



Research Article

Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Video Edukasi terhadap Hasil Belajar pada Materi Aku Anak Saleh Kelas IV B di SDN 005 Samarinda Seberang Tahun Pembelajaran 2025/2026

Bidadari Jannatul Ma'wa, Taufik Hidayat, Makmun, Tri Wahyuningsih, Laras Pratiwi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mulawarman, Indonesia
E-mail: memeybidadari@gmail.com 



Copyright © 2026 by Authors, Published by AL-AFKAR: Journal For Islamic Studies. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Received : May 02, 2026
Accepted : July 03, 2026

Revised : June 04, 2026
Available online : August 03, 2026

How to Cite: Bidadari Jannatul Ma'wa, Taufik Hidayat, Makmun, Tri Wahyuningsih and Laras Pratiwi. (2026) "The Effect of the Role-Playing Learning Model Assisted by Educational Videos on Learning Outcomes regarding the "I Am a Righteous Child" (Aku Anak Saleh) Topic for Grade IV-B Students at SDN 005 Samarinda Seberang in the 2025/2026 Academic Year", *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 9(3), pp. 1541-1548. doi: 10.31943/afkarjournal.v9i3.3484.

The Effect of the Role-Playing Learning Model Assisted by Educational Videos on Learning Outcomes regarding the "I Am a Righteous Child" (Aku Anak Saleh) Topic for Grade IV-B Students at SDN 005 Samarinda Seberang in the 2025/2026 Academic Year

Abstract. Students' learning outcomes in Islamic Education at SDN 005 Samarinda Seberang are relatively low due to the dominance of conventional teaching methods that limit student engagement. This study aims to examine the effect of the Role Playing learning model assisted by educational videos on the learning outcomes of fourth-grade students. The research employed a quantitative approach using a One Group Pretest-Posttest design involving 28 students. Data were collected through

multiple-choice tests and analyzed using a paired sample t-test. The results showed that the mean pretest score of 55.71 increased to 81.25 in the posttest, with a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant effect. These findings demonstrate that the implementation of the Role Playing model assisted by educational videos effectively improves students' learning outcomes. Therefore, this model is recommended to create a more active, engaging, and meaningful learning process.

Keywords: Role Playing, Educational Video, Learning Outcomes, Islamic Religious Education, Elementary School

Abstrak. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 005 Samarinda Seberang tergolong rendah akibat dominasi metode pengajaran konvensional yang membatasi keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran Role Playing berbantuan video edukasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest yang melibatkan 28 siswa. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda dan dianalisis menggunakan uji-t sampel berpasangan (paired sample t-test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 55,71 meningkat menjadi 81,25 pada posttest, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model Role Playing berbantuan video edukasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, model ini direkomendasikan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna.

Kata Kunci: Bermain Peran, Video Pembelajaran, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses sadar dengan bertujuan guna mengembangkan suatu potensi dari peserta didik meliputi perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Melalui pendidikan, individu dibentuk agar mampu beradaptasi dengan lingkungan serta menjalankan perannya sebagai makhluk sosial secara optimal (Pristiwanti Desi dkk., 2022). Berdasarkan hal tersebut, pendidikan menjadi faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. (Safitri dkk., 2024)

Islam adalah ajaran yang berasal dari wahyu Allah Swt yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw. sebagai petunjuk bagi kehidupan manusia. Ajaran ini mengatur hubungan manusia dengan Allah, dengan sesama manusia, dan dengan alam. Tujuan Islam adalah membentuk manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta mampu menjalankan perannya sebagai hamba Allah dan khalifah di bumi (H. Taufik Hidayat, 2025).

Pendidikan Agama Islam (PAI) ditingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki suatu peranan yang utama didalam membentuk kepribadian dengan karakter pada siswa sejak dini. Kurikulumnya dirancang khusus untuk menanamkan nilai-nilai keimanan, akhlak mulia, dan pemahaman ajaran Islam yang sesuai dengan usia peserta didik. Pada tingkat kelas IV, materi bab delapan berjudul "Aku Anak Saleh" bertujuan untuk membantu peserta didik memahami makna salam dengan benar, mampu memaparkan sikap suka menolong, serta menjelaskan ciri-ciri perilaku munafik secara tepat.

Dalam suatu proses belajar pembelajaran, ketepatan dalam memilih suatu model pembelajaran sangat memengaruhi keberhasilan dari sebuah pembelajaran. Salah satu alternatif dari suatu model pembelajaran yang dapat digunakan ialah model *role playing*. Model ini mendukung siswa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan bermain peran, sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima materi tanpa terlibat langsung, tetapi siswa juga mengalami langsung dari situasi pembelajaran. Selain itu, model ini mampu meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, serta empati siswa (Afri Naldi dkk., 2024). Role playing semakin banyak digunakan sejak Kurikulum Merdeka diperkenalkan. Kajian-kajian terdahulu menunjukkan bahwa metode ini meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sekaligus mempermudah pemahaman terhadap konsep, serta mendukung pembelajaran karakter seperti toleransi dan kepemimpinan (Nur Lailiyah dkk., 2025).

Pemanfaatan media video edukasi juga menjadi faktor pendukung dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Video mampu menyajikan informasi secara visual dan menarik sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah (Hayatli dkk., 2025). Kombinasi antara model role playing dan video edukasi. Penerapan model pembelajaran ini diharapkan mampu mewujudkan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Namun berdasarkan kondisi nyata disekolah, penggunaan metode dan model pembelajaran oleh guru di SDN 005 Samarinda Seberang masih terbatas pada pendekatan konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab, tanpa banyak variasi. Pemanfaatan teknologi pembelajaran, termasuk proyektor dan video edukasi, juga masih sangat minim. Dampaknya, siswa cenderung tidak terlibat langsung selama kegiatan belajar mengajar. Padahal, Dalam upaya mewujudkan pembelajaran yang menarik dan efektif, diperlukan metode yang dapat mengaktifkan siswa dengan memberikan suatu kesempatan terhadap mereka guna memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penggunaan model pembelajaran mampu mendorong partisipasi dan peran aktif dan siswa menjadi sangat penting dalam proses pendidikan. Suatu model *role playing* dinilai efektif karena melibatkan siswa secara langsung melalui kegiatan bermain peran. Namun, penelitian yang mengombinasikan model *role playing* dengan media video edukasi pada materi “Aku Anak Saleh” pada jenjang sekolah dasar belum banyak diterapkan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menunjukkan adanya unsur inovasi keterbaruan dari segi perpaduan model dan media, serta konteks penerapannya. Berdasarkan permasalahan tersebut, Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui dari suatu pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan media video edukasi terhadap hasil belajar siswa pada materi “Aku Anak Saleh”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre-eksperimental*. Desain penelitian yang digunakan yaitu *one group pretest-posttest design*, yaitu penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa adanya kelompok pembandingan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan hasil

belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan pembelajaran (Sugiyono, 2024:74).

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV B SDN 005 Samarinda Seberang dengan jumlah 30 siswa, dengan 2 murid yang memiliki kebutuhan khusus. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan melalui observasi pada aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, tes (*pretest* dan *posttest*) dan dokumentasi.

Analisis data dilakukan dengan uji normalitas untuk mengetahui distribusi data, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis guna menganalisis pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui dalam penggunaan suatu model pembelajaran *role playing* yang berbantuan media video edukasi terhadap hasil dari belajar para peserta didik dilakukannya *pretest* dan *posttest* maka sebelum dilakukannya tes, peneliti melakukan uji validitas soal, uji reabilitas soal, uji Tingkat kesukgaran soal dan uji daya pembeda soal.

Berdasarkan hasil uji validitas, dari 30 butir soal pilihan ganda yang telah dianalisis, terdapat 20 butir soal yang memenuhi kriteria validitas sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Alpha Cronbach sebesar 0,832 yang menandakan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Selanjutnya, pada uji taraf kesukgaran diperoleh 13 soal berada pada kategori mudah dan 17 soal berada pada kategori sedang. Adapun hasil uji daya pembeda menunjukkan 1 soal berkategori sangat baik, 13 soal berkategori baik, 11 soal berkategori cukup, dan 5 soal berkategori kurang.

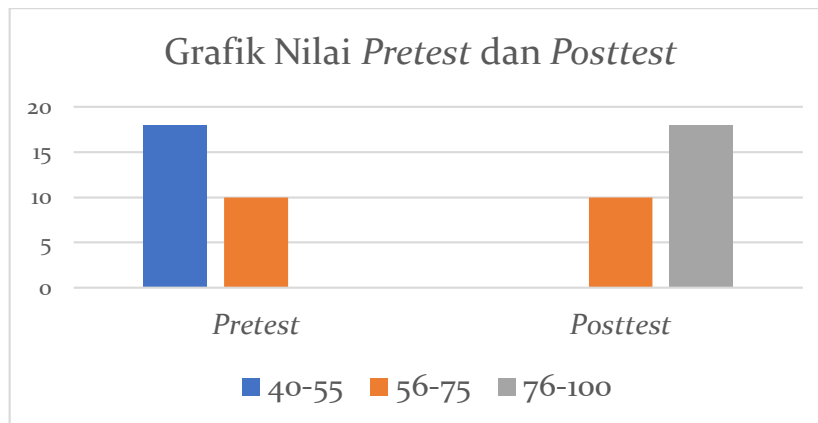
Selanjutnya, dilakukan *pretest* di kelas IV B SD Negeri 005 Samarinda Seberang dengan hasil nilai rata-rata sebesar 55,71 yang tergolong rendah. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti memberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan video edukasi. Setelah pembelajaran berlangsung, dilakukan *posttest* untuk mengetahui adanya peningkatan dari hasil belajar siswa dan hasil adanya nilai rata-rata dari *posttest* yaitu sebesar 81,25 yang tergolong tinggi.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik

Pemusatan dan Penyebaran Data	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
Skor Tertinggi	70	100
Skor Terendah	40	60
Rata-Rata	55,71	81,25

(Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 25)

Berdasarkan dari rekapitulasi data diatas, hasil *pretest* yang memperlihatkan bahwa nilai yang tertinggi yaitu sebesar 70 dan nilai yang terendah yaitu sebesar 40. Sementara itu, dalam *posttest* diperoleh nilai yang tertinggi mencapai 100 dan nilai terendah yaitu sebesar 60. Bila ditinjau berdasarkan nilai rata-rata kedua tes tersebut, terlihat adanya perbedaan peningkatan yang signifikan. Temuan ini memperlihatkan peningkatan kemampuan siswa setelah berpartisipasi dalam pembelajaran pada materi Pendidikan Agama Islam “Aku Anak Saleh”.



Gambar 1 Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Tahap selanjutnya dalam penelitian ini adalah pengujian hipotesis. Namun, sebelum dilaksanakan uji hipotesis, data diolah pada tahap awal dianalisis uji normalitasnya untuk memastikan bahwa distribusi data memenuhi asumsi normalitas. Uji normalitas yang diterapkan ialah uji Shapiro-Wilk kriteria pengambilan keputusan yaitu data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (*Sig.*) > 0,05, dan tidak berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (*Sig.*) < 0,05.

Berdasarkan hasil nilai *Pretest* dan *Posttest* yang diuji SPSS, didapat data sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

No.	Data	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1.	Rata-Rata Nilai	55,71	81,25
2.	Nilai Signifikansi	0,234	0,196
Kesimpulan		> 0,05	> 0,05
Keputusan		Normal	Normal

(Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 25)

Berdasarkan dari hasil uji normalitas diatas, menyatakan data *pretest* dan *posttest* yang berdistribusi normal. Hal ini dibuktikan oleh nilai signifikansi kedua data yang > 0,05. Karena data memenuhi asumsi normalitas, maka analisis dapat dilanjutkan ketahap pengujian selanjutnya yaitu hipotesis. Uji hipotesis pada penelitian ini yaitu memakai uji *paired sample t test*. Berdasarkan dari hasil pengolahan data *pretest* dan *posttest* menggunakan SPSS, didapat data sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

No.	Data	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1.	N	28	28
2.	Rata-Rata Nilai	55,71	81,25
3.	Nilai <i>Asymp.Sig. (2-Tailed)</i>	0,000	
Kesimpulan		H_a diterima dan H_o ditolak	

Keputusan	Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berbantuan Video Edukasi Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Aku Anak Saleh Kelas IV B Di SDN 005 Samarinda Seberang Tahun Pembelajaran 2025/2026.
------------------	--

(Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 25)

Berdasarkan dari hasil uji hipotesis diatas, menunjukan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 (2,5271E-14) dengan jumlah sampel sebanyak 28. Nilainya lebih kecil dari taraf signifikansi yaitu 0,05, sehingga didapatkan hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan hasil penelitian ini, dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan video edukasi terhadap hasil belajar siswa pada materi "Aku Anak Saleh" di kelas IV B SDN 005 Samarinda Seberang tahun pembelajaran 2025/2026.

Hipotesis yang ditentukan, yaitu sebagai berikut:

- H_0 : (Tidak terdapat pengaruh antara Model Pembelajaran Role Playing berbantuan video edukasi terhadap hasil belajar pada materi Aku Anak Saleh kelas IV B di SDN 005 Samarinda Seberang tahun pembelajaran 2025/2026)
- H_a : (Terdapat pengaruh antara Model Pembelajaran Role Playing berbantuan video edukasi terhadap hasil belajar pada materi Aku Anak Saleh kelas IV B di SDN 005 Samarinda Seberang tahun pembelajaran 2025/2026.

Tabel 4. Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Tahap Penelitian	Jumlah Skor	Presentase	Predikat
<i>Pretest</i>	315	63%	Sedang
<i>Posttest</i>	401	80,2%	Tinggi

(Sumber: Data Olah Peneliti 2026)

Berdasarkan tabel tersebut, aktivitas siswa pada tahap pretest menunjukkan jumlah skor 315 dengan persentase 63% dan predikat sedang. Meskipun pada tahap ini siswa sudah mulai mengikuti pembelajaran, namun keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar dalam berdiskusi berkelompok maupun perilaku masih perlu ditingkatkan.

Uji normalitas pada penelitian ini yaitu diterapkan suatu metode Shapiro-Wilk, yang menunjukkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. Dengan demikian, pengujian hipotesis kemudian dilakukan memakai uji *paired sample t-test*. Hasil pada analisis ini memperlihatkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* pada kelas IV B dengan jumlah sampel 28 sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Berdasar kriteria keputusan, yakni berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* berbantuan video edukasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas IV B SDN 005 Samarinda Seberang. Selain itu, terjadi peningkatan aktivitas perilaku peserta didik yang terlihat dari hasil observasi, yaitu dari skor 315 (63%) dengan kategori sedang pada tahap *pretest* menjadi 401 (80,2%) dengan dikategorikan tinggi pada tahap *posttest*.

Pada peningkatan ini menunjukkan penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan video edukasi mampu mendorong keaktifan siswa didalam suatu proses belajar, selama pelaksanaan diskusi, bertanya, maupun pada menunjukkan perilaku sesuai. Oleh karena itu, model pembelajaran ini terbukti efektif melalui meningkatkan hasil belajar sekaligus aktivitas siswa.

Temuan penelitian ini diperkuat dari hasil penelitian sebelumnya. Penelitian yang ditemukan dari Indriani dkk., 2025 menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan video edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini dibuktikan melalui uji *independent sample t-test* yang menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Selain itu, nilai *effect size* sebesar 2,565 menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran tersebut termasuk dalam kategori tinggi.

Pada hasil dari penelitian ini juga selaras pada penelitian yang dilakukan dari Wulandari dkk (2021), yang menemukan adanya perbedaan signifikan hasil belajar kognitif antara kelas yang menggunakan model *role playing* berbantuan video dan kelas dengan pembelajaran langsung. Hal ini ditunjukkan oleh nilai $t_{hitung} = 11,35$ yang lebih besar dari $t_{tabel} = 2,004$, serta nilai *effect size* sebesar 0,90 yang termasuk kategori tinggi. Respon siswa terhadap pembelajaran tersebut juga tergolong positif dengan persentase 71,5%.

Pada penelitian ini dapat dinyatakan, Instrumen penelitian dinyatakan valid dan reliabel dengan *Alpha Cronbach* 0,832. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Role Playing berbantuan Video Edukasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi "Aku Anak Saleh". Metode ini meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan keterampilan siswa, sehingga hasil belajar menjadi lebih maksimal, yang diperkuat oleh uji Paired Sample T-Test dengan nilai signifikansi $0,000 H_a$ diterima dan H_0 ditolak

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Role Playing berbantuan video edukasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata dari 55,71 menjadi 81,25 dan hasil uji paired sample t test dengan nilai Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dan makna dari hasil penelitian ini adalah bahwa pembelajaran dengan metode Role Playing berbantuan video edukasi mampu membuat peserta didik lebih aktif, mudah memahami materi, serta meningkatkan hasil belajar secara optimal. Dengan demikian, model pembelajaran ini efektif digunakan pada materi "Aku Anak Saleh" siswa kelas IV B SDN 005 Samarinda Seberang tahun ajaran 2025/2026.

DAFTAR PUSTAKA

Afri Naldi, Reval Oktaviandry, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>

- H. Taufik Hidayat, Lc. , MA. , Ph. D. (2025). *Buku AGAMA ISLAM*.
- Hayatli, M. El, Fadilla, A., Na'imi, N., Cahyati Nst, S., & Nuraida, A. (2025). *STUDI LITERATUR: PEMANFAATAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*. <https://journal-mandiracendikia.com/jikmc>
- Indriani, N., Sunanto, L., Hadiansah, D., FKIP Universitas Darul Ma, P., & Indramayu, arif. (2025). *UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN RASA PERCAYA DIRI SISWA MELALUI METODE ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SEKOLAH DASAR*.
- Nur Lailiyah, Yolanda Rensia Gigik, Avrillya Ainisya, Salma Kurnia Anisa, & Mutiara Etikasari. (2025). Implementasi Model Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Pengaruhnya terhadap Keterampilan Berkomunikasi. *Efektor*, 12(1), 34–44. <https://doi.org/10.29407/e.v12i1.24828>
- Pristiwanti Desi, Badariah Bai, Hidayat Sholeh, & Dewi Sari Ratna. (2022). *Pengertian Pendidikan* (Vol. 4). <http://repo.iain->
- Safitri, A., Asrafiani Arafah, A., Diana Septika, H., Makmun, M., Hidayat, T., & Sukriadi, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Terintegrasi Genially pada Materi Penjumlahan Bilangan Cacah Kelas IV Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(4), 889–896. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i4.1972>
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., Pendidikan Guru Sekolah Dasar, D., Singkawang, S., & Barat, K. (2021). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SD*. 7(2).