Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-Sdan
Vol 5 No 2, Juli 2025, p-ISSN: 2776-1703 ; e-ISSN: 2776-4796
Tersedia di:
https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed

PENGARUH METODE ROLE PLAYING BERBANTUAN PPT TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Sely Novianti Hutasoit[1], Elvi Mailani[2], Robenhart Tamba[3],
Lala Jelita Ananda[4], Putra Afriadi[5]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan[1,2,3,4,5]
Email: selynoviantihutasoit@gmil.com

Corresponding author:
Sely Novianti Hutasoit
Universitas Negeri Medan
Email: selynoviantihutasoit@gmail.com

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran role playing berbantuan ppt terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD 030290 Punguan Nauli. Teknik Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling dan dipilih satu kelas menjadi kelas eksperimen, yaitu V-C sebanyak 22 orang. Jenis penelitian dilakukan adalah penelitian experimen dengan one group pretest – posttest design. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes pilihan berganda sebanyak 20 butir soal yang sudah memenuhi syarat pengujian instrument. Berdasarkan tes yang dilakukan, diperoleh nilai rata-rata pada tes awal adalah 45,68. Sedangkan pada tes akhi, diperoleh nilai rata-rata sebesar 78,18. Dari hal tersebut, diketahui terjadi peningkatan hasil belajar. Berdasarkan uji hipotesis, diketahui bahwa* t_{hitung} *= 14,138 dan* $t_{tabel} = 1{,}720$. *Dari data tersebut dapat diketahui* $t_{hitung} > t_{tabel}$ *yaitu 14,138> 1,720, hal ini berarti* H_a *diterima maka terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode pembelajaran role playing berbantuan ppt terhadap hasil belajar IPAS Kelas V SD 030290 Punguan Nauli.*
Kata Kunci *: Metode Pembelajaran Role Playing, PPT, Hasil Belajar*

Abstract: *This study aims to determine the role playing learning assisted by ppt assisted by ppt on the learning outcomes of science in grade V of SD 030290 Punguan Nauli. The sampling technique in this study used purposive sampling and one class was selected as an experimental class, namely V-C as many as 22 people. The type of research conducted was experimental research with one group pretest - posttest design. Data collection was carried out using a multiple choice test of 20 questions that had met the requirements for instrument testing. Based on the tests conducted, the average value obtained in the initial test was 45.68. While in the final test, the average value obtained was 78.18. From this, it is known that there was an increase in learning outcomes. Based on the hypothesis test, it is known that t_(count) = 14.138 and t_(table) = 1.720. From the data, it can be seen that t_(count)> t_(table) which is 14.138> 1.720, this means that H_a is accepted, so there is a significant influence of the use of the role playing learning method assisted by ppt on the learning outcomes of Class V Science at SD 030290 Punguan Nauli.*
Keywords: Role Playing Learning Method, PPT, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan. Pendidikan mempunyai peran penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, pendidikan hendaknya dikelola baik secara kualitas maupun kuantitas. Pendidikan adalah hal terpenting dalam kehidupan seseorang, kareana pendidikan mempunyai perananan dalam menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa: Pendidikan adalah usaha

sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan begitu apabila tercapai, siswa dapat menyelesaikan pendidikan tepat pada waktunya dengan hasil yang baik. Salah satu mata pelajaran yang mendukung pembelajaran dalam program pendidikan formal adalah mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

Kurikulum merdeka memiliki banyak kebijakan baru. Menurut Berlian (2022: 2110), salah satu kebijakan baru adalah mata pelajaran IPA dan IPS yang sebelumnya diajarkan secara terpisah di kelas IV, V, dan VI sekolah dasar sekarang diajarkan bersamaan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS).Tujuannya agar siswa lebih siap untuk mengikuti pembelajaran IPA dan IPS yang berbeda di SMP. Berhubungan dengan kebijakan ini, diperlukan sebuah perubahan yang dilakukan oleh siswa karena akan berdampak pada hasil belajar merdeka.

Dalam proses belajar mengajar guru memegang peranan penting untuk menciptakan pendidikan yang efektif dan memungkinkan siswa dapat belajar dengan semangat dan mudah sehingga tercapai tujuan yang diharapkan. Kegiatan belajar mengajar yang terlalu menoton akan membuat siswa menjadi bosan dan berakibat pada sulitnya siswa untuk memahami pelajaran. Seharusnya siswa diberi kesempatan untuk menciptakan pengalaman-pengalaman sendiri sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

Sarana dan prasarana di SD 030290 Punguan Nauli pada dasarnya telah tersedia, seperti infokus dan laptop. Namun, karena jumlah infokus yang terbatas, sebagian guru belum secara optimal mengembangkan media pembelajaran interaktif. Akibatnya, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media konvensional seperti peta serta gambar tempel di dinding. Pendekatan pembelajaran yang monoton ini menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif, cenderung menjadi pendengar pasif, dan mudah merasa bosan. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa serta menurunnya motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Sementara itu, Munir (2015) menyatakan bahwa keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi berdampak langsung terhadap efektivitas pembelajaran di kelas, khususnya dalam menciptakan pembelajaran aktif dan bermakna. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif sangat penting untuk mendorong keterlibatan siswa dan memperbaiki kualitas hasil belajar.

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat- bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan (Bunyamin,2022:h.99). Hasil belajar ialah tolak ukur nilai yang digunakan disekolah supaya sekolah dapat mengetahui apakah pembelajaran tersebut dapat dipahami atau tidak dengan mengacu

kepada KKM yang telah ditentukan oleh sekolah tersebut. Jika nilai yang dimiliki siswa kurang dari KKM maka siswa harus mencapai KKM.

Berdasarkan hasil observasi awal yang di lakukan oleh peneliti pada tanggal 26 Oktober 2023 dikelas V SDN 030290 Punguan Nauli Pada sekolah tersebut selama proses belajar mengajar berlangsung dari awal sampai akhir dalam proses pembelajaran terlihat hanya menggunakan metode ceramah. Maksud dari metode konvensional tersebut adalah pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada pendidik dan tidak ada kerja sama yang terjalin antara peserta didik. Ada kemungkinan bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut tidak inovatif dan hanya berfokus pada sumber belajar. Guru hanya berkonsentrasi pada penjelasan, pengulasan, dan hafalan. Akibatnya siswa menjadi penerima pasif, mereka hanya menerima dan mendengarkan informasi dari guru.

Banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa salah satunya penerapan penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat. Penggunaan metode pembelajaran berperan penting dalam upaya untuk mencapai hasil belajar yang baik. Oleh karena itu, bentuk-bentuk kegiatan pembelajaran yang efektif dengan meggunakan pembelajaran yang efektif, terus diupayakan secara maksimal oleh guru menurut Wicaksono & Iswan (2019).

Jadi dapat disimpulkan penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran kurang efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan akan memperngaruhi hasil belajar yang didapatkan. Guru dapat menggunakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif dalam pembelajaran, sehingga terjadi interaksi pendidik dengan peserta didik dan antar peserta didik, dengan begitu prosese pembelajaran akan lebih hidup dan hasil belajar peserta didik juga akan meningkat.

Peneliti memilih metode *role playing* karena menurut Mulyanti (2017) Bermain peran atau *role playing* adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi. *Role playing* diakukan dengan car mengarahkan siswa untuk lebih kreatif dalam menirukan berbagai kegiatan menjadi dramatis baik itu ide, situasi, maupun karakter khusus. Hal ini jelas bahwa dalam pembelajaran IPAS, peran siswa sangat dibutuhkan agar menimbulkan pembelajaran yang bermakna. Metode *role playing* dirasa sangat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa lebih bermakna dan siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran melalui bermain peran. Pembelajaran ini akan lebih berkesan bagi siswa karena terlibat dalam proses menerima pengetahuan.

Penerapan metode akan lebih efektif apabila menggunakan media pembelajaran. Menurut Djamarah dan Zain (2020), media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai ~~tercapai~~ tujuan pembelajaran. Media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah PPT. Pada pendapat Wulandari (2022) bahwa file yang memanfaatkan keunggulan dalam aplikasi Powerpoint biasanya juga lebih mudah diakses dan praktis karena kita dapat langsung mengaksesnya tanpa perlu terhubung dengan koneksi internet dan ukuran filenya juga relatif lebih kecil.

Berdasarkan masalah-masalah diatas peneliti tertarik menggunakan metode role playing yaitu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan

siswa terhadap materi. Pengembangan dan penghayatan imajinasi dilakukan oleh siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Model pembelajaran role playing dapat mempermudah dalam memahami isi pembelajaran serta mendorong siswa untuk terlibat aktif dan menjiwai peran yang ditugaskan dalam proses pembelajaran sehingga metode *role playing* ini dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa. Untuk mencapai yang diharapkan, metode *role playing* akan dibantu mengunakan ppt.

Penggunaan media PowerPoint (PPT) dalam pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Melalui tampilan visual yang menarik, media PPT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Selain menyampaikan informasi secara terstruktur, PPT juga memberikan pengalaman belajar baru yang bersifat langsung dan konkret. Hal ini sejalan dengan pernyataan Sadiman et al. (2011) bahwa media pembelajaran berperan penting dalam menyalurkan pesan pembelajaran serta mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Pembelajaran berbasis Microsoft PowerPoint akan lebih maksimal jika dikolaborasikan dengan metode pembelajaran aktif, seperti role playing. Menurut Miarso (2007), media yang dirancang dengan baik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga mampu membentuk pengalaman belajar siswa yang lebih efektif. Role playing memungkinkan siswa berperan aktif dalam memahami situasi tertentu, dan bila dipadukan dengan media visual seperti PPT, dapat meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar secara signifikan.

Microsoft PowerPoint sebagai media visual modern dapat merangsang minat belajar siswa, karena memadukan teks, gambar, audio, dan animasi yang menarik. Menurut Azhar Arsyad (2019), media pembelajaran visual seperti PowerPoint dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi karena menyajikan informasi secara konkret dan bervariasi. Kombinasi metode role playing dengan media PPT diyakini mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa, khususnya di kelas V SD, karena siswa lebih fokus dan tertarik mengikuti pembelajaran.

Penelitian ini penting dilakukan karena diyakini bahwa penerapan metode role playing berbantuan media PowerPoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta mengurangi jumlah siswa dengan hasil belajar rendah. Oleh karena itu, penelitian ini direncanakan akan dilakukan di kelas V SD untuk mengkaji efektivitas pendekatan tersebut.

Penelitian terdahulu mendukung pentingnya kombinasi antara metode pembelajaran aktif dan media visual. Studi oleh Rahmawati & Yuliati (2021) menunjukkan bahwa penggunaan metode role playing secara signifikan dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Sementara itu, Ramlah (2020) dalam penelitiannya membuktikan bahwa penggunaan media PowerPoint meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa, serta berdampak positif pada hasil belajar, khususnya di mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Selain itu, penelitian oleh Sari & Nugraha (2022) menyimpulkan bahwa kolaborasi metode pembelajaran

aktif dengan media visual modern, seperti PowerPoint, dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, terutama pada jenjang sekolah dasar.

Dari uraian diatas dan permasalahan tentang hasil belajar di SD 030290 Punguan Nauli, Peneliti ingin membuktikan penggunaan metode *role playing* berbantuan PPT berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik khususnya untuk kelas V-C. Berdasarkan latar belakang diatas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Metode Role Playing Berbantuan PPT Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SD.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode role playing berbantuan media PowerPoint terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest design, yaitu dengan memberikan perlakuan (treatment) berupa penerapan metode *role playing* berbantuan PowerPoint kepada satu kelompok siswa, dan mengukur hasil belajar mereka sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD 030290 Punguan Nauli, yang berjumlah 22 orang. Siswa-siswa ini dijadikan sebagai sampel penelitian secara keseluruhan (sampel jenuh). Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar berbentuk 20 soal pilihan ganda, yang diberikan sebagai pretest dan posttest. Sebelum digunakan, soal-soal tersebut terlebih dahulu diuji validitasnya. Jumlah soal yang diuji validitas sebanyak 30 butir soal, dan dipilih 20 soal yang memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil analisis.

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahapan, yaitu tahap Persiapan: Penyusunan instrumen, validasi soal, penyusunan perangkat pembelajaran, dan perizinan penelitian. Tahap Pelaksanaan: Pemberian pretest, penerapan metode *role playing* berbantuan PowerPoint selama proses pembelajaran, dan pemberian posttest. Tahap Akhir: Pengolahan dan analisis data hasil pretest dan posttest menggunakan teknik analisis data uji t untuk mengetahui efektivitas perlakuan. Penelitian dilaksanakan di SD 030290 Punguan Nauli pada tanggal 29 Juli 2024 hingga 29 Agustus 2024.

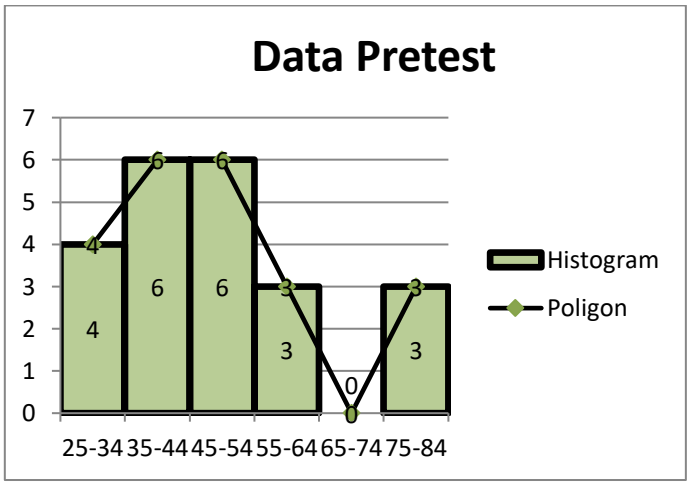
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data pada penelitian ini berupa tes awal dan tes akhir yang diperoleh pleh siswa kelas V-C pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan ppt. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan pengujian tes berupa validitas, reliabiitas , daya pembeda, dan tingkat kesukaran kepada 25 orang siswa. Setelah dilakukan Uji coba terhadap instrument tes penelitian yang terdiri dari 30 butir soal dimana 25 soal dinyatakan valid dan 20 soal yang akan digunakan untuk instrument penelitian , sebagai alat pengumpulan data hasil belajar siswa kelas V pada materi memakan dan dimakan.

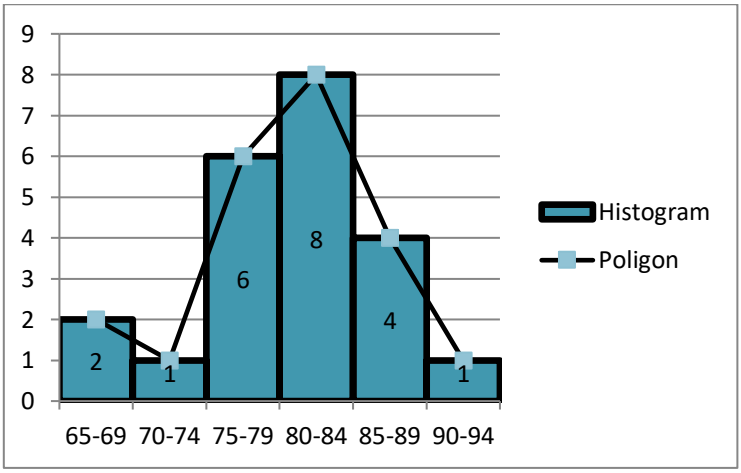
Untuk mengetahui kemampuan awal siswa, peneliti melakukan pretest di kelas eksperimen dengan jumlah soal 20 untuk 22 siswa, maka diperoleh hasilnya dengan rata-rata 45,68, maka dilakukanlah pembelajaran oleh peneliti dengan menerapkan metode pembelajaran role playing

Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-Sdan
Vol 5 No 2, Juli 2025, p-ISSN: 2776-1703 ; e-ISSN: 2776-4796
Tersedia di:
https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed

berbantuan ppt didalam proses belajar IPAS selama 3 minggu pembelajaran selama 6 pertemuan. Setelah dirasa pemberian materi pembelajaran sudah cukup, peneliti melakukan tes akhir dengan soal yang sama pada saat test awal untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa bertambah setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan metode pembelajaran role playing , hasil yang didapatkan yaitu dengan rata-rata 78,18. Dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan antara hasil *pretest* yaitu 45,68 menadi 78,18.



Gambar 1 Histogram Pretest



Gambar 2.Hostogram Postest

Hasil uji normalitas dengan taraf signifikan (α=0,05) dengan kriteria pengujian normalitas $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu 0,153< 0,173 untuk *pretes,* sedangkan *posttest* $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu 0,159 < 0,173 maka sampel berindustri normal. Setelah dilakukan uji normalitas maka terakhir dilakukan Uji t (hipotesis) dari perhitungan yang dilakukan, hasil pengujian t_{hitung} =14,138 dan t_{tabel}= 2,079, dengan demikian membandingkan kedua nilai tersebut diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 14,138> 2,079. Hal ini berarti hipotesis diterima yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan metode pembelajaran *role playing* berbantuan ppt terhadap hasil belajar ipas kelas V SD 030290 Punguan Nauli.

Berdasarkan hasil tersebut, Ho ditolak Ha diterima, artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. metode pembelajaran *role playing* berbantuan ppt memberi

pengaruh terhadap hasil belajar. metode pembelajaran *role playing* berbantuan ppt dilaksanakan setelah *pretest* dihari yang berbeda, dan *posttest* dilaksanakan dihari yang sama setelah penyampaian materi. Selama penelitian berlangsung, kesulitan yang dihadapi seperti siswa yang bermin-main dan berbincang – bincang dengan temannya, karena dalam proses pembelajaran berlangsung terkadang peserta didik dipantau oleh wali kelasnya maka tahapan-tahapan penelitian berjalan lancar.

Sesuai dengan tujuan penelitian, dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan metode pembelajaran *role playing* berbantun PPT terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD. Telah dilakukan pengambilan data untuk penelitian dengan menggunakan instrumen tes untuk mendapatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi memakan dan dimakan. Hasil yang telah didapat kemudian dianalisis dengan bantuan Microsoft Exsel untuk mengetahui pengaruh dari metode pembelajaran *role playing* tersebut.

Berdasarkan analisa yang telah dilakukan pada data penelitian di SD Negeri 0302890 Punguan Nauli dan hasil yang diperoleh dari data, penulis menyatakan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan penggunaan metode *role playing* berbantuan ppt terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan uji t (hipotesis) dari perhitungan yang dilakukan, hasil pengujian t_{hitung} =14,138 dan t_{tabel}= 2,079, dengan demikian membandingkan kedua nilai tersebut diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 14,138> 2,079. Hal ini berarti hipotesis diterima yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan metode pembelajaran *role playing* berbantuan ppt terhadap hasil belajar ipas kelas V SD 030290 Punguan Nauli. Penelitian berlangsung selama 3 minggu, dan penelitian berlangsung dengan baik. Dengan demikian dari keseluruhan proses penelitian dan anaisis data yang dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar IPAS siswa, sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar siswa ini konsisten dan signifikan, yang menunjukkan bahwa metode *role playing* benar-benar mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Hasil meta-analisis oleh Siregar & Lubis (2023) menunjukkan bahwa model *role playing* memiliki ukuran efek keseluruhan sebesar 1,49—kategori "sangat tinggi"—dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat SD. Sebagian studi menunjukkan efek moderat hingga sangat tinggi (dari 0,59 hingga 2,39), tetapi secara keseluruhan agak konsisten menunjukkan dampak positif dalam konteks IPS.

Selaras dengan teori *sociocultural* Vygotsky (1978), *role playing* memfasilitasi interaksi sosial dan kolaborasi, sehingga membantu siswa beroperasi dalam zona perkembangan proksimal mereka (ZPD), sambil mengembangkan keterampilan sosial dan pemahaman konsep. Selain itu, studi quasi-eksperimen oleh Anggriani & Ishartiwi (2023) menemukan bahwa metode *role playing* secara signifikan meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS dibandingkan metode ceramah.

Dukungan penggunaaan PowerPoint sebagai media visual menambah efektivitas metode ini. Teori pembelajaran multimedia (Mayer, 2009) menyatakan bahwa pemrosesan bersamaan

melalui jalur visual dan verbal meningkatkan retensi dan pemahaman siswa. Dengan penggunaan media ini, *role playing* menjadi lebih terarah karena siswa mendapat rangsangan visual sekaligus verbal yang selaras.

Selama tiga minggu pelaksanaan, metode *role playing* berbantuan PowerPoint menunjukkan tren peningkatan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Dengan t-hitung = 14,138 dan t-tabel = 2,079 (t-hitung > t-tabel), peningkatan tersebut terbukti signifikan. Metode ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif siswa, sehingga layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran inovatif yang aplikatif, terutama di bidang IPA dan IPS tingkat sekolah dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti bahas mengenai pengaruh penggunaan metode pembelajaran *role playing* berbantuan ppt terhadap hasil belajar ipas siswa kelas V Sekolah Dasar Punguan Nauli. Berdasarkan hasil penelitan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan metode pembelajaran *role playing* berbntuan ppt pada materi memakan dan dimakan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, dengan perolehan rata-rata belajar pada saat dilakukan tes awal sebesar 45,68 dan pada saat tes terakhir adalah 78,18 yang mana dari hasil tersebut diketahui terjadi peningkatan hasil belajar. Dapat dilihat dari perhitungan uji hipotesis diperoleh t_{hitung} =14,138 dan t_{tabel}= 2,079. Hal ini berarti hipotesis diterima maka terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan metode pembelajaran *role paying* berbantuan ppt terhadap hasil belajar IPAS Sekolah Dasar 030290 Pungun Nauli.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disarankan agar guru lebih sering menerapkan metode pembelajaran *role playing* berbantuan media PowerPoint dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Metode ini terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa, membantu pemahaman konsep, serta mendorong hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, sekolah diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat proyektor, komputer, serta pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media PowerPoint yang menarik dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol, agar hasil yang diperoleh dapat dibandingkan secara lebih komprehensif dan meningkatkan validitas temuan. Dengan demikian, pembelajaran berbasis metode *role playing* dan media PowerPoint dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Anggriani, R., & Ishartiwi, I. (2023). Efektivitas Model Role Playing terhadap Keaktifan dan Kerjasama Siswa dalam Pembelajaran IPS. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial Indonesia (JPISI), 4(1), 55–62. https://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi/article/view/11017

Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Damayanti, A. 2022. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(1), 282-294.

Mailani, E., Simanihuruk, A., Free, I., & Manurung, U. (2019). Pengembangan Media Berbasis Interactive Audio Interacton (IAI) Bagi Mahasiswa PGSD UNIMED. *ESJ (Elementary School Journal, 9 (4)*.

Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning (2nd ed.). Cambridge University Press.

Miarso, Y. (2007). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Munir. (2015). *Pembelajaran Digital: Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

Putri Indah 2021. Pengaruh Model Role Playing Terhdap Hasil Belajar Siswa Paa Pelajaran IPS Kelas IV Mis An – NurBandar Khalipah. Laporan Penelitian, tidak diterbitkan. Sumatera Utara

Rahmawati, N., & Yuliati, N. (2021). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 7(2), 45–52.

Ramlah. (2020). Efektivitas Media PowerPoint terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 14(1), 32–40.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2011). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sari, D. A., & Nugraha, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar, 6(1), 77–84.

Siregar, R. A., & Lubis, R. (2023). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 7(5), 1815–1825. https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/js/article/view/46110

Tarigan, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary*, *5*(3), 102-112.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press.

Verywell Mind. (2022). What Is Sociocultural Theory? Retrieved from https://www.verywellmind.com/what-is-sociocultural-theory-2795088