Role Playing Method Assisted by Animated Video Media on the Learning Outcomes of Science in Grade IV at SD Negeri 54 Anak Air Padang". Thesis. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Supervisor: Heri Effendi, S.Pd.I., M.Pd.

This research is motivated by the lack of student interest in following the learning process so that it affects the learning outcomes of students in class IV of SD Negeri 54 Anak Air Padang in science learning. This is caused by the process of learning science in the classroom, namely: students have not been directly involved in the learning material, teachers still use conventional methods even though they have tried to use PBL and PJBL learning models but student learning outcomes are still not sufficient for the KKTP value

The purpose of this study is to determine whether there is an influence of the role playing method assisted by animated video media on science learning in class IV of SD Negeri 54 Anak Air Padang so that methods and media can be used by students and teachers. And describe the influence of the methods and media used on the learning outcomes of class IV students which are divided into two classes, namely the experimental class which is class IVA and the control class which is class IVB.

The type of research used is experimental research with a quantitative approach, the research design used is posttest only control group design. The population in this study were class IV students at SD Negeri 54 Anak Air Padang with the sampling technique used being simple random sampling. The type of data used in this study is quantitative data with the data source used is primary data referring to data that has been collected directly, in this study the results of the posttest scores and secondary data in this study are data on the number of students and the midterm exam for semester I of science in both classes. The data collection technique used is an objective test of 25 questions. The research instrument in this study was used to obtain comparative data on student learning outcomes before and after treatment in the experimental class and the control class. Before conducting the study, the researcher will test the questions that have been prepared as many as 35 questions at SD Negeri 26 Parak Buruak from the trial questions, the researcher conducted a validity test, difficulty level, discriminating power, and reliability test. After the trial questions were conducted, the researcher obtained results from the 35 questions tested, as many as 25 questions were tested valid and could be used.

From the 25 questions, the researcher tested them in class IV of SD 54 Anak Air Padang, which is a research elementary school. After giving different treatments, the experimental class was given learning treatment with the role-playing method assisted by animated video media and the control class was given learning treatment with conventional methods. After the treatment was given, the researcher gave post-test questions which would be tested in both classes to see the effect on student learning outcomes.

After the post-test was given, the researcher will conduct normality, homogeneity, and hypothesis tests to see whether the data produced is tested normal and homogeneous and whether there is an effect on the use of the role-playing method assisted by video media.

According to Sari & Sayekti, (2022:5238) the functions and objectives of education include creating the next generation of the nation, a measuring tool for the concern of the next generation, a tool for transforming values, providing information and understanding, preventing criminal behavior, and forming national character. According to Valentina & Sujana (2021) The use of the role-playing method supported by learning media, such as animated videos, can create social studies learning that is more interesting, interactive, and effective in improving student learning outcomes. To meet the research objectives, this study was designed using a quantitative experimental research approach with a true experimental type. According to Sugiyono (2019:111) The experimental research method is a research method carried out by experiment, which is a quantitative method, used to determine the effect of independent variables (treatment) on dependent variables (results) under controlled conditions.

According to Sugiono (2009), primary data is a data source that directly provides data to data collectors. In this study, the researcher used the type of primary data, the primary data in question is data obtained directly from lecturers, experts, teachers and students which are taken through a questionnaire to test validity, practicality and effectiveness. The primary data, namely (1) validation scores from experts.

Based on the results of the analysis, the t value (t-statistic) is 2.752 with degrees of freedom (df) = 26, and a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.011. In the Paired Sample T-Test, the decision is made based on the significance value (Sig. 2-tailed) compared to the significance level $\alpha = 0.05$. If the p-value < 0.05 , then the null hypothesis (H_0) stating that there is no significant difference between the two groups will be rejected, while if the p-value > 0.05 , then H_0 is accepted, which means there is no significant difference between student learning outcomes in the two classes. In the results of this test, the Sig. (2-tailed) value was obtained at 0.011, which is smaller than 0.05, so H_0 was rejected. Thus, there is a significant difference between student learning outcomes in the experimental class and the control class, which indicates that the Role Playing method assisted by animated video media has a real impact on improving student learning outcomes.

Daftar Pustaka

- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z. (2021). *Implementation of Problem Solving Methods in The Learning of Slamic Religious Education (PAI) Students of Class VI Elementary School*. Jurnal CERDAS Proklamator, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, Hal.53-59
- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z., & Zuhdiyah, Z. (2019). *The problematics of Islamic religious education teacher in using of instructional media at SD Negeri 06 Pancung Soal Pesisir Selatan*. Al-Ta Lim Journal, Volume 26, Number 1, February, 2019, Page 56-64
- Alfurqan, A., Trinova, Z., Tamrin, M., & Khairat, A (2020). *Membangun Sebuah Pengajaran Filosofi Personal: Konsep dari Pengembangan dan Pendidikan Dasar*. Jurnal Tarbiyah al-Awlad, Volume 10, Nomor 2, 2020, Page 213-222
- Alfurqan, A., Zein, Z., & Salam, A. (2019). Implementasi Khazanah Surau Terhadap Pendidikan Islam Modern. TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education, 6(2), 127-141.
- Azkiya, H., & Tamrin, M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe Card Sort Dan Motivasi Belajar Dalam Mata Kuliah Keterampilan Berbahasa Indonesia Ke-Sd-an Mahasiswa Prodi Pgsd. *Puitika*, 13(2), 162. <https://doi.org/10.25077/puitika.13.2.162--173.2017>
- Azkiya, H, dan M. Tamrin. 2018. *Upaya Mengoptimalisasikan Pendidikan Berbasis Karakter Siswa TPQ/TQA Masjid Darul Mukhlisin Padang*. Jurnal gervasi, Volume 2 Nomor 1, Juni 2018. Halaman 47-56
- Azkiya, H, Tamrin, M., Yuza, A. & Madona, Ade Sri. (2022). *Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam*. Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah, 7(2), 409–427. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10851](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851)
- Kartika, M., & Alfurqan, A. (2022). Problematika Peserta Didik dalam Membaca Al-Qur'an di SMP Negeri 1 Lembah Melintang. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(2), 9378-9385.
- Ramadhani, A. S., & Alfurqan, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe STAD terhadap Hasil Belajar PAI di SDN 16 Kota Padang. MANAZHIM, 4(1), 133-144.
- Sari, W. W., Alfurqan, A., & Arsiyah, A. (2021). Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Sekolahalam Minangkabau di Kota Padang. Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam, 11(2), 215-225.
- Sarina, D., Hidayat, A., Zen, A. R., Gusvita, A., Safni, P., Yanda, T. A., & Alfurqan, A. (2021). Persepsi Wali Santri Terhadap Pendidikan Seks pada Anak di TPQ Baitul Amal Kota Padang. Az-Zahra: Journal of Gender and Family Studies, 2(1), 12-25.
- Shobri, F., & Alfurqan, A. (2023). Peran Guru Pendidikan Agama Islam pada Program Sekolah Penggerak di SD Negeri 03 Kandis. Journal on Education, 5(3), 7938-7945.
- Tamrin, M., Amrina, Z., Arifin., E. (2014). *Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran di SD 29 Ganting Utara Kecamatan Padang Timur Kota Padang*. Jurnal Cerdas Proklamator, Volume 2, Nomor 2, Desember, 2014, Halaman 114-132
- Tamrin, M., Azkiya, H., & Sari, S. (2017). *Problems faced by the teacher in maximizing the use of learning media in Padang*. Al-Ta Lim Journal, Volume 24, Number 1, February, 2017, Page 60-66
- Tamrin, M., Nurman, R. (2021). *Development of IPS Learning Module with Contextual Teaching and Approach Learning for Class IV SD Students*. Jurnal CERDAS Proklamator, Vol. 9, No.

1, Edisi Juni 2021, M. Tamrin, Hal.45-52

- Yuniendel, R. K., Trinova, Z., Wiyanti, V., & Tamrin, M. (2022). Analisis strategi lightening the learning climate pada pembelajaran pendidikan agama islam. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(11), 1497-1504.
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491-504.
- 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)*.
- 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*
- 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.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif dan r&d*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alf

