

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
BERBANTUAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V
SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**DANTI OKTARINA
NPM 2113053223**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

DANTI OKTARINA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Candimas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik (2) pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik (3) perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran dengan media *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis *experimental design* yaitu desain dua kelompok (*between subject design*). Populasi berjumlah 57 orang peserta didik, dengan penentuan sampel penelitian menggunakan teknik *random sampling*. Teknik pengumpulan data berupa angket. Pengujian hipotesis menggunakan rumus uji-T. Kesimpulan dari hasil penelitian ini yaitu: (1) terdapat pengaruh dari model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan signifikansi (2-tailed) 0.000 (2) terdapat pengaruh dari model pembelajaran *role playing* berbantuan media *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan signifikansi (2-tailed) 0.000 (3) terdapat perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol dari penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran dan dengan media *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan nilai signifikansi (2-tailed) 0.000.

Kata kunci: model pembelajaran *role playing*, motivasi belajar, *PowerPoint* interaktif, video pembelajaran.

ABSTRACT

THE APPLICATION OF ROLE PLAYING LEARNING MODEL ASSISTED BY LEARNING VIDEO MEDIA IN INCREASING MOTIVATION LEARNING OF CLASS V ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

DANTI OKTARINA

The problem in this study was the low learning motivation of fifth grade students at SD Negeri 1 Candimas. This study aimed to determine (1) the effect of applying the role playing learning model assisted by instructional video media in increasing students learning motivation, (2) the effect of applying the role playing learning model assisted by interactive PowerPoint media in increasing students' learning motivation, and (3) the difference in effect between the application of the role playing learning model assisted by instructional video media and that assisted by interactive PowerPoint media in increasing students' learning motivation. The method used in this study was quantitative with an experimental design, specifically a between-subjects design. The population consisted of 57 students, and the research sample was determined using random sampling. Data collection techniques included questionnaires. The hypothesis testing used the t-test formula. The conclusions of this study were: (1) there was an effect of the role playing learning model assisted by instructional video media on increasing students learning motivation, with a significance value (2-tailed) of 0.000, (2) there was an effect of the role playing learning model assisted by interactive PowerPoint media on increasing students' learning motivation, with a significance value (2-tailed) of 0.000, and (3) there was a difference between the experimental and control classes in the application of the role playing learning model assisted by instructional video media and interactive PowerPoint media in increasing students' learning motivation, with a significance value (2-tailed) of 0.000.

Keywords: interactive powerpoint, learning motivation, learning video, role playing learning model.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
BERBANTUAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Oleh

**DANTI OKTARINA
NPM 2113053223**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

: PENERAPAN MODEL
PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
BERBANTUAN MEDIA VIDEO
PEMBELAJARAN DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa

: Danti Oktarina

No. Pokok Mahasiswa

: 2113053223

Program Studi

: S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Kependidikan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dayu Rika Perdana, M.Pd.
NIK. 231502870709201

Alif Luthvi Azizah, M.Pd.
NIP. 199305232022032011

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

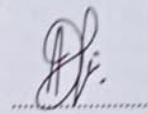
Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

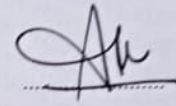
Ketua

: Dayu Rika Perdana, M.Pd.



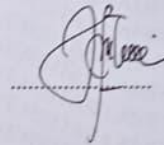
Sekretaris

: Alif Luthyi Azizah, M.Pd.



Penguji Utama

: Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 30 Juni 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Danti Oktarina
NPM : 2113053223
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Kependidikan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 30 Juni 2025

Yang Membuat Pernyataan,


Danti Oktarina
2113053223



RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Danti Oktarina lahir di Kota Metro, Provinsi Lampung, pada tanggal 06 Oktober 2002. Peneliti merupakan anak pertama dari empat bersaudara dan pasangan Bapak Marno dengan Ibu Sri Purwati.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 6 Pakuan Aji lulus pada tahun 2014
2. SMP PGRI 2 Sukadana lulus pada tahun 2017
3. SMA Negeri 1 Sekampung lulus pada tahun 2020

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menyelesaikan studi peneliti mendapatkan kesempatan untuk mengikuti program Kemendikbudristek yaitu Kampus Mengajar Angkatan 6 Tahun 2024. Kemudian pada tahun 2024 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Sidodadi, Kecamatan Sidomulyo, Kabupaten Lampung Selatan.

MOTTO

“Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkan ku tidak akan pernah menjadi takdir ku, dan apa yang ditakdirkan untuk ku tidak akan pernah melewatkan ku.”

(Umar Bin Khattab)

“Memaksa diri untuk bahagia adalah cara mengimani qadha dan qadar. Jangan sampai karena terlalu sering mengeluh menyebabkan kita tidak percaya takdir.”

(Gus Baha)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Tiada lembar yang paling indah dalam karya sederhana ini kecuali lembar persembahan. Dengan penuh rasa syukur dan ketulusan hati kupersembahkan karya ini kepada dua insan luar biasa dalam hidupku:

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Marno dan Ibu Sri Purwati. Sosok luar biasa berjasa dalam hidup saya. Terima kasih atas doa dan dukungan yang luar biasa baik secara moral maupun material, jerih payah dan telah mengusahakan segala hal anakmu yang satu ini, serta doa hebat yang selalu dipanjatkan setiap harinya. Semoga mamak bapak sehat selalu dan ada dalam lindungan Allah SWT, serta selalu ada dalam setiap episode kehidupan penulis. Maaf belum bisa memberikan yang terbaik, namun akan selalu penulis usahakan untuk membuat bangga mamak bapak.

Kakek dan Nenekku Tersayang

Adik-adikku Terkasih

Almamater Tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN. Eng. Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana peneliti.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M. Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang senantiasa mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung serta memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
5. Dayu Rika Perdana, M.Pd., sebagai Ketua Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberi bimbingan, arahan, saran dan nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Alif Luthvi Azizah, M.Pd., sebagai Sekertaris Penguji sekaligus Pembimbing Akademik yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk

memberikan bimbingan, arahan dan saran yang luar biasa serta memberikan dukungan kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

7. Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd., sebagai Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Deviyanti Pangestu, M.Pd., sebagai dosen validator instrumen penelitian.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
10. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Candimas kecamatan Natar yang telah memberikan izin dan membantu peneliti selama penyusunan skripsi ini
11. Wali kelas V A dan V B SD Negeri 1 Candimas kecamatan Natar yang telah memberikan izin dan bantuan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Serta membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
12. Wali kelas V SD Negeri 6 Pakuan Aji kecamatan Sukadana yang telah memberikan izin dan bantuan kepada peneliti untuk melaksanakan Uji Instrumen di sekolah tersebut.
13. Peserta didik kelas V A dan V B SD Negeri 1 Candimas kecamatan Natar, serta peserta didik kelas V SD Negeri 6 Pakuan Aji kecamatan Sukadana yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
14. Keluarga besarku yang selalu memberi dukungan yang luar biasa, orang tuaku Bapak Marno dan Ibu Sri Purwati, Adikku Meidina Dwi Lestari, Devy Putri Khaesarani, Muhammad Ilano Vriza, serta Kakek dan Nenekku.
15. Sepupuku, Mia, Deva, Ajeng, Binti, Sela, Bila, Caca, Nisa, Aleeza yang selalu ada dikala suka dan dukaku serta memberikan dukungan selama penyusunan skripsi ini.

16. Sahabatku, Tessa, Vina, Nurhayatun, Irfan, Zidan, Candra, yang selalu ada dan memberikan dukungan selama penyusunan skripsi ini.
17. Teman seperjuangan, Sarah, Nafisa, Hartati, Vira, teman-teman kontrakan Pakde Yok yang telah banyak membantu dan memberikan waktu serta tenaganya untuk peneliti dalam setiap tahap seminar skripsi. Serta sobat HC yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang banyak membantu selama perkuliahan juga hingga saat ini.
18. Diri sendiri, mungkin terlihat lambat namun terima kasih untuk setiap hal kecil yang selalu kau usahakan untuk bahagiamu setiap hari, terima kasih karena selalu meyakinkan diri akan hal indah itu, terus berjalan meski terkadang bingung, dan percaya bahwa semua akan terlewati.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 08 Mei 2025
Peneliti



Danti Oktarina
2113053223

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
II. KAJIAN PUSTAKA	9
A. Belajar	9
1. Pengertian Belajar	9
2. Teori Belajar.....	10
B. Pembelajaran.....	14
1. Pengertian Pembelajaran	14
2. Komponen-komponen Pembelajaran	15
C. Motivasi Belajar.....	18
1. Pengertian Motivasi Belajar	18
2. Jenis-jenis Motivasi Belajar	19
3. Faktor Yang Memengaruhi Motivasi Belajar	20
4. Faktor Yang Menghambat Motivasi Belajar	22
5. Indikator Motivasi Belajar	24
6. Kategori Motivasi Belajar	25

D. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	27
1. Pengertian Model Pembelajaran	27
2. Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	28
E. Media Video Pembelajaran	35
1. Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran.....	36
2. Langkah-Langkah Menggunakan Media Interaktif Video Pembelajaran.....	37
F. Media <i>PowerPoint</i> Interaktif	39
1. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>PowerPoint</i> Interaktif.....	40
2. Langkah-langkah Menggunakan Media <i>PowerPoint</i> Interaktif.....	40
G. Mata Pelajaran IPAS	41
H. Penelitian yang Relevan.....	42
I. Kerangka Berpikir.....	45
J. Hipotesis Penelitian	47
III. METODE PENELITIAN	48
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	48
B. <i>Setting</i> Penelitian	48
C. Prosedur Penelitian	49
D. Populasi dan Sampel Penelitian	50
1. Populasi Penelitian	50
2. Sampel.....	50
E. Variabel Penelitian	51
1. Variabel <i>Independen</i> (Bebas)	51
2. Variabel <i>Dependen</i> (Terikat)	51
F. Definisi Konseptual	52
G. Definisi Operasional Variabel	53
H. Teknik Pengumpulan Data	55
I. Instrumen Penelitian	56
J. Uji Prasyarat Instrumen Penelitian	59
1. Uji Validitas Instrumen	59
2. Uji Reliabilitas Instrumen	60
K. Teknik Analisis Data	62

L. Uji Hipotesis Penelitian	63
1. Uji T	63
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	67
A. Hasil Penelitian	67
1. Pelaksanaan Penelitian	67
a. Persiapan Penelitian	67
b. Uji Coba Instrumen Penelitian	67
c. Pelaksanaan Penelitian	67
2. Hasil Penelitian	67
a. Data Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik	68
b. Analisis Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Kelas Eksperimen ..	69
c. Analisis Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Kelas Kontrol	71
3. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	73
a. Uji Normalitas	73
b. Uji Homogenitas	74
c. Hasil Uji Hipotesis	75
B. Pembahasan	77
C. Keterbatasan Penelitian	86
V. SIMPULAN DAN SARAN	88
A. Simpulan	88
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	90

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik	26
2. Motivasi Belajar dalam Persentase	26
3. Persentase Nilai Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik	27
4. Penelitian Relevan.....	42
5. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Candimas	50
6. Skala Likert	55
7. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar.....	57
8. Kategori Motivasi Belajar	59
9. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen	60
10. Kategori Koefisien Reliabilitas	60
11. Hasil Reliabilitas	61
12. Rekapitulasi Motivasi Belajar Individu Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol	68
13. Uji Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	70
14. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	70
15. Uji Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Kelas Kontrol.....	71
16. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Kontrol.....	72
19. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen	73
20. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	74
21. Hasil Uji Homogenitas Data	74
22. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis 1	75
23. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis 2.....	76
24. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis 3.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	46
2. Diagram Motivasi Belajar Individu Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	69
3. Motivasi Belajar Kelas Eksperimen.....	71
4. Motivasi Belajar Kelas Kontrol	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	98
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	99
3. Surat Izin Penelitian	100
4. Surat Balasan Penelitian.....	101
5. Surat Uji Coba Instrumen.....	102
6. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	103
7. Surat Keterangan Validasi Instrumen.....	104
8. Pedoman Pertanyaan Wawancara Wali Kelas V A Bapak Suhendra, S.Pd.....	108
9. Pedoman Pertanyaan Wawancara Wali Kelas V B Ibu Metami Septiana, S.Pd.....	109
10. Modul Pembelajaran IPAS Kelas Eksperimen.....	110
11. Modul Pembelajaran IPAS Kelas Kontrol.....	117
12. Naskah <i>Role Playing</i> Sistem Pencernaan Manusia.....	139
13. Angket Motivasi Belajar Peserta Didik.....	141
14. Rubrik Penilaian Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	146
15. Uji Validitas.....	148
16. Uji Reliabilitas	148
17. Angket Penelitian Motivasi Belajar Peserta Didik.....	149
18. Lampiran Hasil Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	152
19. Lampiran Hasil Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol	157
20. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V	161
21. Rekapitulasi Indikator Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	163
22. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	167
23. Rekapitulasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	171

24. Dokumentasi Wawancara Bersama Wali Kelas V A Bapak Suhendra, S.Pd.	174
25. Dokumentasi Wawancara Bersama Wali Kelas V B Ibu Metami Septiani, S.Pd.	174
26. Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	175
27. Diskusi Kelompok Kelas Eksperimen	175
28. Peserta Didik Kelas Eksperimen Bermain Peran	176
29. Pembelajaran Kelas Kontrol	176
30. Diskusi Kelompok Kelas Kontrol	177
31. Peserta Didik Kelas Kontrol Bermain Peran.....	177
32. Uji Coba Instrumen.....	178
33. Media Video Pembelajaran	178
34. Media <i>PowerPoint</i> Interaktif	179

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan membantu melengkapi fenomena integrasi digital, dimana manusia dan mesin berinteraksi satu sama lain, untuk memecahkan masalah dengan teori baru. Integrasi digital dalam pendidikan mencakup penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung proses belajar mengajar, yang dapat meningkatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Menurut Charles dkk., (2023), fokus pendidikan abad ke-21 adalah meningkatkan potensi manusia daripada kemampuan teknis untuk mengeksplorasi dan mengeksploitasi alam sebagaimana abad sebelumnya. Oleh karena itu Intan dkk., (2022) mengatakan keberhasilan pendidikan di sekolah sangat bergantung pada bagaimana pendidik mengajar.

Hal ini sejalan dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2017 tentang pendidik, yang diubah dari Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 tentang pendidik, menetapkan tanggung jawab utama seorang pendidik sebagai pendidik profesional: mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik di jalur pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Merancang strategi untuk kegiatan pembelajaran adalah tugas penting pendidik. Saat ini, kualitas pendidikan di Indonesia sangat memprihatinkan. Pendidikan Indonesia memiliki kelemahan atau kekurangan dalam proses pembelajaran. Beberapa tantangan dalam pendidikan di Indonesia meliputi keterbatasan fasilitas pendidikan,

rendahnya kualitas pengajaran yang belum memenuhi standar, dan kurangnya motivasi peserta didik untuk melanjutkan pendidikan. Disamping itu juga, proses pembelajaran hanya diarahkan pada proses menghafal, mendengarkan ceramah, sehingga terkesan otak dipaksa untuk memahami materi pembelajaran yang sebenarnya belum sepenuhnya mereka pahami. Hal ini terjadi karena kurangnya pendidik dalam menguasai dan menerapkan strategi atau model dalam pembelajaran. Saat proses pembelajaran berlangsung pendidik tidak hanya menyampaikan materi saja melainkan juga menjadi motivator bagi peserta didiknya.

Oleh karenanya pendidik harus bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui model atau strategi pembelajaran. Salah satu tantangan utama adalah pendekatan pembelajaran yang masih menekankan pada metode ceramah dan hafalan. Akibatnya, pembelajaran cenderung menjadi pasif, kurang interaktif, dan tidak memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Keterbatasan pendidik dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif turut mempengaruhi kualitas pembelajaran. Banyak pendidik yang masih menggunakan metode tradisional dalam menyampaikan materi tanpa memperhatikan cara yang lebih efektif untuk memotivasi peserta didik. Metode tradisional berupa ceramah yang dominan sering kali membuat peserta didik merasa bosan dan tidak terlibat, sehingga mengurangi efektivitas pembelajaran.

Mencapai pendidikan yang maksimal perlu adanya sebuah motivasi belajar. Dalam setiap proses pembelajaran motivasi belajar peserta didik menjadi salah satu penentu dari keberhasilan peserta didik dalam belajar. Dengan adanya motivasi yang kuat maka peserta didik akan dengan senang mengikuti pembelajaran sehingga mudah dalam menerima materi yang disampaikan oleh pendidik. Motivasi belajar menjadi salah satu faktor penentu juga dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Munculnya motivasi belajar pada peserta didik akan dapat dilihat ketika seorang pendidik mampu menciptakan pembelajaran yang bervariasi seperti dengan menerapkan model pembelajaran dan penggunaan media

pembelajaran. Hal ini menjadi faktor penentu seberapa antusias mereka dalam menjalani proses pembelajaran dan meraih prestasi. Motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai teori motivasi yang menjelaskan alasan serta cara individu terdorong untuk belajar. Sebagai contoh, teori kebutuhan Maslow dapat memberikan pemahaman mengenai proses pembentukan dan pemeliharaan motivasi belajar. Teori tersebut menegaskan bahwa motivasi belajar bersifat dinamis, dapat mengalami perubahan dari waktu ke waktu, dan dipengaruhi oleh beragam faktor internal maupun eksternal.

Motivasi yang tumbuh dari dalam diri akan membuat proses belajar lebih mudah dan menyenangkan bagi mereka, jadi penting bagi pendidik, orang tua, dan lingkungan sekitar untuk membantu membangunnya. Beberapa fungsi motivasi belajar menurut Jehaut (2020) adalah untuk mendorong orang untuk melakukan sesuatu, yang berarti mereka melepaskan energi sebagai penggerak atau motor, menentukan jalan perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang ingin dicapai, sehingga motivasi dapat memberikan jalan dan kegiatan yang harus dilakukan sesuai dengan rumusan tujuannya, dan menyeleksi tindakan berarti menentukan tindakan apa yang tepat untuk mencapai tujuan dan menyisihkan tindakan yang tidak berguna untuk mencapai tujuan tertentu. Demikian motivasi belajar menjadi salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dari suatu pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada penelitian pendahuluan tanggal 07 November 2024 yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Candimas, bahwasanya motivasi belajar peserta didik di kelas V masih tergolong cukup rendah. Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada wali kelas, minat peserta didik terhadap pembelajaran dinilai kurang, ini membuat peserta didik terpaksa memahami konsep-konsep yang mungkin belum sepenuhnya mereka pahami secara mendalam. Peserta didik menjadi bosan dengan pembelajaran yang mereka lakukan, sehingga susah untuk konsentrasi dan memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Pembelajaran masih monoton yakni dengan metode pembelajaran yang dipakai masih berpusat

pada pendidik, belum melibatkan peserta didik. Selain itu pendidik juga belum menggunakan media dalam proses pembelajarannya, namun sesekali pernah menerapkan metode diskusi kelompok saat pembelajaran berlangsung.

Disamping faktor kemampuan peserta didik yang berbeda-beda dalam menerima materi, pembelajaran terkesan monoton juga disebabkan karena kurangnya media atau alat peraga yang masih belum lengkap. Sehingga peserta didik terlihat masih banyak yang pasif, beberapa peserta didik terlihat aktif menyesuaikan dengan metode atau model dan juga media pembelajaran yang digunakan pendidik. Hal ini tentu menjadikan motivasi belajar peserta didik menjadi rendah. Peserta didik menjadi bosan dengan pembelajaran yang mereka lakukan, sehingga susah untuk konsentrasi dan memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Selain itu ketika pendidik mengajukan pertanyaan, peserta didik tampak kebingungan dan cenderung bertanya kepada teman lain tanpa berusaha mencari jawaban secara mandiri. Peserta didik juga belum menunjukkan ketekunan dalam menghadapi tugas atau kesulitan. Hal ini terlihat dari kebiasaan mereka yang tidak mencoba mencari jawaban di buku saat diberikan pertanyaan, melainkan hanya menjawab jika sudah mengetahui jawabannya. Minat belajar peserta didik terhadap pelajaran IPA juga belum terlihat selama proses pembelajaran berlangsung.

Sejalan dengan penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh Kaury dkk., (2021), dikatakan bahwa terdapat rendahnya motivasi belajar pada peserta didik disebabkan pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik, sehingga belum ada pembelajaran yang bervariasi dengan menggunakan model atau media pembelajaran. Hasilnya dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Mengingat betapa pentingnya motivasi belajar bagi peserta didik, berdasarkan fakta yang dipaparkan tersebut pembelajaran di kelas harus diperbaiki terutama pelajaran IPAS. Peserta didik harus didorong untuk berperan aktif dalam

pembelajaran. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik, pendidik harus menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada keaktifan peserta didik. Model pembelajaran *role playing* adalah salah satu model yang efektif yang dapat mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran sehingga dapat partisipasi dalam mengikuti pembelajaran tinggi dan memudahkan mereka dalam memahami dan menerima materi pembelajaran.

Model pembelajaran *role playing* adalah model yang dapat dipilih oleh pendidik untuk mengatasi masalah ini. Susanti dan Pratama (2021) mengatakan bahwa bermain peran adalah model pembelajaran dalam simulasi yang bertujuan untuk menciptakan peristiwa atau peristiwa di masa depan. Model pembelajaran *role playing* cocok untuk digunakan dalam pembelajaran yang menekankan pada peserta didik aktif. Model pembelajaran *role playing* juga dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik karena membuat peserta didik bertanggung jawab atas tugas yang mereka berikan. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Rosifah dkk., (2018) model pembelajaran *role playing* atau bermain peran, banyak melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Ini juga menciptakan suasana yang menggembirakan sehingga peserta didik merasa senang dan antusias saat mengikuti pelajaran.

Pelaksanaan model pembelajaran *role playing* tentu saja perlu adanya sebuah media pembelajaran sebagai alat pendukung. Media pembelajaran menjadi salah satu pemicu ketertarikan peserta didik dalam belajar. Sehingga dengan berbantuan media pembelajaran motivasi peserta didik dalam belajar akan muncul dengan sendirinya. Media video pembelajaran menjadi salah satu media yang cocok jika disandingkan dengan model pembelajaran *role playing* ini. Media video pembelajaran merupakan media yang dirancang untuk memfasilitasi gaya belajar visual peserta didik. Gaya belajar visual memanfaatkan indra mereka untuk belajar, sehingga fokus pada tampilan yang menarik. Pendapat dari Dewi dkk.,

(2023) bahwa untuk menarik perhatian peserta didik, video pembelajaran dibuat dengan simulasi nyata, pemilihan teks, narasi, dan gambar yang sangat diperhatikan. Media interaktif akan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik hingga peserta didik paham terhadap materi yang mereka pelajari.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, peneliti memutuskan untuk mengambil judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Kelas V Didik Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).
2. Pendidik belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi yang memicu motivasi belajarnya dan mengajak peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran.
3. Pemanfaatan media pembelajaran masih kurang optimal dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik.
4. Peserta didik kurang termotivasi dalam belajar sehingga cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, batasan dalam penelitian ini meliputi motivasi belajar peserta didik (Y) serta penggunaan model pembelajaran *role playing* dengan berbantuan media video pembelajaran (X).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V sekolah dasar?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan media *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V sekolah dasar?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V sekolah dasar
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan media *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V sekolah dasar
3. Membandingkan pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara Teoretis

Memberikan informasi, wawasan, dan pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya pendidikan di sekolah dasar, terutama dalam

upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta memiliki potensi untuk meningkatkan prestasi belajar mereka.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi:

a. Pendidik

Menjadi referensi pendidik dalam merancang proses pembelajaran yang bervariasi menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan berbantuan media video pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan dapat memperluas wawasan serta pengetahuan pendidik.

b. Peserta didik

Model pembelajaran *role playing* ini diharapkan dapat membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar sehingga dapat memahami materi yang disampaikan dengan mudah dengan bantuan media video pembelajaran pada proses pembelajaran.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk menyediakan fasilitas pembelajaran yang baik dan memberikan kontribusi positif guna meningkatkan kualitas pendidikan disekolah melalui model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran.

d. Peneliti selanjutnya

Dapat membantu peneliti lain menemukan lebih banyak informasi tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* dengan bantuan media video pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah aktivitas fisik dan psikis yang mengubah tingkah laku seseorang yang bukan hasil dari kematangan atau sesuatu yang bersifat sementara. Menurut Schunk dalam Parwati dkk., (2019) belajar merupakan suatu aktivitas yang melibatkan pemerolehan dan pemodifikasian pengetahuan, keterampilan, strategi, keyakinan, perbuatan, dan tingkah laku.. Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif menetap yang disebabkan oleh pengalaman atau latihan. Tujuan belajar bagi peserta didik adalah mengembangkan potensi dalam diri yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik menurut Eko Mujito (2017). Ranah kognitif mencakup kemampuan berpikir dan memahami, ranah afektif berkaitan dengan sikap dan emosi, sedangkan ranah psikomotorik melibatkan keterampilan fisik.

Belajar adalah proses aktivitas mental di mana seseorang mengubah perilakunya menjadi lebih baik dalam jangka waktu yang relatif lama, yang mencakup aspek fisik dan psikologis kepribadian. Dalam kehidupan sehari-hari tentunya manusia akan terus belajar setiap harinya. Adapun menurut Sariani dkk., (2021) belajar adalah salah satu elemen penting yang memengaruhi serta berkontribusi besar dalam membentuk kepribadian dan perilaku seseorang. Sebagian besar proses perkembangan individu terjadi melalui aktivitas belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disepakati bahwa belajar adalah proses dinamis yang melibatkan perubahan tingkah laku yang stabil akibat pengalaman dan latihan. Proses ini bertujuan

mengembangkan potensi individu secara menyeluruh, mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam pendidikan formal, belajar menjadi elemen kunci keberhasilan pendidikan, memerlukan perencanaan matang, serta mempertimbangkan berbagai aspek untuk mencapai tujuan. Selain itu, lingkungan belajar yang didukung penguatan, ganjaran, dan pujian dapat memotivasi peserta didik. Secara keseluruhan, belajar adalah aktivitas yang mengintegrasikan aspek fisik dan psikis untuk membangun kompetensi diri, baik dalam perilaku maupun pola pikir.

2. Teori Belajar

Pada dasarnya, teori belajar didefinisikan sebagai suatu prinsip umum atau kumpulan prinsip yang saling berhubungan, dan merupakan penjelasan dari berbagai fakta dan penemuan yang terkait dengan proses belajar. Teori belajar menjelaskan bagaimana belajar terjadi dan bagaimana pikiran peserta didik memproses data. Teori belajar mengatakan bahwa pembelajaran yang berlangsung dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori belajar behaviorisme dan kognitif dalam proses pembelajaran.

1) Teori Belajar Behaviorisme

Menurut Wahyuni dan Aryani (2020) teori behaviorisme didefinisikan sebagai perubahan perilaku yang terjadi akibat interaksi antara stimulus dan respons. Dengan kata lain, belajar merupakan proses di mana peserta didik mengalami perubahan dalam kemampuan bertindak dengan cara baru sebagai hasil dari interaksi tersebut. Seseorang dikatakan telah belajar apabila ia mampu menunjukkan perubahan dalam perilakunya. Sebagai ilustrasi, seorang anak yang belum bisa mengerjakan perkalian, meskipun telah belajar dengan tekun dan mendapatkan bimbingan intensif dari gurunya, tetap dianggap belum belajar jika ia belum mampu mempraktikkan kemampuan tersebut. Hal ini dikarenakan

tidak adanya perubahan perilaku yang menjadi indikator hasil dari proses belajar.

2) Teori Belajar Kognitif

Salah satu tokoh dalam teori pembelajaran kognitif tidak lain adalah Jerome Bruner. Menurut Jerome Bruner dalam Ma'arif dkk., (2024) teori kognitivisme didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- a. Individu memiliki kapasitas untuk memproses informasi. Kemampuan mengolah informasi ini dipengaruhi oleh faktor kognitif yang berkembang secara bertahap seiring dengan tahapan usia.
- b. Pembelajaran dipandang sebagai proses internal multifaset yang ditandai dengan pemrosesan informasi.
- c. Hasil belajar diwujudkan sebagai perubahan struktur kognitif.
- d. Cara anak-anak dan orang dewasa memperoleh pengetahuan bervariasi tergantung pada tahap perkembangan mereka.

Lebih lanjut Fatirul dan Winarto (2018) menjelaskan bahwa menurut teori pembelajaran kognitif, proses belajar anak harus menggabungkan pengalaman baru dan pengetahuan sebelumnya tentang struktur kognitif. Oleh karena itu, dari sudut pandang kognitif, pembelajaran memiliki beberapa ciri, sebagai berikut.

- a. Pendidik memberikan berbagai pengalaman belajar yang konkret kepada peserta didik.
- b. Pendidik memberikan berbagai kesempatan belajar yang berbeda bagi peserta didik.
- c. Peserta didik menggabungkan proses pembelajaran dengan peristiwa-peristiwa yang realistis dan relevan dalam kehidupan nyata peserta didik.
- d. Pendidik menghubungkan proses pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran.
- e. Pendidik melibatkan peserta didik secara fisik, emosional, dan sosial.

Berdasarkan teori-teori pembelajaran diatas, dapat diketahui bahwa teori belajar merupakan sebuah konsep untuk mengetahui alur seseorang dalam melakukan proses belajar dan memperoleh pengetahuan. Pada penelitian ini penulis menggunakan teori belajar behaviorisme untuk mengamati perilaku yang dipengaruhi oleh lingkungan, serta hubungan antara rangsangan (stimulus) dan respons.

3. Prinsip-prinsip Belajar

Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman baru melalui pengalaman, pendidikan, atau pengajaran. Prinsip-prinsip belajar merupakan pedoman penting yang memandu proses pembelajaran, baik bagi pendidik maupun peserta didik. Menurut Oktaviani (2021), prinsip dasar belajar adalah sebagai berikut:

1. Belajar merupakan bagian dari perkembangan. Berkembang dan belajar sangat terkait satu sama lain. Belajar adalah bagian penting dari perkembangan, yang memungkinkan perkembangan individu yang cepat.
2. Belajar terus berlanjut. Sesuai dengan prinsip pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*),
3. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh lingkungan, kematangan, faktor bawaan, dan usaha aktif seseorang.
4. Mencakup semua aspek kehidupan termasuk belajar. Oleh karena itu, menurut Kihajar Dewantara, belajar harus mengembangkan cipta (kognitif), rasa (afektif), karsa (motivasi), dan karya (psikomotor).
5. Belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Berlangsung di mana pun kita berada: di sekolah (kelas, halaman, perpustakaan sekolah), di rumah, dalam komunitas, tempat rekreasi, alam, bengkel kerja, dan di mana pun kita berada.
6. Acara dapat berlangsung secara formal, informal, atau non-formal. Belajar dapat berlangsung dengan atau tanpa pendidik.

7. Belajar yang direncanakan dan disengaja membutuhkan banyak motivasi.
8. Proses belajarnya juga harus bervariasi, mulai dari yang paling dasar hingga yang paling kompleks.
9. Menghadapi tantangan atau hambatan yang ada.
10. Belajar juga memerlukan bantuan dan bimbingan dari orang lain.

Ada pula perspektif lain yang sejalan dengan pendapat sebelumnya. Perspektif tersebut dikemukakan oleh Rusman (2017) yang menyebutkan bahwa prinsip-prinsip belajar secara umum sebagai berikut.

1. Perhatian dan Motivasi

Perhatian muncul ketika sesuatu yang dipelajari dirasa dibutuhkan dan perlu dipelajari lebih lanjut dan motivasi dilakukan untuk mengarahkan aktivitas yang dilakukan.

2. Keaktifan

Proses belajar peserta didik harus mampu menunjukkan keaktifan baik secara fisik maupun secara psikis.

3. Keterlibatan Langsung

Keterlibatan peserta didik dalam belajar tidak hanya ditunjukan secara fisik tetapi juga keterlibatan secara emosional, kognitif guna mendapatkan pemahaman.

4. Pengulangan

Proses belajar secara tidak langsung terjadi proses mengingat. Untuk melatih daya ingat tersebut maka dapat dilakukan pengulangan.

5. Balikan dan Penguatan

Peserta didik belajar dengan giat dan memperoleh nilai yang tinggi. Nilai yang diperoleh tersebut merupakan suatu bentuk penguatan positif.

6. Perbedaan Individu

Setiap peserta didik memiliki perbedaan baik secara latar belakang, karakter, kemampuan berpikir yang lainnya. Hal ini perlu dipahami oleh pendidik.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disepakati bahwa prinsip belajar adalah proses dinamis yang terjadi sepanjang hayat dan melibatkan seluruh aspek perkembangan individu (kognitif, afektif, motivasi, dan psikomotorik). Proses ini berlangsung di berbagai lingkungan, baik formal maupun informal, serta dipengaruhi oleh lingkungan, kematangan, usaha individu, dan faktor bawaan. Selain itu, belajar membutuhkan motivasi, keterlibatan aktif, pengulangan, tantangan, dan terkadang bimbingan orang lain untuk mencapai hasil yang optimal, dengan memperhatikan perbedaan karakteristik masing-masing individu.

B. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai setiap upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Festiawan (2020) mendefinisikan pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh pendidik dengan sengaja untuk menyampaikan pengetahuan, mengorganisasi, dan menciptakan sistem lingkungan sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar dengan cara yang efektif dan efisien. Mereka juga menggunakan berbagai metode untuk memastikan bahwa hasilnya maksimal. Pembelajaran, menurut Mayasari dan Alimuddin (2023) merupakan hubungan interaksi antara pengajar, peserta didik, dan materi yang dipelajari. Proses interaksi tersebut memiliki pengaruh terhadap peserta didik dalam mencapai hasil belajar.

Menurut UU Sisdiknas 2003 pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disepakati bahwa pembelajaran adalah sebuah proses terencana yang dirancang oleh pendidik untuk memfasilitasi dan mendukung kegiatan belajar peserta didik secara efektif dan efisien. Menurut berbagai ahli, pembelajaran mencakup upaya yang dilakukan pendidik untuk mengorganisasi pengetahuan, mengelola sumber belajar, dan menciptakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara optimal. Dalam proses ini, pendidik menggunakan berbagai metode dan sumber daya untuk memastikan hasil belajar yang maksimal, dengan tujuan mempengaruhi dan mendukung proses belajar peserta didik secara internal.

2. Komponen-komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran adalah elemen-elemen penting yang harus ada dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Dolong (2016) terdapat beberapa komponen utama dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1) Tujuan pendidikan dan pembelajaran

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (No. 20 Tahun 2003) Pasal 3, dinyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat, dengan tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuannya adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik sehingga mereka menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Tujuan pembelajaran umum adalah sasaran pembelajaran yang bersifat lebih luas dan belum menunjukkan perilaku yang spesifik. Sementara itu, tujuan pembelajaran khusus merupakan rincian dari tujuan pembelajaran umum. Tujuan

husus ini dirumuskan oleh pendidik agar tujuan umum menjadi lebih spesifik dan memungkinkan untuk diukur tingkat pencapaiannya.

2) Peserta didik

Peserta didik adalah individu yang menerima pengaruh dari seseorang atau sekelompok orang yang terlibat dalam kegiatan pendidikan juga elemen manusiawi yang sangat penting dalam proses interaksi edukatif. Peserta didik memiliki peran yang sangat menentukan dalam suatu interaksi.

3) Pendidik

Menurut Pasal 39 Ayat 2 dari Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidik adalah komponen yang bertanggung jawab untuk merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan bimbingan dan pelatihan, melakukan penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat, khususnya bagi pendidik di perpendidikan tinggi.

4) Bahan atau materi pelajaran

Materi pelajaran pada dasarnya adalah isi dari kurikulum, yaitu mata pelajaran dengan topik dan rinciannya. Materi pelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan kurikulum, dan sasaran tersebut harus sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai peserta didik.

5) Pendekatan atau metode pembelajaran

Menurut Milan Rianto dalam Ramdani dkk., (2023), pendekatan pembelajaran adalah cara memandang kegiatan pembelajaran sehingga dapat memudahkan pendidik dalam mengelola pembelajaran dan membantu peserta didik belajar dengan mudah. Pendekatan ini dibagi menjadi dua jenis: pendekatan yang difokuskan pada proses dan pendekatan yang difokuskan pada materi.

- 6) Media atau alat pembelajaran
Media pembelajaran mencakup semua alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran juga mencakup hal-hal lain yang dapat membantu peserta didik belajar.
- 7) Evaluasi
Berdasarkan Pasal 57 ayat (1) Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, evaluasi dilakukan untuk mengendalikan mutu pendidikan secara nasional sebagai wujud tanggung jawab penyelenggara pendidikan kepada berbagai pihak yang berkepentingan, termasuk peserta didik, lembaga, dan program pendidikan.

Lebih lanjut Darman (2020) menjelaskan bahwa komponen-komponen pembelajaran sebagai berikut.

- a. Tujuan, tujuan pendidikan itu sendiri adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, dan akhlak mulia, sekaligus mengembangkan keterampilan untuk hidup mandiri dan melanjutkan pendidikan.
- b. Sumber belajar, didefinisikan sebagai setiap elemen eksternal yang membantu atau meningkatkan proses pembelajaran bagi individu atau peserta didik, terlepas dari bentuk atau sifatnya.
- c. Media pembelajaran merupakan alat penting dalam memfasilitasi interaksi pendidik dengan peserta didik dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan lingkungan belajar.
- d. Evaluasi pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menilai pencapaian tujuan yang telah ditentukan sebelumnya dan mengevaluasi keseluruhan proses implementasi pembelajaran.

Dari penjelasan diatas maka disepakati bahwa komponen pembelajaran mencakup elemen-elemen utama yang saling

mendukung untuk mencapai tujuan pendidikan secara efektif. Keberhasilan pembelajaran bergantung pada adanya komponen-komponen ini, yang masing-masing memainkan peran penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang komprehensif dan berkesinambungan.

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Berlangsungnya proses belajar motivasi menjadi salah satu faktor dalam menentukan hasil belajar peserta didik. Motivasi disebut juga semangat, sebagai penentu keberhasilan dari proses belajar peserta didik. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi, tidak dipungkiri tentu akan mendapatkan nilai yang tinggi juga. Sebaliknya jika motivasi belajar peserta didik rendah maka nilai yang akan didapatkan juga rendah. Motivasi belajar adalah keadaan yang terdapat pada individu seseorang berupa dorongan untuk melakukan sesuatu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Menurut Lomu dan Widodo (2018) motivasi didefinisikan sebagai daya dorong yang mengakibatkan seseorang mau dan rela untuk mengerahkan kemampuan, tenaga, dan waktunya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Menurut Febriandari (2018) motivasi belajar adalah komponen psikis yang menentukan munculnya keinginan dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan. Ini ditunjukkan dengan kesadaran dalam belajar, semangat yang tinggi, dan perhatian terhadap proses pembelajaran. Sejalan dengan teori kebutuhan yang dikemukakan oleh Abraham Maslow dalam Maharani dkk., (2024) bahwa motivasi adalah salah satu bentuk kebutuhan. Sebagai contoh, seseorang memiliki tujuan untuk mengisi perut yang kosong karena adanya kebutuhan fisiologis untuk makan. Begitu pula, keinginan untuk belajar seringkali didorong oleh harapan mendapatkan nilai yang tinggi agar tetap kompetitif dibandingkan dengan orang lain.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disepakati bahwasanya motivasi belajar merupakan faktor penting yang sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Motivasi berfungsi sebagai dorongan internal yang mendorong peserta didik untuk berusaha lebih keras, mencurahkan waktu, tenaga, serta perhatian mereka dalam kegiatan belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung mencapai hasil yang lebih baik karena adanya keinginan kuat untuk mencapai tujuan belajar. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar. Motivasi belajar mencakup elemen kesadaran, semangat, dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, yang semuanya berkontribusi pada keberhasilan akademis mereka.

2. Jenis-jenis Motivasi Belajar

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi belajar intrinsik adalah dorongan yang berasal dari minat pribadi, rasa ingin tahu, atau kepuasan yang dihasilkan dari proses belajar dan muncul dari dalam diri seseorang tanpa tekanan atau hadiah dari luar. Dorongan ini muncul dari kesadaran individu mengenai pentingnya, manfaat, atau makna dari pekerjaan yang dilakukan. Lanjut pendapat dari Putra dkk., (2022) motivasi ini mencakup motif-motif yang aktif secara internal, mendorong individu untuk bertindak secara mandiri.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan untuk melakukan suatu tindakan yang berasal dari faktor eksternal, bukan dari keinginan atau kepuasan pribadi. Sejalan dengan pendapat Hayati dkk., (2023) motivasi ekstrinsik adalah lawan dari motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang berasal dari sumber luar. Mereka menggunakan pemicu seperti uang, bonus, insentif, hadiah, gaji tinggi, jabatan, pujian, dan lainnya untuk mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disepakati bahwa motivasi intrinsik adalah dorongan yang muncul dari dalam diri individu, didasarkan pada minat, rasa ingin tahu, atau kesadaran akan manfaat dan makna dari tindakan yang dilakukan. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar, seperti hadiah, pujian, atau insentif, yang digunakan untuk mendorong seseorang melakukan sesuatu. Kedua jenis motivasi ini memiliki peran penting dalam memengaruhi perilaku dan tindakan seseorang.

3. Faktor Yang Memengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Hayati dkk., (2023) terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar yang dibagi menjadi dua, yaitu secara intrinsik dan ekstrinsik.

- a. Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi intrinsik meliputi:
 - 1) Kebutuhan (*need*): Individu terdorong untuk melakukan suatu aktivitas karena adanya kebutuhan, baik yang bersifat biologis maupun psikologis.
 - 2) Harapan (*expectancy*): Motivasi muncul dari keyakinan akan keberhasilan yang dapat memberikan kepuasan pribadi, meningkatkan harga diri, dan mendorong seseorang untuk mencapai tujuan.
 - 3) Minat: Rasa ketertarikan atau keinginan yang muncul secara alami terhadap sesuatu tanpa paksaan dari pihak lain.
- b. Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi ekstrinsik mencakup:
 - 1) Dorongan keluarga: Dukungan dari keluarga, terutama pasangan, menjadi salah satu faktor pendorong utama yang dapat memengaruhi perilaku individu. Contohnya, dukungan dari pasangan dalam upaya pencegahan penyakit menunjukkan bentuk nyata dari rasa peduli dan tanggung jawab anggota keluarga terhadap kesejahteraan bersama.
 - 2) Lingkungan: Lingkungan tempat seseorang tinggal memiliki pengaruh besar dalam memotivasi seseorang untuk bertindak. Selain keluarga, lingkungan juga berperan penting dalam

mendorong perubahan perilaku. Lingkungan yang ramah dan mendukung dapat menciptakan rasa solidaritas yang tinggi.

- 3) Imbalan: Adanya imbalan atau penghargaan dapat menjadi dorongan yang memotivasi seseorang untuk melakukan tindakan tertentu demi mencapai tujuan.

Sejalan dengan pendapat Ahadin et al., (2024) yang mengatakan :

Intrinsic factors include elements such as the desire to succeed and encouragement regarding the significance of learning while extrinsic factors comprise external rewards and the provision of a conducive learning environment. The symbiotic presence of these two factors is very important in encouraging effective learning activities.

Pernyataan tersebut memiliki arti bahwa faktor intrinsik meliputi unsur-unsur seperti keinginan untuk sukses dan dorongan mengenai pentingnya belajar sedangkan faktor ekstrinsik meliputi penghargaan eksternal dan pemberian yang kondusif lingkungan belajar. Kehadiran simbiosis kedua faktor ini sangat penting dalam mendorong efektivitas kegiatan pembelajaran.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Mayasari dan Alimuddin (2023) bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor Internal dan Eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi motivasi yaitu minat, kesadaran diri bahwa pencapaian tujuan atau cita-cita diperoleh melalui kegiatan belajar. Faktor Eksternal yang mempengaruhi Motivasi belajar yaitu pendidik, lingkungan, dan fasilitas pendukung pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disepakati bahwa faktor yang memengaruhi motivasi belajar terdiri dari dua aspek utama yaitu secara intinsik dan ekstrinsik. Faktor secara intrinsik meliputi kebutuhan, harapan, dan minat, sedangkan secara ekstrinsik meliputi dorongan keluarga, lingkungan, dan imbalan.

4. Faktor Yang Menghambat Motivasi Belajar

Motivasi belajar tentu memiliki faktor penghambat dan pendukung didalamnya. Menurut Nugroho (2021) terdapat faktor-faktor yang dapat menghambat motivasi belajar peserta didik dan perlu di antisipasi dalam lembaga pendidikan adalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya sinergi antara motivasi yang sudah ada: Contohnya, motivasi peserta didik untuk menjadi sarjana tidak dipadukan dengan motivasi lainnya, seperti keinginan untuk menonjolkan diri. Padahal, menggabungkan berbagai motivasi yang ada dapat membantu peserta didik lebih berhasil dalam belajar.
- b. Ketidakjelasan tujuan yang ingin dicapai: Semakin jelas tujuan belajar yang ditetapkan, semakin besar motivasi peserta didik untuk mencapainya. Oleh karena itu, idealnya pendidik perlu merumuskan tujuan belajar dengan jelas agar peserta didik dapat berusaha dengan lebih efektif.
- c. Tidak adanya tujuan jangka pendek: Ketika suatu kegiatan memiliki tujuan yang jauh ke depan, penting untuk membaginya menjadi tujuan-tujuan sementara. Tujuan jangka pendek ini membantu peserta didik tetap fokus dan termotivasi selama proses belajar berlangsung.
- d. Kurangnya dorongan untuk pencapaian tujuan: Motivasi peserta didik cenderung meningkat ketika tujuan terasa dekat. Hal ini dapat dilakukan dengan menetapkan tujuan jangka pendek yang terjangkau, sehingga keberhasilan pada tujuan sementara dapat mendorong peserta didik untuk terus berusaha mencapai tujuan akhir.
- e. Tidak adanya suasana persaingan: Setiap individu memiliki keinginan alami untuk menonjolkan diri dan mendapatkan pengakuan. Pendidik dapat memanfaatkan kecenderungan ini dengan menciptakan persaingan sehat yang mendorong peserta didik untuk bekerja lebih giat.

- f. Kurangnya pengembangan persaingan dengan diri sendiri: Dengan memberikan tugas yang berbeda, peserta didik dapat mengevaluasi hasil kerjanya sendiri dan mengidentifikasi tugas mana yang memberikan hasil terbaik. Hal ini mendorong mereka untuk menerapkan upaya maksimal pada setiap tugas berikutnya.
- g. Kurangnya penyampaian laporan hasil belajar: Setelah peserta didik menyelesaikan tugas, penting untuk memberikan umpan balik atau laporan hasilnya. Hal ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mencapai hasil yang lebih baik di masa mendatang.
- h. Tidak adanya teladan positif dari pendidik: Pendidik yang mengharapkan perilaku atau hasil tertentu dari peserta didik harus menjadi contoh nyata dari apa yang mereka ajarkan. Keteladanan pendidik yang baik dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan lebih semangat. Pendidik juga perlu menggunakan pendekatan yang strategis dan efektif untuk memengaruhi motivasi belajar peserta didik secara positif.

Pendapat lain dari Azhar dan Wahyudi (2024) mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang dapat menghambat motivasi belajar peserta didik, diantaranya :

- a. Faktor internal, seperti rendahnya rasa percaya diri dan kurangnya kesadaran diri dari individu.
- b. Faktor eksternal, seperti kurangnya apresiasi dari orang tua, dapat membuat peserta didik merasa tidak dihargai dan tidak termotivasi untuk belajar.
- c. Faktor sosial dan ekonomi, seperti kemiskinan, kurangnya akses terhadap sumber daya pendidikan, dan masalah kesehatan juga dapat menjadi hambatan signifikan.

5. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat disimpulkan sebagai kemampuan dan usaha individu untuk mencapai hasil yang diinginkan. Adapun indikator motivasi belajar menurut Sardiman dalam Herwati dkk., (2023) adalah sebagai berikut :

1. Tekun menghadapi tugas.
2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa.
4. Lebih senang bekerja mandiri.
5. Cepat bosan pada tugas rutin.
6. Dapat mempertahankan pendapatnya.

Pendapat lain dari Mayasari dan Alimuddin (2023) motivasi dapat dilihat dari beberapa indikator yaitu sembilan indikator motivasi sebagai berikut :

- a. Gigih menyelesaikan tugas (mampu bekerja terus menerus dalam waktu lama tanpa berhenti hingga selesai);
- b. Tangguh menghadapi tantangan (tidak mudah menyerah);
- c. Tidak membutuhkan motivasi eksternal untuk meraih prestasi;
- d. Memiliki keinginan mendalam untuk mempelajari bahan atau bidang yang diberikan;
- e. Selalu berusaha memberikan hasil terbaik (tidak mudah puas dengan pencapaiannya);
- f. Menunjukkan ketertarikan pada berbagai isu “dewasa” (seperti pembangunan, korupsi, keadilan, dan sebagainya);
- g. Antusias dan rajin belajar, penuh energi, cepat bosan dengan rutinitas, namun mampu mempertahankan pendapatnya ketika sudah yakin;
- h. Berfokus pada tujuan jangka panjang (sanggup menunda kepuasan sesaat demi mencapai hasil yang lebih besar di masa depan);
- i. Menikmati proses mencari solusi dan menyelesaikan berbagai permasalahan.

Berbeda dengan Sudjana (2016) motivasi belajar ditunjukkan melalui beberapa indikator, seperti:

1. Partisipasi aktif peserta didik dalam melaksanakan tugas saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.
2. Kesiapan peserta didik untuk terlibat dalam memecahkan masalah selama pembelajaran.
3. Kemauan peserta didik untuk bertanya kepada pendidik atau teman ketika menghadapi kesulitan atau tidak memahami materi.
4. Upaya peserta didik mencari informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya.
5. Keterlibatan peserta didik dalam diskusi kelompok sesuai arahan pendidik.
6. Kemampuan peserta didik untuk mengevaluasi diri dan hasil belajarnya.
7. Latihan peserta didik dalam memecahkan soal atau masalah.
8. Kesempatan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dalam menyelesaikan tugas atau persoalan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disepakati bahwa motivasi belajar terlihat dari berbagai indikator yang mencerminkan usaha dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang diharapkan. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan indikator motivasi belajar menurut Sudjana (2016) sebagai dasar rujukan dalam pelaksanaan penelitian.

6. Kategori Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam proses pendidikan yang dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori. Klasifikasi ini bertujuan untuk memahami asal, bentuk, serta tujuan dari dorongan belajar yang dimiliki oleh individu. Dengan memahami kategori motivasi, pendidik dan peserta didik dapat mengembangkan strategi yang lebih tepat dalam proses pembelajaran. Diadaptasi dari Amelia dkk., (2021) yang

menyatakan bahwa ada beberapa kategori motivasi belajar adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik

Rentang persentase motivasi belajar (%)	Kategori
$80 \leq P \leq 100$	Sangat Baik
$65 \leq P \leq 79,99$	Baik
$55 \leq P \leq 64,99$	Cukup
$40 \leq P \leq 54,99$	Kurang
$0 \leq P \leq 39,99$	Sangat Kurang

Sumber : Amelia dkk., (2021)

Mengadaptasi dari hasil penelitian Alifia dan Pradipta (2021) motivasi belajar peserta didik dapat dianalisis lebih lanjut melalui beberapa kategori yang menggambarkan sumber dan bentuk dorongan dalam proses belajar. Klasifikasi ini memberikan pemahaman yang lebih terstruktur mengenai faktor-faktor yang memengaruhi semangat dan tujuan belajar seseorang. Adapun kategori motivasi belajar menurut Alifia dan Pradipta (2021) adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Motivasi Belajar dalam Persentase

Kategori motivasi belajar (%)	Aspek Penilaian
0-20	Kurang Sekali
21-40	Kurang
41-60	Cukup
61-80	Baik
81-100	Baik Sekali

Sumber : Alifia dan Pradipta (2021)

Sedangkan menurut Pranatawijaya dkk., (2019), motivasi belajar peserta didik dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori yang mencerminkan berbagai sumber dan bentuk dorongan dalam proses pembelajaran. Kategori-kategori ini membantu dalam memahami dinamika motivasi yang memengaruhi perilaku belajar, baik yang berasal dari dalam diri individu maupun dari lingkungan sekitarnya. Adapun klasifikasi motivasi belajar menurut Pranatawijaya dkk adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Persentase Nilai Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik

Kategori Sikap	Persentase Nilai
Sangat Baik	81-100%
Baik	61-80%
Cukup Baik	41-60%
Kurang Baik	21-40%
Buruk	0-20%

Sumber : Pranatawijaya dkk., (2019)

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dapat dikategorikan berdasarkan sumber, bentuk, tujuan, dan durasinya. Pemahaman terhadap berbagai jenis motivasi ini penting untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif, karena setiap individu memiliki dorongan belajar yang berbeda-beda sesuai dengan konteks dan kebutuhannya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kategori motivasi belajar berdasarkan pendapat dari Pranatawijaya, dkk (2019) karena dengan klasifikasi atau kategori tersebut peneliti dapat menggambarkan kondisi motivasi belajar peserta didik secara jelas dan terstruktur.

D. Model Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Rifa'i dkk., (2022) model pembelajaran merupakan suatu kerangka atau panduan yang digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran, baik secara langsung di dalam kelas maupun sesi tutorial. Adapun pendapat lain dari Limbong (2022) mendefinisikan model pembelajaran sebagai rencana atau pedoman yang berisi aturan-aturan yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran. Pedoman ini berisi konten, tata cara pengelolaan kelas hingga mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sehingga model pembelajaran dikatakan juga sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk merancang pembelajaran dan terdiri dari metode atau teknik (prosedur) untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sesuai dengan yang tercantum dalam Permendikbud No.103 Tahun 2014

tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Pasal 2 yaitu :

model pembelajaran merupakan kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, karakteristik, urutan logis, pengaturan, dan budaya.

Dari beberapa pendapat diatas kesimpulannya adalah model pembelajaran merupakan kerangka atau pola yang dirancang oleh pendidik untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran secara terstruktur agar tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif. Model ini tidak hanya mencakup metode atau teknik yang digunakan, tetapi juga menjadi kerangka konseptual yang memiliki karakteristik, urutan, dan pengaturan tertentu yang sesuai dengan budaya serta kondisi pembelajaran. Model pembelajaran dipilih dan disusun oleh pendidik untuk mendukung kegiatan belajar-mengajar di kelas, membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi yang diharapkan, serta memastikan proses pembelajaran berjalan secara sistematis dan terarah.

2. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *role playing* merupakan model yang memungkinkan peserta didik menguasai bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan mereka terhadap materi. Menurut Rahmaniati (2024) model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam aktivitas bermain peran untuk mensimulasikan situasi dunia nyata. Dalam proses ini, siswa mengambil peran tertentu (misalnya, dokter, guru, atau tokoh sejarah) dan mempraktikkan skenario berdasarkan aturan, tujuan, dan konteks tertentu. Sedangkan menurut Basri (2017) model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memahami materi melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan. Peserta didik mengembangkan imajinasi dan penghayatannya dengan memainkan peran sebagai tokoh tertentu, baik itu makhluk hidup maupun benda mati. Permainan ini biasanya

melibatkan lebih dari satu orang, tergantung pada karakter yang diperankan.

Menurut Dumaini dan Nanik Ardhiani (2023) model pembelajaran *role playing* adalah jenis pembelajaran terencana yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Ini adalah jenis permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, dan perasaan. Peserta didik dalam model ini berperan aktif dengan cara mengekspresikan pikiran, perasaan, dan tindakan dari tokoh yang mereka perankan, baik dalam konteks situasi nyata maupun situasi yang disimulasikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Wahyuni dkk., (2018) salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas adalah model pembelajaran *role playing*, yang mana model ini memungkinkan peserta didik untuk berperan langsung dalam peristiwa yang terjadi dalam pelajaran, yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan berfokus pada peserta didik.

Sejalan dengan pendapat Aura et al., (2023) mengatakan :

In role-play, students are often required to embody characters and perspectives different from their own, encouraging them to explore relationships, meanings, and materials, which, at best, facilitates both content delivery as well as students' natural playful and social behavior.

Pernyataan tersebut memiliki arti bahwa dalam permainan peran, peserta didik sering kali diminta untuk mewujudkan karakter dan perspektif yang berbeda dari mereka sendiri, mendorong mereka untuk mengeksplorasi hubungan, makna, dan materi, yang paling baik memfasilitasi penyampaian konten serta perilaku bermain dan perilaku sosial peserta didik yang alami. Model pembelajaran *role playing* termasuk ke dalam jenis model pembelajaran konstruktivisme, karena peserta didik membangun pemahaman dan pengetahuan mereka melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan orang lain, bukan hanya melalui pemberian informasi secara pasif.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disepakati bahwa model pembelajaran *role playing* adalah pendekatan yang memungkinkan peserta didik menguasai materi pelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan melalui peran yang dimainkan. Model ini membuat peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran, baik dengan mengekspresikan tokoh atau objek tertentu dalam situasi nyata maupun simulasi, sehingga konsep menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, juga menjadikan pembelajaran lebih menarik, kolaboratif, serta berpusat pada peserta didik, mendukung tujuan pendidikan secara keseluruhan.

3. Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *role playing* ini memiliki tujuan pada proses pembelajaran, menurut Imanizar dkk., (2021) penggunaan model pembelajaran *role playing* bertujuan untuk:

- a) Mendorong peserta didik menciptakan realitas mereka sendiri
- b) Mengembangkan kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain
- c) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik
- d) Melibatkan peserta didik pemalu dalam kegiatan kelas
- e) Menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik
- f) Membantu peserta didik mengenali dan memperbaiki kesalahpahaman
- g) Menunjukkan bahwa dunia nyata yang kompleks dan permasalahannya tidak dapat diatasi hanya dengan menghafal informasi.

Pendapat lain dari Andriyani dkk., (2023) yang mengatakan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* bertujuan mengajak peserta didik lebih aktif berinteraksi dengan teman atau pendidik melalui kegiatan bermain peran. Melalui model ini, peserta didik belajar untuk memahami materi secara mendalam dan menerapkannya dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Menurut Febianto, dkk., (2024) model pembelajaran *role playing* sebagai model pembelajaran bertujuan

untuk membantu peserta didik memahami diri mereka dalam konteks sosial serta menyelesaikan dilema dengan dukungan kelompok. Dengan bermain peran, peserta didik belajar menggunakan konsep peran, memahami peran perilaku mereka sendiri, serta perilaku orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disepakati bahwa model pembelajaran *role playing* bertujuan untuk mendorong peserta didik menciptakan pemahaman mereka sendiri tentang realitas sosial, memperkuat kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi, serta meningkatkan motivasi belajar. Model ini juga memberi kesempatan bagi peserta didik pemalu untuk berpartisipasi aktif, meningkatkan rasa percaya diri, dan membantu mereka memahami serta memperbaiki kesalahpahaman.

4. Karakteristik Model Pembelajaran *Role Playing*

Pendapat dari Basri (2017) menjelaskan karakteristik model pembelajaran *role playing* yaitu peserta didik diminta untuk mengambil peran tertentu, baik sebagai diri mereka sendiri maupun orang lain, dan masuk ke dalam situasi yang telah diskenariokan. Situasi tersebut dipilih berdasarkan relevansi dengan materi yang sedang dipelajari atau kurikulum. Peserta didik diharapkan untuk bertindak sesuai dengan pandangan mereka terhadap karakter yang diperankan dalam situasi tertentu, dengan kesepakatan untuk bertindak “seolah-olah” peran tersebut adalah milik mereka sendiri. Mereka juga menggunakan pengalaman peran serupa di masa lalu untuk mengisi kekosongan dalam peran singkat yang ditentukan.

Jika dijabarkan secara rinci maka karakteristik model pembelajaran *role playing* meliputi :

1. Melibatkan dua peserta didik atau lebih dalam proses pembelajaran, di mana mereka diminta untuk memerankan suatu peran khusus dan berpartisipasi dalam situasi yang diskenariokan.
2. Kelompok dibentuk dari peserta didik dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda, meliputi peserta didik

berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah, serta jika memungkinkan, anggota kelompok berasal dari latar belakang ras, budaya, atau suku yang berbeda.

3. Peserta didik dalam kelompok menyelesaikan materi pembelajaran secara bermain sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.
4. Peserta didik didorong untuk berinteraksi, yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam proses belajar.
5. Memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengekspresikan imajinasinya melalui gerakan dan pengucapan kata-kata yang sesuai dengan peran yang mereka mainkan.
6. Peserta didik diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang aktif, yang melakukan praktik bertanya dan menjawab bersama teman-teman dalam situasi tertentu.
7. Model pembelajaran *role playing* dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang realistis.
8. Model pembelajaran *role playing* bertujuan untuk membantu peserta didik mempelajari nilai-nilai sosial yang mencerminkan dirinya, menumbuhkan empati terhadap orang lain, dan mengembangkan keterampilan sosial.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disepakati bahwa model pembelajaran *role playing* mempunyai karakteristik mengintegrasikan aspek interaktif, kolaboratif, dan kreatif, memberikan pengalaman belajar yang realistis dan relevan. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga melatih keterampilan sosial, empati, dan kerja sama peserta didik.

5. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Djumingin dalam Nuana Nurseng dan Sanusi (2023) menyatakan bahwa sintaks dari model pembelajaran *role playing* terdiri dari sembilan tahap yakni sebagai berikut:

1. Pendidik menyediakan skenario yang akan diperagakan.
2. Pendidik menugaskan beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario yang dibuat.
3. Pendidik membentuk kelompok terdiri dari lima peserta didik.
4. Pendidik menjelaskan kompetensi yang dicapai.
5. Pendidik mengajak peserta didik untuk mulai bermain peran.
6. Setiap peserta didik dalam kelompoknya mengamati skenario yang disajikan.
7. Pendidik memberikan kesimpulan secara umum.
8. Evaluasi.
9. Penutup.

Pendapat lain dari Rahmaniati (2024) model pembelajaran *role playing* terdiri dari beberapa sintaks (langkah-langkah kegiatan) adalah sebagai berikut:

1. Pendidik menyusun atau menyiapkan skenario yang akan di tampilkan.
2. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar.
3. Pendidik membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin di capai.
5. Memanggil para peserta didik yang sudah di tunjuk untuk melakukan skenario yang sudah di persiapkan.
6. Masing-masing peserta didik berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai di tampilkan, masing-masing peserta didik di berikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulannya hasil.
9. Pendidik memberikan kesimpulan.
10. Evaluasi.
11. Penutup.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, peneliti akan menggunakan sintaks atau langkah model pembelajaran *role playing* versi Djumingin yang terdiri dari 9 tahap.

6. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*

Diperlukan perencanaan yang tepat dalam penerapan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran agar berjalan efektif. Disamping itu terdapat kelebihan dan kekurangan juga dalam penerapannya. Menurut Rahmaniati (2024) ada beberapa kelebihan dari model pembelajaran *role playing*, diantaranya :

- a. Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- b. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- c. Pendidik dapat mengevaluasi pengalaman peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- d. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan.
- e. Sangat menarik bagi peserta didik, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- f. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri peserta didik serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- g. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan peserta didik sendiri.
- h. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional peserta didik, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Sedangkan kelemahan model pembelajaran *role playing* menurut Febianto dkk., (2024) meliputi:

- a. Model pembelajaran *role playing* membutuhkan waktu yang cukup lama,
- b. Pendidik dan peserta didik perlu memiliki kreativitas serta imajinasi yang tinggi,
- c. Banyak peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa canggung atau malu saat memerankan suatu adegan tertentu,
- d. Jika sosiodrama atau bermain peran tidak berhasil, hal ini tidak hanya dapat menimbulkan kesan kurang baik, tetapi juga berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dapat disepakati bahwa model pembelajaran *role playing* memiliki kelebihan dalam mendorong peserta didik untuk lebih aktif menggali potensi diri, membuat keputusan dengan cepat dan tepat, serta membantu pendidik mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Hal ini mendukung terciptanya pendidikan yang berkualitas. Namun, model ini juga memiliki beberapa kelemahan, seperti membutuhkan waktu yang cukup lama, memerlukan kreativitas tinggi dari pendidik dan peserta didik, serta sering kali membuat peserta didik merasa canggung saat harus memerankan peran tertentu.

E. Media Video Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses belajar-mengajar agar lebih efektif, dengan menyampaikan informasi atau materi pelajaran sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media ini berperan sebagai perantara yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Menurut Ahmad Rohani dalam Fadilah dkk., (2023), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa ditangkap oleh indera dan berfungsi sebagai perantara, sarana, atau alat dalam proses komunikasi serta kegiatan belajar mengajar.

Video pembelajaran merupakan media audiovisual yang dirancang secara khusus untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Menurut Yuanta (2020) video pembelajaran merupakan salah satu jenis media yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar karena mereka tidak hanya mendengarkan, tetapi juga dapat melihat visual secara langsung. Pendapat lain dari Yunita dan Wijayanti (2017) bahwa video pembelajaran merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang menyajikan gabungan antara unsur visual (gambar) dan audio (suara) secara bersamaan dalam satu waktu. Menyatukan elemen gambar dan suara, media video dapat meningkatkan daya serap, konsentrasi, serta minat belajar peserta didik, terutama dalam pembelajaran yang bersifat abstrak atau kompleks. Sejalan dengan pendapat dari Parlindungan, dkk (2020) bahwa video pembelajaran merupakan alat bantu yang memuat pesan-pesan edukatif. Sebagai media audio visual yang dilengkapi dengan elemen gerak, video memiliki kemampuan untuk menarik perhatian serta meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat disepakati bahwa video pembelajaran merupakan media audiovisual yang dirancang untuk menyampaikan materi pelajaran secara menarik dan mudah dipahami. Dengan menggabungkan unsur gambar, suara, dan gerak, video mampu meningkatkan perhatian, konsentrasi, motivasi, serta daya serap peserta didik. Media ini sangat efektif dalam membantu proses pembelajaran, terutama untuk materi yang bersifat abstrak atau kompleks, karena memungkinkan peserta didik untuk belajar secara lebih aktif melalui pengalaman visual dan auditori secara bersamaan.

1. Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran

Video pembelajaran menjadi media yang banyak menarik peserta didik dan pendidik dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Menurut Parlindungan, dkk (2020) terdapat beberapa kelebihan yaitu: 1) Mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat belajar; 2)

Dilengkapi dengan elemen suara seperti musik latar, narasi penjelas, serta rekaman dari situasi nyata, sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi peserta didik; 3) Mampu mengilustrasikan konsep-konsep abstrak sehingga tampak lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Disamping kelebihan yang dimiliki tentunya terdapat kekurangan pada media video pembelajaran ini. Pendapat dari Yuanta (2020) ada beberapa kekurangan dari media video pembelajaran ini yaitu video bersifat satu arah sehingga tidak memungkinkan terjadinya komunikasi langsung antara peserta didik dan pendidik saat proses berlangsung. Selain itu penggunaan video pembelajaran membutuhkan perangkat pendukung seperti laptop, proyektor, atau smartphone, serta koneksi internet yang stabil jika diakses secara daring.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disepakati bahwa video pembelajaran merupakan media yang efektif dan menarik dalam mendukung proses belajar mengajar. Keunggulannya terletak pada kemampuannya membangkitkan rasa ingin tahu, menyajikan materi secara visual dan auditif yang menarik, serta mempermudah pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak. Namun demikian, media ini juga memiliki keterbatasan, seperti sifatnya yang satu arah tanpa interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik, serta ketergantungan pada perangkat teknologi dan koneksi internet. Oleh karena itu, penggunaan video pembelajaran perlu disesuaikan dengan kondisi dan dilengkapi dengan strategi pembelajaran lain agar hasil belajar lebih optimal.

2. Langkah-Langkah Menggunakan Media Interaktif Video Pembelajaran

Penelitian ini menggunakan media interaktif berupa video pembelajaran yang diambil dari sebuah *platform YouTube*. Agar penggunaan media interaktif berupa video pembelajaran dapat

berjalan secara optimal, diperlukan langkah-langkah yang sistematis dan terencana dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah ini dirancang untuk memastikan bahwa video pembelajaran tidak hanya menjadi tontonan, tetapi juga berfungsi sebagai alat bantu yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Adapun langkah penggunaan media interaktif video pembelajaran dari *YouTube* dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Menentukan topik atau materi pembelajaran yang sesuai yaitu tentang sistem pencernaan pada manusia.
- b. Buka aplikasi *YouTube* lalu cari pada kolom pencarian video tentang sistem pencernaan manusia.
- c. Pilih video dari *YouTube* yang sesuai dengan materi pelajaran, memiliki kualitas visual dan audio yang baik, serta bersumber dari kanal yang kredibel.
- d. Kemudian salin link video yang dipilih, peneliti memilih video dari channel YouTube @GenioraSayaBisa atau link <https://youtu.be/8gvvB9POcVQ?feature=shared> karena video ini membahas secara lengkap proses pencernaan pada tubuh manusia, mencakup organ-organ yang terlibat dan fungsinya dengan ilustrasi dan animasi yang memudahkan peserta didik memahami proses pencernaan secara visual dan bahasa yang sederhana serta jelas. Selain itu durasinya yang tidak terlalu panjang, sehingga efektif digunakan dalam sesi pembelajaran tanpa mengurangi waktu untuk diskusi atau kegiatan lain.
- e. Pastikan perangkat seperti laptop, proyektor, *speaker*, dan koneksi internet tersedia dan berfungsi dengan baik untuk mendukung pemutaran video.
- f. Video diputar secara langsung di kelas menggunakan layar proyektor.
- g. Diakhiri dengan pendidik memfasilitasi diskusi, tanya jawab, atau refleksi untuk menggali pemahaman peserta didik terhadap isi video.

F. Media *PowerPoint* Interaktif

Media pembelajaran *PowerPoint* dapat digunakan dalam pembelajaran terutama pelajaran IPAS. Menurut Syavira (2021) *PowerPoint* interaktif merupakan jenis media pembelajaran berbasis multimedia yaitu gabungan dari berbagai elemen seperti gambar, suara, video, dan animasi. Media ini memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan slide, bukan hanya melihatnya secara berurutan. *PowerPoint* interaktif sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar, terutama bagi peserta didik sekolah dasar. Dengan tampilan yang penuh warna dan fitur yang responsif, peserta didik dapat mengeksplorasi materi sesuai kecepatan dan minat mereka. Pendapat lain dari Setiawan, dkk (2024) *PowerPoint* interaktif adalah sebuah media yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi dan pengetahuan. Media ini berupa slide-slide interaktif yang memuat materi pembelajaran, sehingga dapat dimanfaatkan secara efektif sebagai sarana dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *PowerPoint* interaktif merupakan media pembelajaran berbasis multimedia yang menggabungkan berbagai elemen seperti gambar, suara, video, dan animasi. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara berurutan, tetapi juga memungkinkan interaksi langsung dengan materi. Dalam konteks pembelajaran, khususnya mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar, *PowerPoint* interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Desain yang menarik dan fitur yang mudah digunakan membuat peserta didik dapat mengeksplorasi materi sesuai dengan minat dan kemampuan mereka. Selain itu, *PowerPoint* interaktif juga berperan sebagai alat bantu yang memudahkan penyampaian informasi dan pengetahuan secara lebih menyenangkan dan interaktif.

1. Kelebihan dan Kekurangan Media *PowerPoint* Interaktif

Salah satu kelebihan dari *PowerPoint* interaktif menurut Ziveria dan Purwandari (2020) yaitu memiliki mampu menampilkan presentasi yang menarik karena didukung oleh variasi warna, jenis huruf, animasi, teks, serta gambar atau foto. Hal tersebut dapat menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk lebih tertarik mempelajari materi yang ditampilkan. Selain itu, tampilan visual yang disajikan melalui *PowerPoint* mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga pesan atau informasi dapat tersampaikan dengan lebih jelas dan efektif.

Disamping kelebihannya juga memiliki sejumlah kekurangan yaitu Untuk menampilkan materi, diperlukan perangkat keras tambahan seperti komputer dan proyektor (LCD), yang mungkin belum tersedia di semua lingkungan pendidikan. Selain itu, penyusunan presentasi membutuhkan persiapan yang matang harus memiliki keterampilan khusus dan bekerja secara terstruktur agar materi yang ditampilkan bisa efektif dan mudah dipahami. Merancang tampilan yang menarik dan menyampaikan pesan secara jelas melalui *PowerPoint* juga membutuhkan kemampuan dalam desain dan penguasaan perangkat lunaknya

2. Langkah-langkah Menggunakan Media *PowerPoint* Interaktif

Penggunaan media *PowerPoint* interaktif perlu pemahaman mengenai langkah-langkah dalam penggunaannya serta cara pembuatannya yang tepat agar media ini dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

- a. Menyusun informasi atau materi yang akan dimasukkan, termasuk teks singkat dan gambar yang relevan.
- b. Buka aplikasi canva.
- c. Klik tombol "Buat Desain" dan pilih "Presentasi" untuk memulai proyek baru.

- d. Pilih *template* yang diinginkan dan mulai mengeditnya dan klik pada kotak teks untuk mengedit isi materi pembelajaran.
- e. Gunakan fitur "Unggah" untuk menambahkan gambar dari komputer atau pilih dari galeri Canva. Karena pada penelitian ini materi yang dipakai adalah sistem pencernaan manusia, maka ketik pada pencarian element tentang anggota tubuh yang meliputi sistem pencernaan manusia.
- f. Gunakan bentuk atau ikon sebagai tombol navigasi antar *slide*.
- g. Tulis teks singkat dan jelas menggunakan kata-kata yang sederhana, singkat, sesuai dengan kebutuhan dan langsung ke inti pesan agar mudah dipahami.
- h. Terapkan animasi pada elemen untuk membuat presentasi lebih dinamis.
- i. Setelah selesai, klik tombol "Bagikan" dan pilih opsi "Unduh" untuk menyimpan presentasi dalam format PDF atau PPTX.

G. Mata Pelajaran IPAS

Mata pelajaran IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Menurut Agustina, dkk., (2022) IPAS adalah mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan tujuan memberikan pembelajaran yang holistik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu mata pelajaran dalam kurikulum sekolah dasar (SD) adalah ilmu pengetahuan alam (IPA). IPA dipelajari di sekolah dasar karena merupakan dasar teknologi dan dapat membantu peserta didik berpikir secara objektif. Pembelajaran IPA SD memerlukan pemahaman dasar tentang konsep yang diajarkan dalam setiap unit pembelajaran. Seperti yang dinyatakan oleh Deliany dkk., (2019), pembelajaran IPA membantu anak-anak memperoleh kemampuan untuk memahami dan menggunakan berbagai konsep untuk menjelaskan peristiwa yang terkait dengan konsep tersebut. Mereka juga belajar untuk melakukan proses perubahan konsep.

Dapat disepakati bahwa pembelajaran IPAS adalah pembelajaran yang bertujuan untuk membangun dasar pemahaman peserta didik mengenai konsep-konsep ilmiah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, serta memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir objektif. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan mata pelajaran IPA dalam proses penelitiannya. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan mata pelajaran IPA dalam pelaksanaan penelitiannya.

H. Penelitian yang Relevan

Tabel 4. Penelitian Relevan

Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas V SD Inpres 5 Dobo. (Kauy dkk., 2021)	Dengan menerapkan model pembelajaran <i>role playing</i> dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar kelas V.	Kesamaan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran <i>role playing</i> dalam meningkatkan motivasi belajar kelas V sekolah dasar.	Tempat penelitian di SD Inpres 5 Dobo. Sedangkan peneliti menggunakan model pembelajaran <i>role playing</i> , tempat penelitian di SD Negeri 1 Candimas. Selain itu juga mata pelajaran yang dipakai dalam penelitian adalah IPS, sedangkan peneliti mengambil pelajaran IPA.
Penerapan Model Role Playing Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Anak Pada Pembelajaran IPAS-IPS Kelas IV SDN 1 Mrayan Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo dapat ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran <i>role playing</i> berbantuan media interaktif berupa canva.	Motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Mrayan Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo dapat ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran <i>role playing</i> berbantuan media interaktif berupa canva.	Kesamaan penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran <i>role playing</i> berbantuan media interaktif.	Namun terdapat perbedaan tempat, kelas, dan mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian yaitu kelas IV SD Negeri 1 Mrayan Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo dengan pelajaran IPAS-IPS. Sedangkan peneliti menggunakan model pembelajaran <i>role</i>

Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
(Alfiani dan Madiun, 2024)			<i>playing</i> berbantuan media interaktif, tempat kelas V SD Negeri 1 Candimas Kabupaten Lampung Selatan dengan mata pelajaran IPAS-IPA.
Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Pada Mata Pelajaran Ski Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Di MI Bustanul Ulum Langkap Bangsalsari Jember. (Jasil, 2017).	Bahwa penerapan model pembelajaran <i>role playing</i> dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif, efektif dan menyenangkan.	Persamaan penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran <i>role playing</i> pada pembelajaran.	Namun terdapat perbedaan tempat penelitian, yaitu MI Bustanul Langkap Bangsalsari Jember dan belum menggunakan media pembelajaran. Sedangkan peneliti menggunakan model pembelajaran <i>role playing</i> pada kelas V di SD Negeri 1 Candimas Kabupaten Lampung Selatan berbantuan media interaktif.
Penerapan Model <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. (Hermawan dkk., 2015)	Penerapan model pembelajaran <i>role playing</i> dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn.pada kelas V SD Negeri 3 Tempuran Lampung Tengah.	Persamaan penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran <i>role playing</i> pada pembelajaran.	Namun terdapat perbedaan mata pelajaran PKn, tempat penelitian, yaitu SD Negeri 3 Tempuran Lampung Tengah, belum menggunakan media pembelajaran, dan variabel yang diteliti yakni aktivitas belajar. Sedangkan

Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
			peneliti menggunakan model pembelajaran <i>role playing</i> pada kelas V di SD Negeri 1 Candimas Kabupaten Lampung Selatan berbantuan media interaktif pada mata pelajaran IPAS dengan variabel yang diteliti adalah terkait motivasi belajar peserta didik.
Pengaruh Model <i>Role Playing</i> Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik. (Diba dkk., 2018).	Model pembelajaran <i>role playing</i> dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 2 Palapa Bandar Lampung.	Persamaan penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran <i>role playing</i> pada pembelajaran.	Namun terdapat perbedaan tempat penelitian, yaitu SDN 2 Palapa Bandar Lampung, belum menggunakan media pembelajaran, dan variabel yang diteliti yakni aktivitas belajar dan hasil belajar. Sedangkan peneliti menggunakan model pembelajaran <i>role playing</i> pada kelas V di SD Negeri 1 Candimas Kabupaten Lampung Selatan berbantuan media interaktif pada mata pelajaran IPAS dengan variabel yang diteliti adalah terkait motivasi

Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
			belajat peserta didik.

I. Kerangka Berpikir

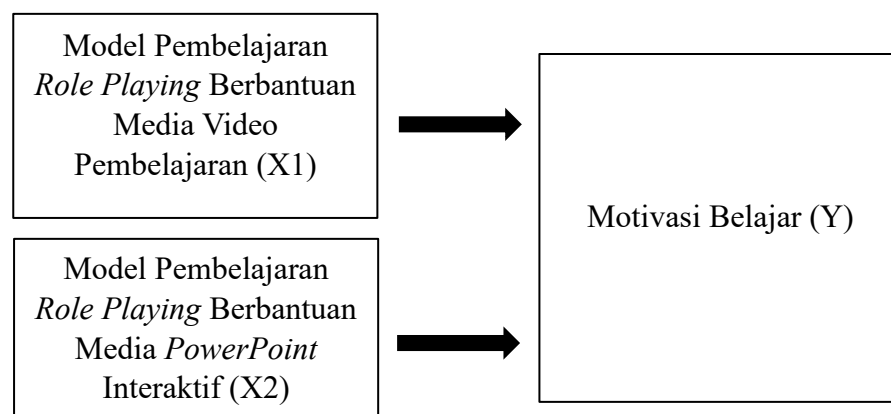
Motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena menjadi pendorong utama yang membuat peserta didik mau dan semangat untuk belajar. Motivasi adalah fondasi penting dalam proses pendidikan. Tanpa motivasi, pembelajaran bisa terasa hambar dan tidak bermakna. Oleh karena itu, pendidik dan lingkungan belajar harus mampu menumbuhkan dan memelihara motivasi belajar peserta didik secara berkelanjutan.

Salah satu aspek yang memiliki kaitan erat dengan motivasi belajar peserta didik adalah pemanfaatan model dan media pembelajaran. Penggunaan model dan media pembelajaran yang sesuai dapat menjadi solusi atas masalah rendahnya motivasi belajar peserta didik. Rendahnya motivasi belajar ini umumnya disebabkan oleh menurunnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *role playing* adalah model yang memberikan kesempatan peserta didik untuk dilibatkan secara langsung dalam situasi yang menyerupai kenyataan, sehingga mereka terdorong untuk aktif, berpikir kritis, dan berinteraksi dengan teman sekelas. Aktivitas ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membangkitkan semangat belajar dan rasa percaya diri peserta didik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media video pembelajaran adalah media audiovisual yang menyajikan materi secara dinamis melalui kombinasi suara, gambar bergerak, teks, dan animasi. Media ini mampu menarik perhatian peserta didik karena menyampaikan informasi secara berurutan dan interaktif. Sementara itu, *PowerPoint* interaktif adalah bentuk presentasi digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan isi materi,

tidak hanya melihatnya secara berurutan. Berbeda dari *PowerPoint* biasa, presentasi ini dirancang dengan tombol navigasi, tautan antar slide, animasi, dan elemen multimedia seperti gambar, suara, dan video. Dengan demikian, *PowerPoint* interaktif menjadikan proses belajar lebih menarik, aktif, dan partisipatif.

Berdasarkan uraian diatas, untuk itu peneliti perlu melihat apakah terdapat perbedaan penerapan antara model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran dan dengan media *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Candimas. Maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan :

X1 : Media pembelajaran video pembelajaran (Variabel Bebas)

X2 : Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif (Variabel Bebas)

Y : Motivasi belajar (Variabel terikat)

➡ : Perbedaan

J. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

Hipotesis 1:

H_{a1} = Terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V sekolah dasar.

H_{o1} = Tidak terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V sekolah dasar.

Uji Hipotesis 2:

H_{a2} = Terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V sekolah dasar.

H_{o2} = Tidak terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V sekolah dasar.

Uji Hipotesis 3:

H_{a3} = Terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V sekolah dasar.

H_{o3} = Tidak terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V sekolah dasar.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis *Experimental Design*. Menurut Mustafa, dkk., (2022) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang didasarkan pada paradigma positivisme, di mana peneliti menentukan jumlah populasi dan sampel. Penelitian ini menggunakan desain dua kelompok (*between subject design*) yaitu rancangan eksperimen yang dilakukan untuk dapat melihat pengaruh dari sebuah variabel bebas terhadap variabel terikat antara dua kelompok subjek yang diberikan perlakuan berbeda. Penelitian ini di kelas VA menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol yaitu VB dilakukan penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *PowerPoint* interaktif.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Candimas, Kec. Natar, Kab. Lampung Selatan.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam ruang lingkup waktu sejak dikeluarkannya surat izin pendahuluan no 10352/UN26.13/PN.01.00/2024, dan melakukan penelitian pendahuluan pada tanggal 07 November 2024 sampai dengan selesainya penelitian ini.

3. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan kepada peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Candimas Natar, jumlah peserta didik kelas VA 27 peserta didik dan kelas VB 30 peserta didik.

C. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur atau langkah-langkah yang akan peneliti gunakan adalah sebagai berikut.

1. Pra Penelitian :

- a) Melakukan penelitian pra-penelitian di SD Negeri 1 Candimas Natar dengan melakukan observasi dan pemeriksaan dokumentasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik yang akan dipelajari, serta metode pengajaran pendidik.
- b) Bersama wali kelas VA dan VB, peneliti mengidentifikasi permasalahan serta kendala yang dihadapi pendidik selama proses pembelajaran berlangsung
- c) Peneliti menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas yang nantinya dijadikan objek penelitian.
- d) Memilih subjek untuk kelas eksperimen.
- e) Membuat kisi-kisi modul ajar untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- f) Membuat angket untuk kelas eksperimen dan kontrol
- g) Menyediakan media pembelajaran dalam dunia nyata.
- h) Membuat kisi-kisi dan alat penelitian untuk pengumpulan data.
- i) Menguji instrumen.
- j) Menganalisis data uji coba instrumen untuk menentukan alat yang valid untuk digunakan sebagai tes sebelum dan setelah tes.

2. Pelaksanaan Penelitian :

- a) Menerapkan perlakuan yang berbeda di kedua kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran,

sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *PowerPoint* interaktif.

- b) Memberikan angket pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik.

3. Tahap Akhir :

- a) Memproses data hasil angket dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b) Menginterpretasikan hasil analisis data dari kedua kelas tersebut.
- c) Menarik kesimpulan berdasarkan analisis.
- d) Menyusun laporan penelitian

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan kumpulan orang, barang, atau komponen yang memiliki fitur tertentu yang menjadi subjek penelitian. Menurut Sugiyono, (2019) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Candimas.

Tabel 5. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Candimas

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	VA	27
2.	VB	30
Jumlah		57

Sumber: Daftar absen peserta didik kelas V SD Negeri 1 Candimas

2. Sampel

Sampel merupakan sub kumpulan yang dipilih dari keseluruhan populasi pada sebuah penelitian. Menurut Sugiyono, (2019) mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Apa yang dipelajari dari

sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah random sampling. Sampel penelitian diambil berdasarkan secara acak untuk menentukan kelas yang menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 57 peserta didik dari 2 kelas. yang terdiri dari 1 kelas eksperimen dengan 27 peserta didik pada kelas VA dan 1 kelas kontrol dengan 30 peserta didik pada kelas VB.

E. Variabel Penelitian

Variabel merupakan seluruh objek yang ditetapkan untuk diteliti. Menurut Sugiyono (2019), variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel penelitian yaitu terdiri dari variable *independen* (bebas) dan variabel *dependen* (terikat).

1. Variabel *Independen* (Bebas)

Variabel independen disebut variabel bebas yang menjadi sebab adanya variabel terikat. Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran (X). Variabel independen ini akan memengaruhi meningkatnya motivasi belajar peserta didik.

2. Variabel *Dependen* (Terikat)

Variabel dependen disebut variabel terikat yang menjadi akibat dari adanya variabel bebas. Variabel dependen pada penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Y). Meningkatnya motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran.

F. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan penggambaran suatu hal yang diungkapkan dalam bentuk kalimat yang dapat meningkatkan pemahaman. Definisi konseptual dalam penelitian ini sebagai berikut.

a) Model Pembelajaran *Role Playing* berbantuan Media Video Pembelajaran

Model Pembelajaran *role playing* merupakan sebuah model pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role-playing*) berbantuan media video pembelajaran sebagai alat bantu yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif, kreativitas, serta pemahaman peserta didik melalui pengalaman simulasi dalam konteks tertentu yang relevan dengan materi pembelajaran.

b) Media video pembelajaran adalah media audiovisual yang menyampaikan materi pelajaran melalui kombinasi gambar bergerak, teks, narasi, dan musik latar. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami. Media yang digunakan pada penelitian ini berupa video pembelajaran dari *YouTube* yang memadukan elemen suara, gambar bergerak, teks, dan interaktivitas untuk meningkatkan pemahaman dan retensi informasi oleh peserta didik. Video pembelajaran tidak hanya untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk memberikan ruang eksplorasi, refleksi, serta respons aktif dari penonton. Media *PowerPoint* interaktif adalah media pembelajaran modern yang sangat cocok digunakan di era digital, terutama dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Dengan desain yang menarik dan fitur yang mendorong keterlibatan peserta didik, media ini dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar selama didukung oleh sarana dan keterampilan yang memadai.

c) Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal atau eksternal yang mendorong seseorang untuk belajar, memahami, dan mencapai tujuan

pendidikan tertentu. Motivasi ini memainkan peran penting dalam keberhasilan proses belajar, karena menjadi penggerak utama yang mempengaruhi tingkat perhatian, usaha, dan kegigihan individu dalam menghadapi tantangan belajar.

G. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah definisi yang menjadikan variabel-variabel yang sedang diteliti menjadi bersifat operasional dalam kaitannya dengan proses pengukuran variabel-variabel tersebut. Berikut penjelasan definisi operasional dua variabel dalam penelitian ini.

- a. Model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam aktivitas bermain peran untuk mensimulasikan situasi dunia nyata. Dalam proses ini, peserta didik mengambil peran tertentu, misalnya : dokter, guru, atau tokoh sejarah dan mempraktikkan skenario berdasarkan aturan, tujuan, dan konteks tertentu. Adapun sintak dari penerapan model pembelajaran *role playing* yaitu :
 - 1) Menyediakan skenario.
 - 2) Mempelajari skenario yang dibuat.
 - 3) Membentuk kelompok peserta didik.
 - 4) Menjelaskan kompetensi yang dicapai.
 - 5) Mulai bermain peran.
 - 6) Mengamati skenario yang disajikan.
 - 7) Memberikan kesimpulan secara umum.
 - 8) Evaluasi.
 - 9) Penutup.
- b. Media video pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini bersumber dari platform *YouTube* dan media *PowerPoint* interaktif. Penulis memilih video pembelajaran di *YouTube* dan media *PowerPoint* interaktif karena sering dikemas dengan animasi, ilustrasi, dan efek visual maupun non visual yang menarik, sehingga dapat

meningkatkan motivasi dan perhatian peserta didik. Adapun cara penggunaan media video pembelajaran dan media *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Mempersiapkan kelas yang kondusif dan media yang telah ditetapkan serta semua hal yang dibutuhkan pada saat penerapan media.
 - 2) Melakukan apersepsi pada peserta didik untuk menghubungkan pengetahuan awalnya dengan materi yang akan dipelajari.
 - 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan bahwa pembelajaran akan menggunakan media video pembelajaran serta *PowerPoint* interaktif untuk membantu memahami materi secara lebih visual dan menyenangkan.
 - 4) Memutar video pembelajaranyang telah dipilih sebelumnya dari platform *YouTube* menggunakan proyektor dan peserta didik diminta untuk menyimak dengan seksama, memperhatikan penjelasan proses pencernaan, serta mencatat bagian-bagian penting seperti organ pencernaan dan fungsinya.
 - 5) Menampilkan *PowerPoint* interaktif menggunakan proyektor dan peserta didik diminta memperhatikan penjelasannya.
 - 6) Menjelaskan kembali point-point penting yang ada pada video yang ditampilkan dan *PowerPoint* interaktif, seperti urutan organ pencernaan dan proses yang terjadi di setiap tahap.
- c. Motivasi belajar menjadi salah satu faktor penentu dalam keberhasilan belajar peserta didik. Motivasi belajar pada penelitian ini diperoleh dengan angket. Motivasi belajar peserat didik akan dinilai berdasarkan hasil angket yang telah disebarkan kepada peserta didik setelah selesai pembelajaran. Terdapat beberapa indikator motivasi belajar yang diukur yaitu:
1. Partisipasi aktif dalam pembelajaran.
 2. Kesiediaan terlibat dalam pemecahkan masalah.
 3. Kemauan bertanya.

4. Upaya mencari informasi.
5. Keterlibatan dalam diskusi kelompok.
6. Kemampuan mengevaluasi diri.
7. Latihan memecahkan soal atau masalah.
8. Penerapkan pengetahuan.

Kategori yang digunakan terbagi menjadi 5 kategori motivasi belajar yaitu sangat baik dengan persentase 81-100%, baik dengan persentase 61-80%, cukup baik dengan persentase 41-60%, kurang baik dengan persentase 21-40%, dan buruk dengan persentase 0-20%.

H. Teknik Pengumpulan Data

Salah satu komponen yang penting dalam penelitian adalah proses peneliti dalam mengumpulkan data yang sesungguhnya secara objektif. Teknik dan alat yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

1. Angket

Salah satu teknik pengumpulan data penelitian kuantitatif adalah angket. Pendapat dari Ardiansyah dkk., (2023) angket adalah alat untuk mengumpulkan data melalui serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk mengukur variabel penelitian. Angket ini merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun secara sistematis guna mendapatkan hasil data yang valid.

Angket penelitian ini diberikan kepada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam bentuk lembar angket berisi pertanyaan-pertanyaan terkait motivasi belajar peserta didik menggunakan skala *likert*. Pada setiap item instrumen yang terdiri dari dua kategori yaitu pernyataan negatif dan pernyataan positif yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Skala *Likert*

No	Pilihan	Bobot skor (+)	Bobot skor (-)
1.	SS : Sangat Setuju	4	1

No	Pilihan	Bobot skor (+)	Bobot skor (-)
2.	S : Setuju	3	2
3.	KS : Kurang Setuju	2	3
4.	TS : Tidak Setuju	1	4

Sumber :Pranatawijaya dkk., (2019)

2. Teknik Observasi

Teknik observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung suatu objek, kejadian, atau perilaku dalam situasi tertentu. Observasi digunakan untuk mendapatkan informasi secara faktual dan objektif tanpa harus bergantung pada laporan dari pihak lain. Peneliti melakukan observasi dengan cara melihat secara langsung terkait kondisi sekolah, kelas, maupun peserta didik yang akan dijadikan objek penelitian dan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas tersebut.

I. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang dibuat untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati. Salah satu tujuan pembuatan instrumen penelitian adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap tentang topik penelitian. Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam studi ini adalah lembar observasi dan angket motivasi belajar.

1. Angket Motivasi Belajar

Angket digunakan untuk mengumpulkan informasi dari responden melalui serangkaian pertanyaan tertulis yang dimaksudkan untuk mengumpulkan tanggapan atau pendapat mereka tentang topik tertentu. Untuk mengetahui tingkat motivasi peserta didik pada pembelajaran instrumen ini cocok untuk diterapkan. Dalam penelitian ini alat yang digunakan untuk mengukur meningkatnya motivasi belajar peserta didik yaitu angket berupa skala motivasi yang terdiri dari beberapa pernyataan yang mencakup berbagai aspek motivasi belajar, skala yang digunakan adalah berupa angka. Berdasarkan

indikator motivasi belajar yang disebutkan oleh Sudjana (2016) maka peneliti merumuskan kisi-kisi pernyataan angket berdasarkan hasil analisis sebagai berikut.

Tabel 7. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No Item		Total
			Positif	Negatif	
Motivasi Belajar	Partisipasi aktif dalam pembelajaran	Keaktifan dalam mengajukan pertanyaan	1	2	2
		Antusiasme dalam mengikuti pembelajaran	3	4	2
	Kesediaan terlibat dalam pemecahan masalah	Kemampuan mengidentifikasi masalah	5	6	2
		Inisiatif dalam mencari solusi	7	8	2
	Kemauan bertanya	Keingintahuan terhadap materi	9	10	2
		Mencari klarifikasi jika ada yang belum dipahami	11	12	2
	Upaya mencari informasi	Mencari referensi tambahan	13	14	2
		Memanfaatkan berbagai sumber belajar	15	16	2
	Keterlibatan dalam diskusi kelompok	Berpartisipasi aktif dalam diskusi	17	18	2
		Menghargai pendapat teman	19	20	2
		Berkontribusi dalam penyelesaian tugas kelompok	21	22	2
	Kemampuan mengevaluasi diri	Menganalisis kesalahan dalam belajar	23	24	2
		Memperbaiki cara belajar berdasarkan evaluasi	25	26	2

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No Item		Total
			Positif	Negatif	
	Latihan memecahkan soal atau masalah	Konsistensi dalam mengerjakan latihan soal	27	28	2
		Mengevaluasi jawaban dan mencari alternatif penyelesaian	29	30	2
	Penerapan pengetahuan	Menyelesaikan permasalahan berdasarkan konsep yang telah dipelajari	31	32	2
		Menggunakan pengalaman sebelumnya untuk memahami konsep baru	33,34	35	3
	Jumlah			18	17

Sumber: Analisis Peneliti

Nilai motivasi belajar peserta didik individual diperoleh dengan rumus:

$$NA = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NA = Nilai motivasi yang dicari
R = Skor yang didapat responden
SM = Skor maksimal
100 = Bilangan tetap

Sumber : Buchari Alma, (2019)

Kategori motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian yaitu :

Tabel 8. Kategori Motivasi Belajar

Kategori Sikap	Persentase Nilai
Sangat Baik	81-100%
Baik	61-80%
Cukup Baik	41-60%
Kurang Baik	21-40%
Buruk	0-20%

Sumber : Pranatawijaya dkk., (2019)

J. Uji Prasyarat Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas digunakan untuk memastikan bahwa setiap item dalam tes maupun angket relevan dan dapat mengukur indikator yang telah ditentukan. Menurut Rosita dkk., (2021) validitas adalah tes yang digunakan untuk mengetahui seberapa tepat suatu alat ukur mengukur apa yang seharusnya diukur. Dengan demikian instrument valid berarti alat ukur data yang valid. Penelitian ini menggunakan uji validitas korelasi *product moment* dengan rumus berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi skor butir dan skor total
 N = Jumlah sampel
 X = Skor butir
 Y = Skor total

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir pernyataan instrumen tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$. maka butir pernyataan instrumen tersebut dinyatakan tidak valid.

Uji coba instrumen dilaksanakan di SD Negeri 6 Pakuan Aji pada tanggal 11 Maret 2025 dengan jumlah peserta didik sebanyak 34

orang peserta didik. Hasil validitas dapat disajikan sebagai berikut (lampiran 18, hal.163):

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomor Pernyataan	Validitas	Jumlah Soal
4,6,8,10,12,13,14,15,16,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,34,35	Valid	26
1,2,3,5,7,9,11,17,33	Tidak Valid	9

Sumber : Hasil Analisis Peneliti Tahun 2025

Tabel 7 menunjukkan bahwa dari 35 butir pernyataan pada angket diperoleh sebanyak 26 butir pernyataan dinyatakan valid dan sebanyak 9 butir pernyataan dinyatakan tidak valid, sehingga 26 butir pernyataan tersebut dapat digunakan pada penelitian. Soal dikatakan tidak valid karena $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan r_{tabel} sebesar 0,339.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas mengacu pada seberapa stabil pengukuran fenomena atau data terhadap hasil yang berkaitan dengan konsistensi pengulangan. Misalnya, jika pengukuran ulang dilakukan dalam kondisi berbeda dan tetap memberikan hasil yang sama, tes tersebut dianggap reliabel. Menurut Anggraini dkk., (2022) reliabilitas adalah pengujian yang mengevaluasi kemampuan alat pengukuran untuk digunakan. Pengujian reliabilitas instrumen tes dalam penelitian ini akan dilakukan dengan *Microsoft Office Excel* 2010 dengan rumus *Alpha Cronbach* yaitu :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sum \sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = koefisien reliabilitas
 n = banyaknya butir soal
 $\sum \sigma^2$ = jumlah varians butir
 σ^2 = varians total

Sumber : Purba dkk., (2021)

Tabel 10. Kategori Koefisien Reliabilitas

No	Interval Koefisien	Tingkat Reliabilitas
1.	0,80 - 1,00	Tinggi
2.	0,60 – 0,79	Cukup Tinggi
3.	0,40 – 0,59	Sedang
4.	0,20 – 0,39	Rendah
5.	0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber : Kasmadi dan Sunariah (2014)

Dari perhitungan menggunakan *Microsoft Office Excel* 2010 diperoleh hasil uji reliabilitas sebagai berikut (lampiran 19, hal.163):

Tabel 11. Hasil Reliabilitas

No	Varian Butir
4	0,652
6	0,618
8	0,977
10	0,75
12	1,027
13	0,593
14	0,689
15	0,436
16	0,91
18	0,931
19	0,443
20	0,913
21	0,407
22	1,119
23	0,513
24	0,881
25	0,635
26	0,625
27	0,507
28	0,939
29	0,542
30	0,549
31	0,695
32	0,735
34	0,513
35	0,653
Σ Varian butir	18,25
Varian total	124
R 11 Reliabilitas	0,878 Tinggi

Sumber : Hasil Analisis Peneliti Tahun 2025

K. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Untuk mengetahui seberapa jauh variabel dalam penelitian adalah normal, uji normalitas dilakukan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *chi kuadrat* berikut.

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 = *Chi kuadrat*

f_0 = Frekuensi yang diperoleh

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Sumber: Muncarno (2017)

Selanjutnya membandingkan χ^2_{hitung} dengan nilai χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = k-1, maka dikonsultasikan pada tabel chi kuadrat dengan kaidah keputusan sebagai berikut. Jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data normal, dan Jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah data yang diperoleh bersifat homogen atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan dengan bantuan program SPSS 25. Dari hasil penghitungan melalui program SPSS akan didapatkan berdasarkan keputusan apabila hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) pada *based on mean* $> \alpha = 0,05$ atau lebih besar dari 0,05 maka data bersifat homogen. Sedangkan apabila hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) pada *based on mean* $< \alpha = 0,05$ atau lebih kecil dari 0,05 maka data bersifat tidak homogen.

L. Uji Hipotesis Penelitian

1. Uji T

Uji t digunakan untuk menguji ada tidaknya suatu perbedaan pada penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Rumus yang digunakan pada uji t yaitu *paired sample t* menggunakan aplikasi SPSS 25 sebagai berikut.

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \cdot \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

$\overline{X}_1$ = rata-rata data pada sampel 1

$\overline{X}_2$ = rata-rata data pada sampel 2

n_1 = Jumlah anggota sampel 1

n_2 = Jumlah anggota sampel 2

Sumber: Muncarno (2017)

Berdasarkan rumus di atas, ditetapkan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka kaidah keputusan yaitu $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak, sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima. Apabila H_a diterima berarti ada pengaruh yang signifikan, sehingga peneliti merumuskan hipotesisnya sebagai berikut.

Uji Hipotesis 1:

Uji hipotesis pertama bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Candimas.

Pengujian dilakukan menggunakan *paired sample t-test* melalui aplikasi SPSS versi 25, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Data hasil penelitian dimasukkan ke dalam kolom variabel yang sesuai pada lembar kerja SPSS.
2. Selanjutnya, pada menu *Analyze*, dipilih *Compare Means*, lalu *Paired-Samples T Test*.
3. Setelah kotak dialog terbuka, variabel berpasangan dimasukkan pada kolom *Paired Variables*, yaitu:
 - Variable 1: Hasil sebelum perlakuan (model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran)
 - Variable 2: Hasil setelah perlakuan (motivasi belajar)
4. Klik OK, maka hasil analisis ditampilkan dalam jendela output.

Hipotesis yang diuji:

- H_0 : Tidak Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- H_a : Terdapat pengaruh signifikan penerapan pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Dasar pengambilan keputusan:

- Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima (ada pengaruh signifikan).
- Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak (tidak ada pengaruh signifikan).

Uji Hipotesis 2:

Hipotesis kedua menguji pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Candimas.

Analisis dilakukan dengan menggunakan *paired sample t-test* pada SPSS versi 25, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Data dimasukkan sesuai variabel pada lembar kerja SPSS.

2. Pilih menu *Analyze > Compare Means > Paired-Samples T Test*.
3. Masukkan variabel yang berpasangan:
 - Variable 1: Hasil sebelum perlakuan (model pembelajaran *role playing* berbantuan media *PowerPoint* interaktif)
 - Variable 2: Hasil setelah perlakuan (motivasi belajar)
4. Klik OK dan peroleh hasilnya pada output.

Hipotesis yang diuji:

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- H_a : Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Dasar pengambilan keputusan:

- Signifikansi $< 0,05 \rightarrow H_0$ ditolak, H_a diterima (berpengaruh signifikan).
- Signifikansi $> 0,05 \rightarrow H_0$ diterima, H_a ditolak (tidak berpengaruh signifikan).

Uji Hipotesis 3:

Uji hipotesis ketiga bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran dengan media *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Candimas. Pengujian menggunakan *paired sample t-test* pada SPSS versi 25, dengan prosedur:

1. Data dari kedua kondisi dimasukkan ke dalam kolom variabel di SPSS.
2. Pada menu *Analyze*, pilih *Compare Means*, lalu *Paired-Samples T Test*.
3. Masukkan variabel:

- Variable 1: Nilai hasil perlakuan menggunakan media video pembelajaran.
- Variable 2: Nilai hasil perlakuan menggunakan media *PowerPoint* interaktif.

4. Klik OK dan lihat hasil pada jendela output.

Hipotesis yang diuji:

- H_0 : Tidak terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- H_a : Terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Dasar pengambilan keputusan:

- Signifikansi $< 0,05 \rightarrow H_0$ ditolak, H_a diterima (terdapat perbedaan signifikan).
- Signifikansi $> 0,05 \rightarrow H_0$ diterima, H_a ditolak (tidak terdapat perbedaan signifikan).

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran dan media *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V sekolah dasar yang dibuktikan dengan perolehan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, sehingga H_0 ditolak dan H_{a1} diterima.
2. Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V sekolah dasar dibuktikan dengan perolehan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, sehingga H_0 ditolak dan H_{a2} diterima.
3. Terdapat perbedaan kelas eksperimen penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran dan dengan media *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta pada kelas kontrol, dibuktikan dengan perolehan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_{a3} diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran yang ditunjukkan kepada:

1. Peserta Didik

Diharapkan peserta didik dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran. Dengan mengikuti setiap tahapan pembelajaran secara serius dan antusias, suasana kelas akan menjadi lebih kondusif, terbangun kolaborasi yang baik antara pendidik dan peserta didik, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih maksimal.

2. Pendidik

Pendidik disarankan untuk memanfaatkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran sebagai alternatif pembelajaran. Model ini dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan nyata kepada pendidik dalam penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran, salah satunya dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Dukungan ini penting agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan berdampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik.

4. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagi peneliti berikutnya yang ingin mengkaji lebih lanjut efektivitas model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini dapat diperluas dengan menerapkannya pada jenjang, subjek, atau lingkungan sekolah yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih variatif dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N., Robandi, B., Rosmiati, I., dan Maulana, Y. 2022. Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9186. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Ahadin, Safiah, I., Yunus, M., Razali, dan Masri. 2024. The Influence of Social Identity, Self-Concept and Learning Motivation on the Motor Ability of Elementary School Students. *Journal of Education and E-Learning Research*, 11(3), 510–518. <https://doi.org/10.20448/jeelr.v11i3.5862>
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., dan Listiani, H. 2024. *Media Pembelajaran Interaktif*. Jambi : Sonpedia Publishing Indonesia.
- Alifia, Z., dan Pradipta, T. R. 2021. Analisis Motivasi Belajar Matematika Siswa dalam Penerapan Edmodo di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1062–1070. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.591>
- Amelia, N. C., Zulhelmi, Z., Syaflita, D., dan Siswanti, Y. 2021. Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy di SMPN 25 Pekanbaru. *Diffraction*, 3(2), 56–61. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i2.4145>
- Andriyani, A. C., Ulya, H., dan Kuryanto, M. S. 2023. Pengaruh Model Role Playing dengan Permainan Tradisional Pasaran terhadap Kemampuan Numerik Siswa. *Manazhim*, 5(1), 323–334. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v5i1.2938>
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, Setyawati, V. A. V., dan Hartanto, A. A. 2022. Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Ardiansyah, Risnita, dan Jailani, M. S. 2023. Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arends, R. I. (2012). *Belajar untuk mengajar* (terj. Helly Prajitno Soetjipto dan Sri Mulyantini Soetjipto). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Aura, I., Järvelä, S., Hassan, L., dan Hamari, J. 2023. Role-play experience's effect on students' 21st century skills propensity. *Journal of Educational Research, 116*(3), 159–170. <https://doi.org/10.1080/00220671.2023.2227596>
- Azhar, M., dan Wahyudi, H. 2024. Motivasi Belajar: Kunci Pengembangan Karakter dan Keterampilan Siswa. *Uluwwul Himmah Educational Research Journal, 1*(1). <https://www.irbijournal.com/index.php/uherj/article/view/90>
- Basri, H. 2017. Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran), 1*. <https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/view/4368%20diakses%2015%20juni%202020/0>
- Darman, R. A. 2020. *Belajar dan Pembelajaran*. Tangerang : Guepedia.
- Deliany, N., Hidayat, A., dan Nurhayati, Y. 2019. Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 17*(2), 90–97. <https://doi.org/10.36555/educare.v17i2.247>
- Dewi, N. M. A. S., Ardana, I. M., dan Sudiarta, P. I. G. P. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 4*(1), 547–560. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.302>
- Dolong, H. M. J. 2016. Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal UIN Alauddin, 5*(2), 293–300. <https://doi.org/10.24252/ip.v5i2.3484>
- Dumaini, N. K. D., dan Nanik Ardhiani, G. A. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. *Lampuhyang, 14*(2), 160–176. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i2.356>
- Eko Mujito, W. 2017. Konsep Belajar Menurut Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Dengan Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam, 11*(1), 65–78. <https://doi.org/10.14421/jpai.2014.111-05>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., dan Setiawan, U. 2023. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR), 1*(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fatirul, A. N., dan Winarto, B. 2018. *Teori Belajar dan Konsep Mengajar*. Surabaya : Jakad Media Publishing.
- Febianto, D., Nelwati, S., dan Dani, A. 2024. Analisis Model Pembelajaran Rolle Playing dan Implikasi dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar. *Indonesian*

- Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2(1), 126–134.
<https://doi.org/10.69693/ijim.v2i1.177>
- Febriandari, E. I. 2018. Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Menerapkan Ice Breaking Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 3(4), 485.
<https://doi.org/10.28926/briliant.v3i4.253>
- Festiawan, R. 2020. Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Hayati, R., Mardianty, D., Agia, L. N., dan Denny, P. 2023. Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Kinerja Karyawan Pada CV. Riho Mandiri. *Journal of Economic, Bussines and Accounting (COSTING)*, 7(1), 252–259. <https://doi.org/10.31539/costing.v7i1.6056>
- Herwati, Arifin, M. M., Rahayu, T., Waritsman, A., Solang, D. J., Zulaichoh, S., Haryanto, K. A. T., Putri, S. S., dan Kristanto, B. 2023. *Motivasi dalam Pendidikan*. Malang : Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Husein, S., Herayanti, L., dan Gunawan, G. 2017. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 221–225. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>
- Imanizar, L., Napitupulu, N. L., dan Manalu, S. 2021. Penerapan Role Playing pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 41–46.
<https://jim.unindra.ac.id/index.php/himpunan/article/view/3705>
- Intan, D. N., Kuntarto, E., dan Sholeh, M. 2022. Strategi Guru untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3302–3313.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2287>
- Janah, R., Nurfadilah, K., dan Qomariyah, S. 2023. Peran motivasi belajar berpartisipasi dalam peningkatan prestasi peserta didik di SMK Azzainiyyah. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 1(3), 87-99.
<https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v1i3.311>
- Jas, J. Achmad, S., S, dan Alvi, R., R. 2020. Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 148–159. <https://doi.org/10.15294/pls.v4i2.43318>
- Jehaut, Y. A., Harini, H., dan Ayuningrum, S. 2020. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn pada Materi Sumpah Pemuda melalui Metode Role

- Playing. *Prosiding Seminar Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 36–43.
<https://coba.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/399>
- Kasmadi, dan Sunariah. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Kauy, A., Lesnussa, A., dan Mahananingtyas, E. 2021. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas V SD Inpres 5 Dobo. *Jurnal : Kamboti of Journal Education Research and Development*, 2(1), 72–82.
<https://doi.org/10.30598/kambotiv1i2p72-82>
- Latifah, B. S., Cahyani, I., dan Sastromiharjo, A. (2024). Pengembangan Model Role Playing Berbantuan Media Tiktok Dalam Pembelajaran Berbicara. *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 11-19.
<https://proceedings2.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/3870>
- Limbong. 2022. *Model Pembelajaran CTL dan RME Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Bogor : Guepedia.
- Lomu, L., dan Widodo, S. A. 2018. Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 0(0), 745–751.
<https://core.ac.uk/download/pdf/230384602.pdf>
- Ma'arif, M., Tamaela, K. A., Lestarinigrum, A., Gunawan, H. S., Suwenti, R., Hernadi, N. A., Nasril, Octrianty, E., Dewi, R., Muliasari, A., Wajdi, F., dan Emiyati, A. 2024. *Pengantar Pendidikan Teori, Metode, dan Praktik*. Bandung : Widina Media Utama.
- Maharani, E., Sumanti, dan Fitrah, H. 2024. *Motivasi Belajar dalam Pendidikan*. Malang : Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Mayasari, N., dan Alimuddin, J. 2023. *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Banyumas : CV.Rizquna.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro: Hamim Grup.
- Nopriyanti, N., dan Sudira, P. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2).
<https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.6416>
- Nuana Nurseng, A., dan Sanusi, S. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Terintegrasi Budaya Tudang Sipulung di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinestesia*, 13(1), 213–224.
<https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/304>

- Nugroho, A. G. 2021. Faktor Penghambat Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sdn Keraton 5 Martapura. *Jurnal Terapung : Ilmu - Ilmu Sosial*, 3(2), 19. <https://doi.org/10.31602/jt.v3i2.6012>
- Oktaviani, R. E. 2021. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia SD / MI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7. [:https://doi.org/10.52166/pentas.v7i1.1528](https://doi.org/10.52166/pentas.v7i1.1528)
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., dan Yulinar, D. 2020. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8793>
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., dan Papsari, R. A. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., dan Putra, P. B. A. A. 2019. Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2). <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Purba, Y. O., Fadhilaturrahmi, Purba, J. T., dan Siahaan, K. W. A. 2021. *Teknik Uji Instrumen Penelitian Pendidikan*. Bandung : Widina Bahkti Persada.
- Putra, A. T., Herawati, J., dan Kurniawan, I. S. 2022. Pengaruh Motivasi Intrinsik, Motivasi Ekstrinsik, Budaya Organisasi, dan Komitmen Organisasional Terhadap Kinerja Pegawai. *Al-Kharaj : Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, 5(4), 1751–1765. <https://doi.org/10.47467/alkharaj.v5i4.1974>
- Putri, N. M. A. K., dan Suniasih, N. W. 2022. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Powerpoint Interaktif Berbasis Kontekstual pada Muatan IPA Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 233–243. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.45854>
- Rahmaniati, R. 2024. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudiyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., dan Hayani, A. 2023. Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- Rifa'i, M. H., Tanuki, Jalal, N. M., Sudarmaji, I., Lubis, N. F., Sudarto, J. H., Fachrurrozy, A., Swara, M. M., Artiani, L. E., Purnawati, Wahab, J. S. L., Wahab, A. Y. L., Supadmi, Djollong, A. F., dan Mangsi, R. 2022. *Model Pembelajaran Kreatif, Inovatif dan Motivatif*. Cirebon: Yayasan Wiyata

Bestari Samasta.

- Rosifah, D., Masruhim, M. A., dan Sukartiningsih, S. 2018. Needs Analysis in Role Playing Learning Model Influence on Motivation and Biology Learning Outcome of the Students at SMA Negeri 3 Samarinda. *Biodik*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.22437/bio.v4i1.5503>
- Rosita, E., Hidayat, W., dan Yuliani, W. 2021. Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 279. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7413>
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran : Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sariani, N., Prihantini, Winarti, P., Indrawati, Jumadi, Suradi, A., dan Satria, R. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Setiawan, A., Setiadi, A. E., dan Rahayu, H. M. 2024. Uji Kevalidan Power Point Interaktif untuk Identifikasi Amfibi. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 5(2), 169–173. <https://doi.org/10.30596/jppp.v5i2.18592>
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, N. D., dan Pratama, D. 2021. Peningkatan motivasi belajar siswa melalui metode role playing dalam pelajaran bahasa indonesia sekolah dasar. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2).
- Syavira, N. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SD. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>
- Wahyuni, I., Slameto, S., dan Setyaningtyas, E. W. 2018. Penerapan Model PBL Berbantuan Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 356. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16152>
- Wahyuni, M., dan Aryani, N. 2020. *Teori Belajar dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. Tasikmalaya : Edu Publisher.
- Yuanta, F. 2020. Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>

- Yunita, D., dan Wijayanti, A. 2017. Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 153–160. <https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>
- Ziveria, M., dan Purwandari, N. 2020. Pengembangan Presentasi Interaktif dan Menarik Menggunakan Microsoft Power Point 2007 Bagi Guru SDIT Al-Kautsar. *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 56–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.53008/abdimas.v1i2.83>