

# Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 22 Ampenan

**Khofifah Indah, Nurul Kemala Dewi, Aisa Nikmah Rahmatih**

Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

**\*Corresponding Author:**

khofifahindah1023@gmail.com

nurulkemaladewi@ymail.com

aisanikmahrahma07@unram.ac.id

**Article History:**

Received 2024-02-13

Revised 2024-05-02

Accepted 2024-05-16

**Keywords:**

Science learning outcomes

Powerpoint

Role Playing Learning Model

**Abstract**

*This research aims to determine the effect of the PowerPoint-assisted role playing learning model on grade V science learning outcomes at SDN 22 Ampenan. This research is an experimental study to find the effect of the PowerPoint-assisted role playing learning model on science learning outcomes. his type of research is quantitative research using Quasi Experiments. The research design used in this research is Nonequivalent Control Group Design. The sampling technique uses a saturated sampling technique, namely the entire population is used as the research sample. he sample used was the entire class V consisting of 24 class VA as the experimental class and class VB with 23 people as the control class. The data collection methods used are tests, observation and documentation. In collecting data for this research, there are prerequisite tests for data analysis, namely by carrying out a normality test using the Kolmogorof Smirnov test, a homogeneity test using Leneve, and a hypothesis test using the independent sample T-test. he research results obtained from hypothesis testing are 2-tailed sig < 0.05, namely 0.000 < 0.05. At a significance level of 0.05 in accordance with the hypothesis testing criteria, namely 2-tailed sig < 0.05, then  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected. This shows that there is an influence of the PowerPoint-assisted role playing learning model on Class V science learning outcomes at SDN 22 Ampenan.*

**Kata Kunci:**

Hasil Belajar IPA

Powerpoint

Model Pembelajaran Role Playing

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan *powerpoint* terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN 22 Ampenan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen untuk mencari pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan *powerpoint* terhadap hasil belajar IPA. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan *Quasi Eksperimen*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh yaitu seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel yang digunakan adalah seluruh kelas V yang terdiri dari kelas VA berjumlah 24 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas VB berjumlah 23 orang sebagai kelas kontrol. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Dalam pengambilan data penelitian ini terdapat uji prasyarat analisis data yaitu dengan melakukan uji normalitas dengan menggunakan uji *kolmogorof smirnov*, uji homogenitas menggunakan *leneve*, dan uji hipotesis menggunakan uji independent *sample T-test*. Hasil penelitian yang diperoleh dari uji hipotesis adalah sig 2-tailed < 0,05 yaitu 0,000 < 0,05. Pada taraf signifikansi 0,05 sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis yaitu sig 2-tailed < 0,05 maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan *powerpoint* terhadap hasil belajar IPA Kelas V SDN 22 Ampenan.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah dasar terjadi suatu perubahan. Melalui pendidikan, masyarakat dapat mengetahui cara yang tepat untuk menyesuaikan cara berpikir untuk menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks dan membutuhkan daya saing yang tinggi (As' adi & Muttaqin, 2019). Pendidikan sangat berperan penting bagi kebutuhan manusia dengan adanya pendidikan, bangsa Indonesia dapat menciptakan negara yang maju, bermartabat, dan lebih baik dari sebelumnya (Hidayat, 2020). Untuk memajukan pendidikan yang lebih baik dan maju maka perlu diperhatikan pendidikan anak mulai sejak

dini dan sekolah merupakan tempat atau wadah yang mempunyai peranan penting dalam mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk membentuk seseorang lebih baik dengan melalui proses pembelajaran yang dilakukan di lingkungan hidup dan maupun di sekolah.

Proses pembelajaran merupakan interaksi antara siswa dengan guru untuk saling bertukar informasi dalam mencapai tujuan belajar. Salah satu mata pelajaran yang dipelajari di Sekolah Dasar yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang juga dikenal dengan mata pelajaran sains (Safitri, 2018). Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung kepada siswa untuk lebih mengembangkan potensi agar memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar, melalui pembelajaran IPA siswa dapat melatih kemampuan untuk berfikir, melakukan pengamatan, serta melakukan percobaan (Maulidiyah *et al.*, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di kelas V A dan V B pada bulan Agustus 2023 di Sekolah Dasar Negeri 22 Ampenan, pada proses pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru yang menyebabkan proses pembelajaran belum memperoleh hasil yang diharapkan. Siswa cenderung pasif hanya dapat menerima informasi yang diberikan dan tidak memberikan tanggapan yang serius pada saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa merasa bosan dan kurang perhatian ketika pembelajaran sedang berlangsung sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.

Rendahnya hasil belajar siswa terlihat dari hasil ulangan semester semua siswa kelas V yang menunjukkan nilai mata pelajaran IPA masih di bawah KKM. Pembelajaran cenderung menggunakan model pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan informasi tambahan yang diperoleh di buku paket dan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Masalah tersebut mengakibatkan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran cenderung membosankan dan monoton karena dalam pembelajaran guru kurang berinteraksi sehingga siswa pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru juga masih sangat jarang menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran.

Berdasarkan dari permasalahan di atas sehingga peneliti mencoba menerapkan penggunaan model pembelajaran yang lebih aktif, bermakna dan menyenangkan dan dibantu dengan media pembelajaran yang menarik dalam memaksimalkan hasil pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengatasi masalah tersebut peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan berbantuan *powerpoint*.

Sedangkan Menurut (Imas & Berlin, 2015), *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 model pembelajaran *role playing* ini dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa. Untuk mencapai yang diharapkan, model pembelajaran *role playing* akan dibantu menggunakan *Microsoft powerpoint*. *Microsoft powerpoint* memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan sehingga tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Dalam proses pembelajaran menggunakan media *powerpoint* akan mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dengan diberikannya pengalaman langsung atau animasi-animasi tambahan mengenai pembelajaran yang akan dilakukan sehingga menambah pengalaman baru dalam proses pembelajarannya.

Pembelajaran berbantuan *PowerPoint* dalam proses pembelajaran akan lebih maksimal apabila model yang diterapkan oleh guru dikolaborasi dengan media pembelajaran salah satu mediana adalah *Microsoft PowerPoint*. Arsyad (2014:164) menyatakan bahwa *Microsoft PowerPoint* adalah salah satu program yang banyak digunakan orang untuk mempresentasikan slidennya. Sehingga dengan adanya *Microsoft PowerPoint* dapat merangsang minat belajar siswa, gabungan konsep pembelajaran dengan *Microsoft PowerPoint* mampu menghasilkan kualitas pembelajaran baru dan mudah dalam pengaplikasiannya dalam mempresentasikan materi pelajaran sehingga lebih menarik perhatian siswa yang membuat siswa dapat fokus dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan *powerpoint* terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN 22 Ampenan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah data yang dapat dinyatakan dalam bentuk angka-angka. Menurut Hardani dkk (2020: 254) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang mengetahui hubungan sebab akibat antara beberapa variabel dan lebih dominan pada penggunaan angka dan pengukuran. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu atau *Quasi eksperiment*. Penelitian *Quasi eksperiment* ini menggunakan dua kelompok sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapatkan perlakuan sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang mendapatkan perlakuan (Hasanah, 2018). Penelitian ini menggunakan tipe *Nonequivalent Control Group Design*. *Nonequivalent control group design* yaitu kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak dipilih secara random (Kusumastuti, 2020: 45).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 22 Ampenan yang berlokasi pada Jalan Gotong Royong, Pejeruk, Kecamatan Ampenan, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Yang berlangsung pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terjadi atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Jadi populasi adalah keseluruhan subyek/obyek yang dijadikan sasaran penelitian yang sesuai dengan masalah penelitian. Adapun dalam penelitian ini yang dijadikan populasi adalah seluruh siswa kelas V A dan V B SDN 22 Ampenan Tahun ajaran 2023/2024. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh yaitu seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel yang digunakan adalah seluruh kelas V yang berjumlah 47 siswa yang terdiri dari kelas VA berjumlah 24 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas VB berjumlah 23 orang sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, soal tes dan dokumentasi. Adapun uji coba instrumen dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji validitas isi. Dalam pengambilan data penelitian ini terdapat uji prasyarat analisis data yaitu dengan melakukan uji normalitas dengan menggunakan uji *kolmogorof smirnov*, uji homogenitas menggunakan *leneve*, dan uji hipotesis menggunakan uji *independent sample T-test*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jenis *Quasi Eksperiment Desain* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2023 pada siswa kelas V SDN 22 Ampenan, dengan melibatkan dua kelas yaitu kelas VA yang berjumlah 24 siswa sebagai

kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan *PowerPoint* dan kelas VB yang berjumlah 23 siswa sebagai kelas kontrol yang dimana tidak diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Penelitian ini dilaksanakan masing-masing 3 kali pertemuan. Pada tahap awal, siswa diberikan *pretest* pada masing-masing kelas kontrol dan kelas eksperimen tanpa diberikan perlakuan sebelumnya untuk melihat kemampuan awal pembelajaran IPA siswa. Selanjutnya pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga, dilaksanakannya pembelajaran yang dimana selama tiga kali pertemuan pada kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan *Powerpoint* dan tiga kali pertemuan pada kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional (ceramah). Pada tahap akhir siswa diberikan *posttest* pada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk melihat kemampuan siswa dalam pembelajaran IPA.

Sebelum dilakukannya penelitian, terlebih dahulu dibuat instrumen tes dan *Powerpoint* yang akan diuji validitasnya. Setelah dilakukan uji validitas, instrumen tersebut akan digunakan untuk mengukur kemampuan pembelajaran IPA siswa. Adapun pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung, dilakukan sebuah observasi untuk mengetahui bagaimana keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui bagaimana berpengaruhnya cara mengajar guru dengan hasil belajar yang dihasilkan oleh siswa. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran diisi oleh observer. Adapun yang menjadi observer pada pelaksanaan pembelajaran ini adalah wali kelas VA. Hasil keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan *powerpoint* di kelas eksperimen terbagi menjadi III pertemuan yang dapat dilihat pada tabel 1 dan 2.

Tabel 1. Hasil Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru

No	Pertemuan	Keterlaksanaan Pembelajaran (%)	Kategori	Rata-rata
1	I	81	Baik	90
2	II	90	Sangat Baik	
3	III	100	Sangat Baik	

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat hasil keterlaksanaan pembelajaran kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan *powerpoint* dengan dilihat pada aktivitas guru memperoleh nilai rata-rata 90 dan dapat diinterpretasikan dalam kategori sangat baik.

Tabel 2. Hasil Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Siswa

No	Pertemuan	Keterlaksanaan Pembelajaran (%)	Kategori	Rata-rata
1	I	79	Baik	89
2	II	88	Sangat Baik	
3	III	100	Sangat Baik	

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat hasil keterlaksanaan pembelajaran kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan *powerpoint* dengan dilihat pada aktivitas siswa memperoleh nilai rata-rata 89 dan dapat diinterpretasikan dalam kategori sangat baik.

Selanjutnya dapat di lihat data tes hasil pemahaman pembelajaran IPA siswa dalam perolehan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol, yang dihitung dengan berbantuan aplikasi *SPSS.25 for Windows* dilihat dalam Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi *Pretest* dan *Posttest* Hasil Pembelajaran IPA

	Jumlah Siswa	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	24	35	80	58.54	11.839
Posttest Eksperimen	24	65	100	81.25	9.918
Pretest Kontrol	23	30	70	55.43	10.966
Posttest Kontrol	23	50	85	68.48	9.936
Valid N (listwise)	23				

Berdasarkan tabel 3, hasil *pretest* kelas eksperimen sebanyak 24 siswa diperoleh nilai minimum 35, nilai maksimum 80, mean 58,54 dan standar deviasi sebesar 11.839. Sedangkan hasil pengukuran *pretest* kelas kontrol sebanyak 23 siswa diperoleh nilai minimum 30, nilai maksimum 70, mean 55,43 dan standar deviasi sebesar 10.966. Untuk hasil *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai minimum 65, maksimum 100, mean 81,25 dan standar deviasi sebesar 9.918. Sedangkan hasil pengukuran *posttest* kelas kontrol diperoleh nilai minimum 50, maksimum 85, mean 68,48, dan standar deviasi sebesar 9.936.

Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji Normalitas adalah prasyarat analisis dilakukan sebelum menguji hipotesis. Dengan tujuan untuk mengetahui data pembelajaran IPA siswa pada data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* berbantuan *SPSS.25 for windows*. Pengambilan keputusan atau kesimpulan jika  $\text{sig} > 0,05$  maka data berdistribusi normal. Berikut hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data

Kelas	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Pretest Eksperimen	.118	24	.200*
IPA Siswa Posttest Eksperimen	.144	24	.200*
Pretest Kontrol	.156	23	.151
Posttest Kontrol	.159	23	.139

Berdasarkan tabel 4 pada hasil uji normalitas pada *pretest* kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,200 > 0,05$ . Data *posttest* kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,200 > 0,05$ . Data *pretest* kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,151 > 0,05$ . Data *posttest* kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,139 > 0,05$ . Jadi, dari data keseluruhan yang diperoleh dari uji normalitas bahwa semua data  $> 0,05$  sehingga kesimpulannya adalah semua data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Data

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.103	1	45	.750
.190	1	45	.665

Berdasarkan tabel 5, menunjukkan data *pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar  $0,750 > 0,05$  dan data *posttest* kelas eksperimen dan kontrol memiliki nilai signifikansi  $0,665 > 0,05$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol dinyatakan homogen.

Setelah dilakukannya uji prasyarat yang berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dalam penelitian ini uji hipotesis yang digunakan yaitu uji *independent sampel t-test* dengan berbantuan program *SPSS. 25 for windows* untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun kesimpulan pada uji hipotesis ini, jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dan jika  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

		t-test for Equality of Means				
		T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Hasil belajar	Equal variances assumed	4.409	45	.000	12.772	2.897
IPA	Equal variances not assumed	4.409	44.908	.000	12.772	2.897

Berdasarkan Tabel 6 dapat dilihat bahwa hasil uji hipotesis diketahui  $t_{hitung} = 4.409 > t_{tabel} = 2.014$  dengan nilai signifikansi (2-tailed) 0,000 yang berarti bahwa  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi, artinya ada perbedaan nilai rata-rata siswa yang ajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan *powerpoint*.

#### Keterlaksanaan Pembelajaran dan Hasil Belajar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan *powerpoint* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 22 Ampenan. Adapun instrumen yang digunakan yaitu menggunakan soal tes, lembar observasi dan dokumentasi. Soal tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman materi IPA siswa. Lembar observasi yang digunakan untuk mengamati keterlaksanaan dalam penggunaan model pembelajaran *role playing*. Sedangkan dokumentasi yang digunakan berupa foto-foto siswa saat proses pembelajaran, dan juga menggunakan media *powerpoint* yang fungsinya membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Instrumen tersebut dilakukan validasi terlebih dahulu menggunakan uji ahli.

Pelaksanaan pembelajaran ini di laksanakan di SDN 22 Ampenan dengan tujuan untuk mengetahui tujuan untuk menemukan pengaruh model pembelajaran *Role Playing* berbantuan *Powerpoint* terhadap hasil belajar IPA siswa pada materi ekosistem dan komponen ekosistem. Penelitian ini menggunakan *Quasi eksperiment* dengan tipe *Nonequivalent Control Group Design* yang melibatkan dua kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen guru menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan *Powerpoint*, sementara pada kelas kontrol menggunakan model konvensional. Sebelum kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakuan, masing-masing kelas terlebih dahulu diberikan *pretest* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun hasil *pretest* menunjukkan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 58.54 dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 55.43. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang tidak jauh berbeda, sehingga dilanjutkan dengan diberikan perlakuan.

#### Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar IPA

Pada penelitian ini, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakuan atau pembelajaran masing-masing tiga kali pertemuan. Pembelajaran di kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan *powerpoint* terlihat aktif dalam proses pembelajaran, siswa mudah menangkap materi yang disampaikan, terlihat cara pengembangan dan penghayatan imajinasi dilakukan oleh siswa dengan memerankan tokoh atau benda mati sesuai dengan naskah yang telah

dibagikan selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan yang dikatakan oleh (Imas & Berlin, 2015), *role playing* yaitu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Selain itu siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *role playing* terlihat fokus mengikuti proses pembelajaran. Terlihat antusias dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan *powerpoint* ini tidak membuat siswa bosan sehingga siswa lebih semangat dalam menerima materi yang diajarkan. Siswa juga mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan sehingga siswa tidak tegang dan dapat belajar dengan baik. Oleh karena itu pentingnya penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas.

Selain model pembelajaran dibutuhkan juga suatu media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan apa yang ingin disampaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan yang dimana dalam penelitian ini peneliti menggunakan *powerpoint* yang digunakan untuk menyampaikan materi dan membantu dalam latar bermain peran buat siswa yang dirancang oleh peneliti dengan berbantuan aplikasi *Canva* yang memuat, materi pembelajaran dan latar bermain peran yang didesain yang menarik sehingga dapat membangkitkan siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Dewi, N. K (2022), penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi keberagaman karakter gaya belajar siswa, untuk itu dibutuhkan media pembelajaran yang menarik seperti *powerpoint*.

Dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan *powerpoint* pada pembelajaran IPA materi ekosistem dan komponen ekosistem siswa diberikan peran yang melibatkan hewan-hewan di lingkungan sekitar yang dikemas dengan sangat menarik dan dibantu ditampilkan pada slide *powerpoint* yang telah dibuat. Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan oleh Rahmatih, dkk (2020) pembelajaran sains yang efektif dirancang secara kontekstual dengan menghadirkan contoh nyata yang berada di lingkungan sekitar.

Setelah kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda, maka selanjutnya diberikan *posttest* dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa. Adapun hasil *posttest* menunjukkan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan *powerpoint* memperoleh nilai rata-rata 81,25 sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran berpusat pada guru memperoleh nilai rata-rata 68.48. Hasil *posttest* tersebut menunjukkan kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan *powerpoint* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang diajarkan menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru. Kemudian hal serupa yang dikemukakan oleh Khoirunnisa, S.W (2016) pada penelitiannya bahwa siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 1 Pardasuka Katibung Lampung Selatan meningkat dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran ceramah.

Sebelum melakukan uji hipotesis untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar IPA antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu dengan menggunakan yang pertama uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya melakukan uji prasyarat dengan diketahui data distribusi normal dan bersifat homogen, maka dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis dengan tujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan *powerpoint* dengan model pembelajaran yang berpusat pada guru. Hasil uji hipotesis didapatkan  $t_{hitung} 4.409 > t_{tabel} 2.014$  dengan nilai signifikansi ( 2-tailed) 0,000 yang berarti bahwa  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat di simpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan *powerpoint* terdapat hasil belajar IPA Kelas V SDN 22 Ampenan. Hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis yang dilakukan didapatkan  $t_{hitung} 4.409 > t_{tabel} 2.014$  dengan nilai signifikansi ( 2-tailed) 0,000 yang berarti bahwa  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka disimpulkan ada perbedaan nilai rata-rata siswa yang ajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan *powerpoint* dengan pembelajaran yang berpusat pada guru. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata nilai posttes siswa kelas eksperimen sebesar 81,25%, sedangkan rata-rata nilai posttest kelas kontrol sebesar 68,48%. Model pembelajaran *role playing* berbantuan *powerpoint* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN 22 Ampenan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- As' adi, M., & Muttaqin, A. I. (2019). Pendampingan Kegiatan Keagamaan Di Masjid Al Falah Dusun Krajan Desa Siliragung Kecamatan Siliragung Banyuwangi. *Abdi Kami: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 105–114.
- Hardani, & dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu. doi:ISBN: 978-623-7066-33-0.
- Hidayat, A., Sa'diyah, M., & Lisnawati, S. (2020). Metode pembelajaran aktif dan kreatif pada madrasah diniyah takmilyah di kota bogor. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(01), 71–86. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30868/ei.v9i01.639>
- Imas, K., & Berlin, S. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Pfofesionalitas Guru*.Kata Pena.
- Khoirunnisa, S. W. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pardasuka Katibung Lampung Selatan tahun ajaran 2015/2016.
- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A., (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Rahman, N., Dewi, N. K., & Nurhasanah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 15 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7 (3c), 1846-1852.
- Rahmatih, Aisa Nikmah, dkk. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *EduMatSains*. 5(1): 9-18.
- Safitri, E. K. A. (2018). *Optimalisasi Pemanfaatan Potensi Lokal Dalam Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat di Desa Sukamulya Kecamatan Banyumas Kabupaten Pringsewu*. UIN Raden Intan Lampung
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.