

**PENGARUH *ROLE PLAYING* BERBANTUAN VIDEO DESA
PENGLIPURAN BERBASIS PROFIL PELAJAR PANCASILA
TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA
KELAS V SD GUGUS UNTUNG SURAPATI TAHUN AJARAN 2025/2026**

Oleh

Ni Putu Ayu Gayatri Dewi, NIM 2211031234

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh yang signifikan model pembelajaran *role playing* berbantuan video Desa Penglipuran berbasis Profil Pelajar Pancasila terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Gugus Untung Surapati tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) desain *post-test only control group design*. Populasi pada penelitian ini adalah 193 siswa kelas V dari 6 sekolah dasar pada Gugus Untung Surapati. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri 4 Sumerta sebanyak 32 orang sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas V SD Negeri 7 Sumerta sebanyak 31 orang sebagai kelompok kontrol yang ditentukan dengan teknik *cluster random sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes dengan tes objektif pilihan ganda. Data yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial. Hasil analisis deskriptif kuantitatif menunjukkan bahwa persentase skor rata-rata *post-test* kelompok eksperimen, yaitu 81,06% tergolong dalam kategori baik dan persentase skor rata-rata *post-test* kelompok kontrol, yaitu 64,36% tergolong dalam kategori kurang. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} (4,66) > t_{tabel} (2,000)$ pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = 61$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* berbantuan Video Desa Penglipuran berbasis Profil Pelajar Pancasila terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V Gugus Untung Surapati. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan model pembelajaran *role playing* berbantuan video pembelajaran dengan topik yang berbeda, cakupan materi yang lebih luas, atau jenjang kelas yang berbeda.

Kata Kunci: *Role Playing*, Video Pembelajaran, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

ABSTRACT

This research was conducted to analyze the significant effect of the role playing learning model assisted Penglipuran village video based on Pancasila Student Profiles on the learning outcomes in Pancasila Education of fifth grade students at SD Gugus Untung Surapati in the 2025/2026 academic year. This research is a quantitative research with a quasi experimental design specifically a post-test only control group design. The population in this research was 193 fifth grade students from 6 elementary schools in the Gugus Untung Surapati. The sampel in this research was 32 fifth grade students at SD Negeri 4 Sumerta as the experimental group and 31 fifth grade students at SD Negeri 7 Sumerta as the control group, which were selected using the cluster random sampling technique. The data collection method used in this research is a test method with multiple choice objective test. The data obtained from this research were analyzed using quantitative descriptive analysis and inferential statistical analysis. The results of the quantitative descriptive analysis show that the average percentage of the post-test score of the experimental group is 81,06% is classified as good and the average percentage of the post-test score of the control group is 64,36%, is classified as less good. Based on the result if the inferential statistical analysis using the t-test, the $t_{count} (4,66) > t_{table} (2,000)$ at a significance level of 5% with $dk = 61$, so H_0 is rejected and H_1 is accepted. Therefore, it can be concluded that there is an effect of the role playing learning model assisted Penglipuran village video based on Pancasila Student Profiles on the learning outcomes in Pancasila Education of fifth grade students at SD Gugus Untung Surapati. Further research is expected to develop a role playing learning model assisted by learning videos with different topics, covering broader material, or different class levels

Keywords: Role Playing, Learning Video, Learning Outcomes, Pancasila Education

