

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA KARTU GAMBAR TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SD GUGUS VI KECAMATAN BULELENG

Kadek Dwik Semadiyani¹, Gusti Ngurah Arya Yudaparmita², Komang Surya Adnyana³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Dharma Acarya, STAHN Mpu Kuturan Singaraja
Email: dwiksmodyn2@gmail.com¹, aryayuda89@stahnmpukuturan.ac.id²,
suryakomank16@gmail.com³

ABSTRAK: Penelitian ini memiliki tujuan mengetahui pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep belajar IPAS antara kelas siswa yang menjalani aktivitas belajar dengan mempergunakan pemodelan *role playing* berbantuan media kartu gambar, dibandingkan dengan siswa yang menjalani aktivitas belajar dengan mempergunakan metode ceramah di kelas IV SD Gugus VI Kecamatan Buleleng. Penelitian ini mempergunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Populasi yang digunakan ialah semua peserta didik kelas IV di SD Gugus VI Kecamatan Buleleng sejumlah 104 peserta didik. Sampel ditentukan dengan *simple random sampling*. Hasil penelitian memperoleh temuan bahwasanya terdapat pengaruh yang signifikan pemahaman konsep belajar IPAS siswa kelas IV di Gugus VI Kecamatan Buleleng. Diperoleh pemahaman konsep belajar IPAS kedua kelompok belajar adalah normal dan varians homogen. Pengujian hipotesis penelitian (H_a) dan (H_1) memperoleh hasil uji-t *independent* dengan nilai t_{hitung} sebesar 10.197, dimana nilai ini lebih besar dari t_{tabel} yakni 10.192 dengan signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$). Maka dari itu, selaras dengan kriteria pengujian dalam Uji-t maka diputuskan menolak H_0 dan menerima H_1 . Oleh sebab itu, maka model pembelajaran *role playing* berbantuan media kartu gambar berpengaruh terhadap pemahaman konsep belajar IPAS siswa kelas IV SD Gugus VI Kecamatan Buleleng.

Kata kunci: Model Role Playing, Pemahaman Konsep Siswa, Kartu Gambar

ABSTRACT: This study aims to determine the significant effect on understanding the concept of learning IPAS between classes of students who undergo learning activities using role playing modeling aided by picture card media, compared to students who undergo learning activities using the lecture method in class IV SD Gugus VI Kecamatan Buleleng. This study used a quantitative research approach. The population used was all fourth-grade students in SD Gugus VI Kecamatan Buleleng totaling 104 students. The sample was determined by simple random sampling. The results of the study found that there was a significant influence on the understanding of the concept of learning IPAS of grade IV students in Gugus VI Kecamatan Buleleng. Obtained understanding of the concept of learning IPAS both study groups are normal and homogeneous variance. Testing the research hypothesis (H_a) and (H_1) obtained the results of an independent t-test with a t_{count} value of 10,197, where this value is greater than the t_{table} which is 10,192 with a significance of 0.000 (<0.05). Therefore, in line with the testing criteria in the t-test, it was decided to reject H_0 and accept H_1 . Therefore, the role playing learning model assisted by picture card media has an

effect on understanding the concept of learning IPAS for grade IV elementary school students in Gugus VI Kecamatan Buleleng.

Keywords: *Role Playing Model, Student Concept Understanding, Picture Cards*

PENDAHULUAN

Berdasarkan Surat Keputusan Nomor 044/H/KR/2022 yang dikeluarkan oleh Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi pada tahun 2022, penerapan kurikulum merdeka dengan paradigma baru telah dimulai di Indonesia. Sebagai contoh, di tingkat Sekolah Dasar, penerapan Kurikulum Merdeka berimplikasi pada digabungkannya mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Langkah ini memiliki maksud untuk memastikan siswa memiliki pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap lingkungannya, sehingga mereka dapat secara bersamaan mengelola baik lingkungan alam maupun sosial. Wijayanti & Ekantini (2023) menyatakan bahwa IPA dibelajarkan pada semester ganjil sementara IPS dibelajarkan pada semester genap. Namun, dalam penyusunan buku teks, integrasi antara IPA dan IPS belum sepenuhnya terwujud, dimana keduanya terdapat dalam satu buku tetapi terpisah dalam bab atau topiknya.

Dalam proses pembelajaran IPAS, siswa diajak untuk menggali informasi tentang alam dan lingkungan sekitar secara teratur dan terstruktur. Hal ini mengubah pandangan bahwa IPAS hanya berkaitan dengan menghafal fakta, konsep, atau prinsip semata, tetapi sebagai sebuah proses penjelajahan ilmiah yang memberikan peluang kepada siswa guna mengimplementasikan wawasan yang diperoleh dari pembelajaran. Untuk menguasai pembelajaran, penting bagi siswa supaya paham akan segala konsep yang disajikan saat proses kegiatan belajar. Maka dari itu, kemampuan dalam memahami konsep matematika menjadi hal yang amat krusial dalam kegiatan belajar IPAS. Melalui pemahaman yang optimal terhadap konsep, siswa akan lebih mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dengan tepat dan efektif.

Hal secara nyata di lapangan menemukan bahwasanya masih ditemukan banyak peserta didik yang menghadapi tantangan dan merasa sulit untuk paham akan konsep materi yang dibelajarkan. Terdapat beberapa permasalahan yang muncul, di antaranya adalah dominasi peran guru yang lebih aktif daripada siswa selama proses pembelajaran. Akibatnya, kegiatan belajar lebih banyak berpusat pada guru (*teacher-centered*). Permasalahan pendidikan IPAS masih terjadi di sekolah dasar, dilihat dari hasil observasi awal, pencatatan hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) yang didapatkan dari hasil belajar siswa menampilkan rendahnya nilai PAS di SD Gugus VI Kecamatan Buleleng khususnya mata pelajaran IPAS yang berada dibawah Kerriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Data rata-rata nilai PAS tersebut bisa dicermati dalam Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Skor Penilaian Akhir Semester (PAS) IPAS Siswa Kelas IV Gugus VI Kecamatan Buleleng

No.	Nama Sekolah	KKTP	Jumlah		Jumlah Siswa	Rata-rata
			Tuntas	Tidak Tuntas		
1.	SDN 1 Kampung Baru	68	15	4	19	68,75
2.	SDN 2 Kampung Baru	68	7	4	11	66,90
3.	SDN 3 Kampung Baru	68	13	6	19	69,73
4.	SDN 4 Kampung Baru	68	11	18	29	65,93
5.	SDN 5 Kampung Baru	68	14	12	26	66,80

(Sumber : Wali Kelas IV SD Gugus VI Kecamatan Buleleng)

Dari hasil pengamatan perilaku siswa, teridentifikasi bahwa antusiasme siswa terhadap pembelajaran IPAS rendah. Beberapa persoalan yang timbul adalah: 1) rendahnya motivasi belajar siswa yang menyebabkan keterbatasan aktifitas dalam proses kegiatan belajar; 2) kurangnya pengetahuan siswa karena siswa terpengaruhi oleh *gadget* ataupun *games online*; 3) motivasi yang rendah dari orang tua dan kurangnya pemantauan dari orang tua; 4) kondisi iklim belajar siswa kurang kondusif; 5) Siswa lebih memilih menunggu penjelasan guru dibandingkan membaca buku; 6) Selama proses pembelajaran, siswa cenderung lebih fokus pada bermain-main dan kurang memberikan perhatian terhadap pemaparan materi yang guru sajikan; 7) siswa lebih memilih bermain dengan teman saat diberikan materi ataupun tugas dari guru; 8) Beberapa siswa terkadang terlibat dalam percakapan dengan teman sekelasnya, yang mengakibatkan kurangnya perhatian mereka terhadap guru.

Memperhatikan begitu pentingnya mata pelajaran IPAS, salah satu opsi yang bisa dipertimbangkan untuk menumbuhkan pemahaman konsep siswa yakni dengan mengimplementasikan model pembelajaran *role playing*. Pemodelan ini mengikutsertakan peserta didik untuk berperan sebagai objek atau makhluk tertentu guna mendapatkan literasi yang lebih baik dari materi yang disampaikan, sehingga mereka tetap tertarik dan fokus selama pembelajaran (Akollo, Lesbatta & Wattide 2020). Sependapat dengan (Anggraini & Putri, 2019) yang menyatakan *Role Playing* ialah salah satu model kegiatan belajar yang dapat menumbuhkembangkan aneka aspek, termasuk penggunaan gerakan atau kinestetik. Dalam model ini, subjek diajak untuk aktif melakukan peran atau gerakan tertentu, yang dapat membantu dalam pemahaman materi pembelajaran.

Dalam siklus pembelajaran pada model *role playing* ini dapat diselipkan dengan berbantuan media kartu gambar. Media kartu bergambar merupakan alat pembelajaran yang menampilkan gambar-gambar yang dirancang untuk merangsang interaksi siswa secara tepat dan efektif. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan interpersonal peserta didik melalui keterlibatan aktif dengan materi pembelajaran (Rosaliasari, 2019). Dalam peran yang dimainkannya, peserta didik akan menggunakan kartu bergambar sebagai tanda pengenalnya, penggunaan kartu tersebut diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik dalam mengingat perannya serta mengembangkan kreativitasnya. Senada dengan hal tersebut, (Ramadanti, 2021)

mengemukakan bahwasanya pemanfaatan kartu bergambar dapat memicu kreativitas dan memperkuat daya ingat siswa. Ilustrasi dalam bentuk gambar bisa mempermudah siswa untuk mempelajari serta memahami isi dari buku pelajaran, utamanya menafsirkan dan mengingat kembali materi teks yang disertai dengan gambar tersebut. Penting untuk menjadikan ilustrasi gambar relevan dengan kehidupan nyata agar pemahaman konsep siswa terhadap materi dapat meningkat secara efektif.

Implementasi model pembelajaran *role playing* dengan dukungan media kartu gambar dianggap sebagai pendekatan yang sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS. Melalui interaksi antar siswa, metode ini dapat merangsang pengembangan keterampilan berbicara pada siswa. Menurut Rika Kurnia Sari (2020) menyatakan, keterampilan berbicara ini mencakup kemampuan dalam memahami, memberi makna, mengambil peran, menafsirkan, menilai, dan mengekspresikan diri secara efektif melalui ucapan yang tepat dan jelas. Maka dari itu, penggunaan model pembelajaran ini dianggap efektif dalam pembelajaran IPAS, terutama dalam konteks materi kegiatan ekonomi. Dalam konteks konsep kegiatan ekonomi, dengan memfokuskan pada pengembangan peran, kemampuan menangkap, memberi makna, dan mengungkapkan diri melalui komunikasi yang baik dan benar, nantinya menciptakan kegiatan belajar yang penuh makna untuk siswa. Hal ini juga berdampak positif secara signifikan pada pemahaman konsep yang dimiliki siswa.

Berlandaskan kajian di atas, adapun yang menjadi kebaruan pada penelitian ini yakni model pembelajaran bermain peran (*role playing*) berbantuan media kartu gambar sangat tepat diterapkan pada materi kegiatan ekonomi sehingga mampu menawarkan inovasi dan interaktivitas proses kegiatan belajar yang mampu menumbuhkan pemahaman konsep peserta didik khususnya dalam IPAS. Tujuan dilaksanakannya kajian ini ialah menguji pengaruh pemahaman konsep belajar IPAS antara kelas siswa yang menjalani aktivitas belajar dengan mempergunakan pemodelan *role playing* berbantuan media kartu gambar, dengan kelas siswa yang menjalani aktivitas belajar dengan mempergunakan metode ceramah di kelas IV SD Gugus VI Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2024.

METODE

Penelitian yang dilaksanakan termasuk penelitian eksperimen semu (*quasi-experiment*), yang bertujuan untuk mengevaluasi apakah suatu perlakuan berpengaruh terhadap hasil penelitian. Pengaruh ini dinilai melalui pemberian perlakuan khusus kepada kelompok eksperimen, sementara kelompok kontrol tidak menerimanya. Setelah itu, dilakukan perbandingan terhadap hasil akhir yang dihasilkan oleh kedua kelompok (Creswell, 2014).

Penelitian mengambil lokasi di SD Gugus VI Kecamatan Buleleng, selama semester II (genap) tahun ajaran 2023/2024. Partisipannya ialah semua peserta didik kelas IV di SD Gugus VI Kecamatan Buleleng dengan total 104 orang. Metode pengambilan sampel dengan mempergunakan *simple random sampling*, yang mana anggota sampel ditentukan secara *random* dari populasi tanpa memperhitungkan tingkatan yang mungkin ada (Sugiyono, 2018). Penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilaksanakan melalui teknik undian. Dari uraian

tersebut, semua peserta didik dari kelas IV di Gugus VI Kecamatan Buleleng dapat diikutsertakan dalam pengambilan sampel, karena tidak ada kemungkinan bahwa kelas yang sama akan dipilih kembali, mengingat undian tidak memasukkan kembali nomor-nomor yang sudah terpilih sebelumnya. Sesuai dengan hasil pengundian, ditetapkan peserta didik kelas IV di SD N 4 Kampung Baru sebanyak 29 orang dan peserta didik kelas IV di SD N 5 Kampung Baru sebanyak 26 orang sebagai sampel.

Desain penelitian yang nantinya dipergunakan ialah *pre-test dan post-test only control group design*. Dalam desain ini, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan diuji sebelum dan setelah perlakuan, dengan analisis keberhasilan penelitian dilakukan berdasarkan perbandingan hasil tes setelah perlakuan diaplikasikan. Adapun rancangannya sebagai berikut:

Tabel 2. Rancangan Penelitian

Keterangan	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
R ₁	O ₁	X	O ₂
R ₂	O ₃	-	O ₄

(Sumber: Sugiyono, 2011)

Keterangan:

R₁ = Kelas Eksperimen

R₂ = Kelas Kontrol

X = Diberikan perlakuan berupa penerapan model *role playing* berbantuan media kartu gambar

- = diberikan perlakuan menggunakan metode ceramah

O₁ = *Pre test* didalam kelas eksperimen

O₂ = *Posttest* didalam kelas eksperimen

O₃ = *Pre test* didalam kelas kontrol

O₄ = *Posttest* didalam kelas kontrol

Pada kajian ini digunakan teknik tes dan non-tes, seperti observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Adapun penjelasan mengenai hal tersebut yakni.

1. Observasi

Menurut Hadi dan Sugiyono (2015), observasi merupakan sebuah proses rumit yang melibatkan aneka proses psikologis dan biologis.

2. Wawancara

Esterberg (2002) dalam buku Sugiyono (2019), mengemukakan wawancara merupakan situasi dimana dua individu berinteraksi melalui dialog, yang memungkinkan mereka untuk saling bertukar informasi dan gagasan, serta membangun makna yang relevan dalam konteks topik yang dibicarakan.

3. Tes Essay

Tes selaku alat evaluasi dalam penelitian, terutama dalam menghimpun informasi, adalah kumpulan pertanyaan yang dirancang untuk menilai pemahaman konsep siswa dalam proses belajar. Setiap sampel (kelas eksperimen dan kontrol) diujikan dengan tes, termasuk *pre-test* dan *post-test*.

4. Dokumentasi

Sugiyono (2015) menyampaikan bahwa dokumentasi merujuk pada metode yang dimanfaatkan dalam mengumpulkan informasi serta data dalam berbagai wujud seperti dokumen, arsip, buku, catatan statistik, dan gambar yang termasuk dalam keterangan dan laporan yang bisa memberikan dukungan dalam kajian.

Teknik analisis yang dipergunakan dalam analisis data pemahaman konsep siswa adalah SPSS 25.00 *for windows*. Langkah-langkah dalam menganalisis data penelitian ini mencakup analisis deskriptif, dilanjutkan dengan uji prasyarat analisis, kemudian pengujian hipotesis, dan uji *N-Gain*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

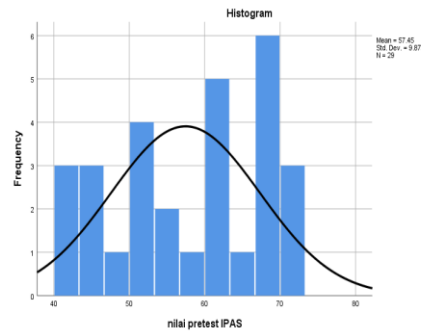
Deskripsi Data Pemahaman Konsep Belajar IPAS Kelompok Eksperimen

Data yang didapat pada penelitian ini ialah data yang dihimpun dari pemberian tes pemahaman konsep siswa sebelum mendapatkan perlakuan (*pre-test*) dan sesudah memperoleh perlakuan model pembelajaran *role playing* dengan bantuan kartu bergambar (*post-test*) yang berjumlah 29 orang peserta didik. Nilai paling tinggi dalam pemahaman konsep belajar IPAS saat *pre-test* adalah 70 dan nilai paling rendahnya ialah 40. Hasil ini didapatkan dengan bantuan pengolahan aplikasi SPSS 25.0. Deskripsi secara rinci bisa dicermati dalam Tabel 3.

Tabel 3. Deskripsi Pemahaman Konsep Belajar IPAS Kelompok Eksperimen Sebelum Mendapat Perlakuan (*pre-test*)

Descriptive statistic		
N	Valid	29
	Missing	0
Range		30
Minimum		40
Maximum		70
Mean		57.45
Median		60.00
Mode		68
Std. deviation		9.873
Variance		97.470

Observasi serta pemahaman mengenai distribusi nilai rata-rata, nilai median, serta modus untuk hasil *pre-test* kelompok eksperimen bisa dipahami melalui histogram yang bisa dicermati dalam Gambar 1.



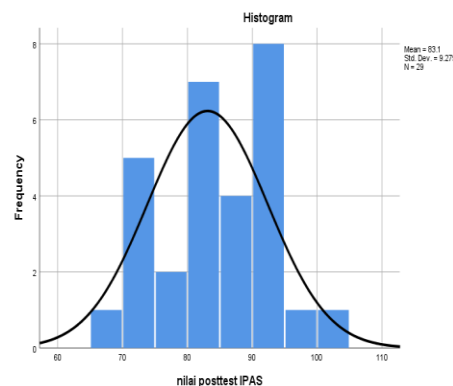
Gambar 1. Histogram Pemahaman Konsep Belajar IPAS Kelompok Eksperimen Sebelum Perlakuan (*pre-test*)

Nilai tertinggi pada pemahaman konsep belajar IPAS sesudah mendapat perlakuan (*post-test*) adalah 100 dan nilai paling rendahnya ialah 65. Hasil ini didapatkan dengan bantuan pengolahan aplikasi SPSS 25.0. Deskripsi secara rinci bisa dicermati dalam Tabel 4.

Tabel 4. Deskripsi Pemahaman Konsep Belajar IPAS Kelompok Eksperimen Sesudah Perlakuan (*post-test*)

Descriptive statistic		
N	Valid	29
	Missing	0
Range		35
Minimum		65
Maximum		100
Mean		83.10
Median		83.00
Mode		80
Std. deviation		9.279
Variance		86.096

Observasi serta pemahaman mengenai distribusi nilai rata-rata, nilai median, serta modus untuk hasil *pos-test* kelompok eksperimen bisa dipahami melalui histogram yang bisa dicermati dalam Gambar 2.



Gambar 2. Histogram Pemahaman Konsep Belajar IPAS Kelompok Eksperimen Sesudah Perlakuan (*post-test*)

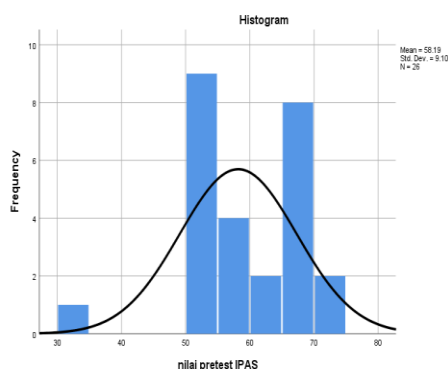
Deskripsi Data Pemahaman Konsep Belajar IPAS Kelompok Kontrol

Data yang didapat pada penelitian ini ialah data yang dihimpun dari pemberian tes pemahaman konsep siswa sebelum mendapatkan perlakuan (*pre-test*) serta sesudah memperoleh perlakuan model pembelajaran *role playing* dengan bantuan kartu bergambar (*post-test*) yang berjumlah 26 orang peserta didik. Nilai paling tinggi dalam pemahaman konsep belajar IPAS saat *pre-test* adalah 70 dan nilai paling rendahnya ialah 30. Hasil ini didapatkan dengan bantuan pengolahan aplikasi SPSS 25.0. Deskripsi secara rinci bisa dicermati dalam Tabel 5.

Tabel 5. Deskripsi Pemahaman Konsep Belajar IPAS Pada Kelompok Kontrol Sebelum Perlakuan (*pre-test*)

Descriptive statistic		
N	Valid	26
	Missing	0
Range		40
Minimum		30
Maximum		70
Mean		58.19
Median		58.00
Mode		53
Std. deviation		9.108
Variance		82.962

Observasi serta pemahaman mengenai distribusi nilai rata-rata, nilai median, serta modus untuk hasil *pre-test* kelompok kontrol bisa dipahami melalui histogram yang bisa dicermati dalam Gambar 3.



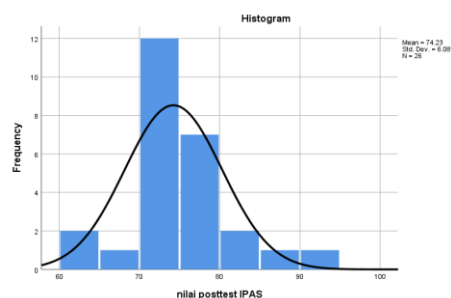
Gambar 3. Histogram Pemahaman Konsep Belajar IPAS Kelompok Kontrol Sebelum Perlakuan (*pre-test*)

Nilai tertinggi pada pemahaman konsep belajar IPAS sesudah mendapat perlakuan (*post-test*) adalah 90 dan nilai paling rendahnya ialah 63. Hasil ini didapatkan dengan bantuan pengolahan aplikasi SPSS 25.0. Deskripsi secara rinci bisa dicermati dalam Tabel 6.

Tabel 6. Deskripsi Pemahaman Konsep Belajar IPAS Kelompok Kontrol Sesudah Perlakuan (*post-test*)

Descriptive statistic		
N	Valid	26
	Missing	0
Range		27
Minimum		63
Maximum		90
Mean		74.23
Median		73.00
Mode		73
Std. deviation		6.081
Variance		36.985

Observasi serta pemahaman mengenai distribusi nilai rata-rata, nilai median, serta modus untuk hasil *post-test* kelompok kontrol bisa dipahami melalui histogram yang bisa dicermati dalam Gambar 4.

**Gambar 4** Histogram Pemahaman Konsep Belajar IPAS Kelompok Kontrol Sesudah Perlakuan (*post-test*)

Pengujian Asumsi

Uji normalitas data dilaksanakan mempergunakan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* pada taraf signifikansi 0,05. Tujuannya ialah menentukan apakah data pemahaman konsep mempunyai sebaran yang normal atau tidak. Sampel dianggap berdistribusi normal manakala nilai Sig. lebih besar dari 0,05. Akan tetapi, apabila nilai Sig. kurang dari 0,05, maka sampel dianggap tidak berdistribusi normal. Hasil pengujian bisa dicermati dalam Tabel 7.

Tabel 7. *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

No	Kelompok	statistic	df	Sig.	Keterangan
1.	<i>Pre-test</i> kelas eksperimen	0.168	29	0.036	Normal
2.	<i>Post-test</i>	0.116	29	0.200	Normal

	kelas eksperimen				
3.	<i>Pre-test</i> kelas kontrol	0.157	26	0.098	Normal
4.	<i>Post-test</i> kelas kontrol	0.157	26	0.098	Normal

Berlandaskan Tabel 7, nampak data *pre-test* dan *post-test* hasil belajar kedua kelompok belajar, mempunyai nilai signifikansi melebihi 0,05. Dengan demikian, bisa ditarik simpulan bahwasanya kedua kelompok data tersebut mempunyai sebaran yang normal. Uji homogenitas dilakukan terhadap data pemahaman konsep belajar IPAS dari siswa kedua kelompok. Setelah memeriksa apakah data mempunyai pola distribusi yang normal, tahapan berikutnya yakni uji homogenitas. Kriteria untuk uji ini adalah jika nilai signifikansi dari pengujian variasi data pemahaman konsep belajar IPAS lebih besar dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) diterima. Namun, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak. Hasil dari uji homogenitas varians akan dipaparkan dalam Tabel 8.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas Varians antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pemahaman Konsep IPAS	<i>Based on Mean</i>	3.811	3	106	012
	<i>Based on Median</i>	3.521	3	106	018
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	3.521	3	103.180	018
	<i>Based on trimmed mean</i>	3.826	3	106	012

Berlandaskan pada Tabel 8, diperoleh nilai signifikansi rata-rata senilai 0,12 untuk pemahaman konsep belajar IPAS kelompok eksperimen dan kontrol. Nilai 0,12 ini lebih tinggi daripada 0,05, sehingga bisa ditarik simpulan bahwasanya varians data hasil *pre-test* serta *post-test* pemahaman konsep belajar IPAS semua kelompok belajar adalah homogen.

Pengujian Hipotesis

Hasil dari pengujian asumsi analisis data menunjukkan bahwa pemahaman konsep belajar IPAS pada kedua kelompok, baik eksperimen maupun kontrol, menunjukkan distribusi normal dan variasi yang seragam. Setelah mendapatkan hasil dari uji prasyarat data, langkah selanjutnya adalah melakukan verifikasi atau uji hipotesis penelitian (H_a) dan (H_1). Kriteria untuk menguji hipotesis pertama mempergunakan Uji T Independen pada kelompok eksperimen adalah bahwa jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka H_0 akan ditolak. Hasil analisis dari Uji T Independen bisa dicermati dalam Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji-T Independent

Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig
Pemahaman konsep IPAS	Equal variances assumed	0.468	0.497	10.197	56	.000
	Equal variances not assumed			10.192	55.786	.000

Berlandaskan pada hasil dalam Tabel 9, bisa diamati bahwasanya nilai t_{hitung} sebesar 10.197, dimana nilai ini lebih besar dari t_{tabel} yakni 10.192 dengan signifikansi senilai 0,000 ($<0,05$). Maka dari itu, selaras dengan kriteria pengujian dalam Uji-t maka diputuskan menolak H_0 dan menerima H_1 .

Pengujian *N-Gain*

Metode analisis data yang diterapkan untuk mengevaluasi dan menilai peningkatan pemahaman konsep belajar IPAS siswa adalah melalui analisis *normalized gain (N-gain)*. Nilai *N-gain* dinormalisasi memiliki tujuan menilai seberapa efektif pemakaian perlakuan atau pendekatan tertentu pada penelitian. Berdasarkan skor *pre-test* dan *post-test*, berikutnya bisa diketahui peningkatan penilaian *pre-test* dan *post-test*. Hal ini dilaksanakan melalui mengamati kemudian melakukan perbandingan nilai *N-Gain* dari kedua kelompok. Nilai *N-Gain* masing-masing kelompok bisa dicermati dalam Tabel 10.

Tabel 10. Nilai *N-Gain* dari Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	N-Gain Score %	N-Gain Score %
1	85.88	26.67
2	79.00	21.88
3	78.50	51.11
4	92.00	46.00
5	70.67	28.57
6	88.78	26.00
7	95.67	35.71
8	79.18	57.45
9	77.88	22.86
10	81.50	14.29
11	72.88	68.57
12	78.62	68.09
13	88.87	25.00
14	78.30	50.00
15	78.78	28.57
16	88.50	31.91
17	92.00	6.25

18	87.33	21.28
19	92.18	15.63
20	79.25	42.55
21	100.00	40.00
22	77.88	71.43
23	89.25	32.50
24	75.88	43.33
25	79.08	40.00
26	90.88	31.25
27	83.14	
28	69.18	
29	83.50	
Mean	83.1788	36.4188
Min	69.18	6.25
Max	100.00	71.43

Berlandaskan pada hasil pengujian uji *N-Gain* dalam Tabel 10, mengindikasikan bahwasanya rata-rata skor *N-Gain* kelas eksperimen (Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Kartu Gambar) adalah 83.1788 atau 83% yang berkategori tinggi. Sedangkan *N-Gain* kelas kontrol (metode ceramah) sebesar 36.4188 atau 36% yang berkategori sedang.

SIMPULAN

Berlandaskan hasil uji normalitas, nampak data *pre-test* dan *post-test* hasil belajar kedua kelompok belajar, mempunyai nilai signifikansi melebihi 0,05. Dengan demikian, bisa ditarik simpulan bahwasanya kedua kelompok data tersebut mempunyai sebaran yang normal. Setelah memeriksa apakah data memiliki pola distribusi yang normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Berlandaskan pengujian yang telah dilaksanakan, diperoleh nilai signifikansi rata-rata senilai 0,12 untuk pemahaman konsep belajar IPAS kelompok eksperimen dan kontrol. Nilai 0,12 ini lebih tinggi daripada 0,05, sehingga bisa ditarik simpulan bahwasanya varians data hasil *pre-test* serta *post-test* pemahaman konsep belajar IPAS kedua kelompok adalah homogen.

Hasil dari pengujian asumsi analisis data menunjukkan bahwa pemahaman konsep belajar IPAS pada kedua kelompok, baik eksperimen maupun kontrol, menunjukkan distribusi normal dan variasi yang seragam. Setelah mendapatkan hasil dari uji prasyarat data, langkah selanjutnya adalah melakukan verifikasi atau uji hipotesis penelitian (H_a) dan (H_1). Berlandaskan pada hasil pengujian, diketahui bahwasanya nilai t_{hitung} sebesar 10.197, dimana nilai ini lebih besar dari t_{tabel} yakni 10.192 dengan signifikansi senilai 0,000 ($<0,05$). Maka dari itu, selaras dengan kriteria pengujian dalam Uji-t maka diputuskan menolak H_0 dan menerima H_1 .

Teknik analisis data yang terakhir yaitu *N-gain score* memiliki tujuan menilai seberapa efektif pemakaian perlakuan atau pendekatan tertentu pada penelitian. Berlandaskan pada hasil pengujian *N-Gain*, mengindikasikan bahwasanya rata-rata skor *N-Gain* kelas eksperimen (Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Kartu Gambar) adalah 83.1788 atau 83% yang

berkategori tinggi. Sedangkan *N-Gain* kelas kontrol (metode ceramah) senilai 36.4188 atau 36% yang berkategori sedang.

Berlandaskan pada hasil penelitian yang dilaksanakan, bisa ditarik simpulan bahwasanya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep belajar IPAS antara kelas siswa yang menjalani aktivitas belajar dengan mempergunakan pemodelan *role playing* berbantuan media kartu gambar, dibandingkan dengan siswa yang menjalani aktivitas belajar dengan mempergunakan metode ceramah di kelas IV SD Gugus VI Kecamatan Buleleng. Penerapan model pembelajaran *role playing* dengan dukungan media kartu gambar memiliki dampak positif dalam membangkitkan semangat belajar yang menyenangkan, serta meningkatkan motivasi dan antusiasme dalam menerima materi pelajaran. Selain itu, pendekatan ini juga memudahkan pemahaman dan retensi materi yang akan dipelajari.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). *Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka*. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180-9187.
- Heryanti, H. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Memahami Materi Mengidentifikasi Benua-Benua Pada Pembelajaran Ips Di Kelas Vi Sdn Sukadanau 05 Kabupaten Bekasi*. *Pedagogiana*, 8(4), 325541.
- Imansari, A. (2015). *Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Koyan, I. W. (2012). *Statistik: Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Nurhamami, S. S. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 3(01), 178-185.
- Pertiwi, I. N., Sumarno, S., & Dwi, A. (2019). *Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3).
- Ramadanti, E., & Arifin, Z. (2021). *Strategi peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu bergambar bagi anak usia dini dalam bingkai islam dan perspektif pakar pendidikan*. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 173-187.
- Standar, K. K. B. (2022). Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 009. *Kr/2022 Tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100-2112.