

## PENGARUH MODEL ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA AUGMENT REALITY ASSEMBLR EDU TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS III SDN 1 CIGADUNG

Dewi Aryanti<sup>1</sup>, Oman Suryaman<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. RA Moertasiah Soepomo, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia  
Email: [dewiaryanti070601@gmail.com](mailto:dewiaryanti070601@gmail.com)

---

### Article History

Received: 31-07-2025

Revision: 10-08-2025

Accepted: 13-08-2025

Published: 15-08-2025

**Abstract.** This research aims to determine the effect of the role-playing model assisted by augmented reality media assemblr edu on the cognitive learning outcomes of students in the Pancasila education subject in grade III of SD Negeri 1 Cigadung before and after the implementation of the role-playing model assisted by augmented reality media assemblr edu. This research uses a quantitative method, this type of research is a Quasi-Experiment with a non-equivalent control group design. The sampling technique in this study is purposive random sampling. This research involves 42 students from grade III of SD Negeri 1 Cigadung. The samples studied consist of 42 students from classes III A and III B. Data collection was conducted through pre-tests and post-tests consisting of ten questions, observations, interviews, and documentation. The data analysis technique used is the t-test. The results of the study indicate that the role playing model assisted by the media augmented reality assembler edu can improve students' cognitive learning outcomes. Statistical tests show a two-sided significance level of 0.000, below 0.05. If the two-sided significance value is less than 0.05, then the null hypothesis (H<sub>0</sub>) is rejected and the alternative hypothesis (H<sub>a</sub>) is accepted. This shows that the role-playing model assisted by the augmented reality media assembly edu affects students' cognitive learning outcomes.

**Keywords:** Role Playing Learning Model, Pancasila Education, Cognitive Learning Outcomes

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *role playing* berbantu media *augment reality assemblr edu* terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas III SD Negeri 1 Cigadung sebelum dan sesudah *model role playing* berbantu media *augment reality assemblr edu* diterapkan. Metode penelitian ini metode kuantitatif, jenis penelitian ini *Quasi Eksperimen* dengan desain penelitian *non-equivalen control group design*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu teknik *purposive random sampling*. Penelitian ini melibatkan 42 siswa, kelas III SD Negeri 1 Cigadung. Sampel yang diteliti sebanyak 42 siswa kelas III A dan III B. Pengumpulan data dilakukan dengan tes awal dan tes akhir sebanyak sepuluh soal, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *role playing* berbantuan media *augment reality assemblr edu* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Uji statistik menunjukkan taraf signifikansi dua sisi sebesar 0,000, dibawah 0,05. Jika nilai signifikansi dua sisi lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (H<sub>0</sub>) ditolak dan hipotesis alternatif (H<sub>a</sub>) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa model *role playing* berbantu media *augment reality assemblr edu* mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa

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

---

**How to Cite:** Aryanti, D & Suryaman, O. (2025). Pengaruh Model *Role Playing* Berbantuan Media *Augment Reality Assemblr Edu* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas III SDN 1 Cigadung. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 7757-7767. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3950>

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila adalah salah satu pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk berkontribusi dalam masyarakat sekitarnya. Dengan pendidikan pancasila, siswa akan dibentuk menjadi pribadi yang berkarakter, memiliki keterampilan, serta menyadari dan menjalankan hak dan kewajibannya sebagai anggota masyarakat. Tidak semua siswa menganggap dan mampu memahami akan tujuan pendidikan pancasila tersebut (Candra et al., 2021)

Mata pelajaran pendidikan pancasila adalah ilmu pendidikan yang menekankan nilai-nilai dengan tujuan lebih fokus pada pembentukan sikap dibanding hanya mentransfer pengetahuan. Materi dalam pelajaran Pendidikan Pancasila mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan fokus utama pada aspek afektif (Praptiningsih, 2020). Kurikulum Merdeka menekankan pengajaran yang menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan untuk siswa, sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam aktivitas belajar.

Belajar merupakan suatu proses transformasi individu yang berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya menuju arah yang positif maupun negatif. Menurut Wahab & Rosnawati (2021) setiap individu dapat belajar dengan metode yang beragam. Ada belajar dengan metode observasi, penemuan, dan menirukan. Karena dengan belajar, seseorang akan mengalami kemajuan, evolusi, dan transformasi dalam dirinya baik secara fisik maupun mental. Secara fisik, jika yang dipelajari berhubungan dengan aspek motorik. Sementara secara psikologis jika yang dipelajari berkaitan dengan dimensi afeksi. Faktor yang menentukan keberhasilan seseorang dalam belajar mencakup faktor internal yang berasal dari diri sendiri seperti kesehatan, kecerdasan, bakat, minat dan motivasi serta metode belajar. Faktor lain adalah faktor eksternal yang berasal dari luar yaitu keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan. Faktor-faktor ini sangat krusial bagi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Sekolah adalah salah satu elemen luar yang berdampak pada hasil belajar, yang meliputi cara mengajar, kurikulum, standar pendidikan, serta aktivitas belajar yang menarik

Pada kenyataannya, hasil belajar siswa masih banyak yang tergolong rendah karena pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas kurang efektif dan efisien. Terbukti pada penelitian yang menjelaskan mengenai hasil belajar kognitif IPA siswa masih rendah, hal ini terbukti dari observasi yang dilakukan pada bulan April tahun 2021 di salah satu SD Swasta di Singkawang, diperoleh data hasil tugas siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA masih rendah dan ada yang di bawah KKM yaitu masih berkisar 20-67. KKM hasil belajar kognitif siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA yaitu 70.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan dengan guru wali kelas IIIA dan IIIB SDN 1 Cigadung, peneliti memperoleh informasi bahwa siswa kelas III pada mata pelajaran pendidikan pancasila masih belum optimal memahami materi dan hasil belajarpun masih rendah. Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami makna hubungan simbol dengan sila sila pancasila. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti siswa menganggap pembelajaran Pendidikan pancasila membosankan, sulit dipahami, kurangnya minat belajar Pendidikan pancasila, terlihat ketika guru mengajukan pertanyaan mengenai hal yang telah dipelajari oleh siswa dan siswa tidak mampu menjawab. Hal tersebut terjadi karena ketika guru menyampaikan informasi atau materi siswa tidak memperhatikan, ada yang asyik mengobrol dengan teman sebangkunya, bahkan ada yang terlihat mengantuk dan lesu. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru juga terlihat tidak menggunakan media pembelajaran sebagai sarana dalam menyampaikan suatu informasi kepada siswa, guru hanya menggunakan buku, papan tulis dan penyampainya materinya dengan ceramah. Proses pelaksanaan pembelajaran yang kurang efektif tersebut menyebabkan siswa terlihat tidak begitu antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan diatas, menunjukkan bahwa belum optimalnya proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru, maka diperlukan rancangan pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa untuk menyenangi pembelajaran Pendidikan pancasila dan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran agar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat berakibat pada peningkatan hasil belajar. maka permasalahan upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pemahaman tentang nilai-nilai sila pancasila dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Pemilihan model pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting untuk memastikan efektivitasnya. Jika model pembelajaran yang dipilih sesuai mampu menarik minat siswa dalam memahami materi dan makna yang terkandung didalamnya, maka model tersebut akan semakin efektif dan berhasil diterapkan.

Model pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satu model itu adalah role playing atau bermain peran. Model pembelajaran role playing adalah model yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas karena model ini dapat menarik perhatian siswa (Kristin et al., 2018). Dalam implementasinya, model ini digunakan melalui permainan edukatif yang bertujuan untuk menguraikan berbagai sikap, perilaku, dan nilai-nilai etika yang krusial dalam kehidupan sosial. Siswa diajak untuk menghayati perasaan orang lain dengan cara membayangkan diri mereka dalam situasi yang sama dengan orang lain,

serta menerapkan strategi penyelesaian masalah. Model ini tidak hanya mendukung siswa dalam memahami materi secara teoritis tetapi juga secara praktis, sehingga mereka dapat lebih mudah menerapkan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari (Nirmayani, 2020)

Selain itu media pembelajaran berbentuk teknologi juga dapat menunjang proses pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran 3d berbasis ar (*augmented reality*) menggunakan aplikasi *assemblr edu* guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa beserta minat belajar. *Augmented Reality (AR)* adalah inovasi teknologi yang secara mulus menggabungkan benda-benda virtual, baik dua atau tiga dimensi, ke dalam dunia fisik. Objek virtual ini diproyeksikan secara real time, sehingga meningkatkan persepsi pengguna terhadap realitas (Ginting & Tambunan, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *model role playing* berbantuan media *Augment Reality Assemblr Edu* Terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas III SDN 1 Cigadung.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *non-equivalen control group design*. *Non-equivalen control group design* merupakan desain penelitian yang subjek penelitiannya tidak dipilih secara acak untuk dilibatkan dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *Augment Reality Assemblr edu*, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan yang digunakan pendidik sebelumnya yaitu metode konvensional.

**Tabel 1.** Desain Penelitian

Group	Pretest	Variabel Bebas	Posttest
Experimen	$O_1$	X	$O_2$
Kontrol	$O_3$		$O_4$

Keterangan :

$O_1$  = Kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan (pre-test)

$O_2$  = Kelas eksperimen setelah diberi perlakuan (post-test)

$O_3$  = Kelas kontrol sebelum diberi perlakuan (pre-test)

$O_4$  = Kelas kontrol setelah diberi perlakuan (post-test)

X = Perlakuan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *Augment Reality Assemblr edu*

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa terdapat 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada kedua kelas ini diberikan soal pretest ini berguna untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Setelah melakukan pretest yang sama kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka akan dilakukan perlakuan metode pembelajaran. Untuk kelas eksperimen menggunakan metode *role playing* berbantuan media *Augment Reality Assemblr edu*, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah. Setelah melakukan perlakuan dengan metode masing-masing selanjutnya kedua kelas diberikan soal posttest.

## HASIL

Hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah berikut ini.

**Tabel 2.** Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen

	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-Rata	51,76	74,05	56,52	87,81
Nilai Terendah	40	60	40	73
Nilai Tertinggi	66	90	80	100

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat diketahui bahwa Rata – rata nilai dikelas kontrol pada saat *pretest* yaitu 51,76 dan pada saat *posttest* menjadi 74,05 meningkat tetapi tidak signifikan sedangkan rata-rata di kelas eksperimen pada saat *pretest* yaitu 56,52 dan pada saat *posttest* menjadi 87,81 meningkat secara signifikan.

Berdasarkan gambar 1 di atas menunjukkan perbandingan perolehan nilai hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan dan kemampuan siswa dalam hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi “Makna sila-sila pancasila” di kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional dan di kelas eksperimen yang dalam pembelajarannya menggunakan model *Role Playing* berbantu media *Augment Reality Assemblr Edu*. Rata-rata nilai dikelas kontrol pada saat *pretest* yaitu 51,76 dan pada saat *posttest* menjadi 74,05 meningkat tetapi tidak signifikan sedangkan rata-rata di kelas eksperimen pada saat *pretest* yaitu 56,52 dan pada saat *posttest* menjadi 87,81 meningkat secara signifikan. Perolehan nilai terendah di kelas kontrol pada saat *pretest* yaitu 40 pada saat *posttest* yaitu 60, sedangkan perolehan nilai terendah kelas eksperimen pada saat *pretest* 40 dan pada saat *posttest* menjadi 73 terjadi peningkatan. Perolehan nilai tertinggi dikelas kontrol pada saat *pretest* yaitu 66 dan pada saat *posttest* menjadi 90 terjadi peningkatan, sedangkan perolehan

nilai tertinggi dikelas eksperimen pada saat *pretest* yaitu 80 dan pada saat *posttest* menjadi 100 terjadi peningkatan. Berdasarkan data di atas menunjukkan perbedaan hasil antara kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan dan kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantu media *Augment Reality Assemblr Edu*.

### Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan apakah data yang digunakan memiliki distribusi normal. Uji normalitas Shapiro-Wilk menggunakan SPSS versi 27 digunakan dengan taraf signifikan (0,05). Data yang digunakan berasal dari *pretest* dan *posttest* kedua sampel, yang masing-masing memiliki kelas eksperimen dan kontrol.

**Tabel 3.** Uji normalitas

Hasil belajar	Statistic	Df	Sig
Pretest_kontrol	.916	21	0.71
Posttest_Kontrol	.932	21	.151
Pretest_eksperimen	.928	21	.126
Posttest eksperimen	.924	21	.104

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui hasil yang diperoleh untuk kelompok kontrol adalah *pretest*  $.071 > 0.05$  dan *posttest*  $0.151 > 0.05$ . Selanjutnya untuk kelompok eksperimen adalah *pretest*  $0.126 > 0.05$  dan *posttest*  $0.104$ . Maka dapat disimpulkan bahwa nilai data *pretest* (Kelas kontrol dan kelas eksperimen) dan data *posttest* (Kelas kontrol dan kelas eksperimen) berdistribusi normal sehingga normalitas data terpenuhi.

### Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sejumlah kelompok yang akan diukur adalah homogen atau tidak. Peneliti menggunakan uji Levene Statistic pada software SPSS versi 27.0. for windows. Berdasarkan ketentuan dari uji homogenitas, jika  $\text{sig.hitung} > \text{sig.tabel}$  ( $\alpha = 0,05$ ), maka data bersifat homogen.

**Tabel 4.** Uji homogenitas

Hasil belajar	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest_kontrol	.116	1	40	.736
Posttest_Kontrol	.140	1	40	.710
Pretest_eksperimen	.140	1	40	.710
Posttest eksperimen	.100	1	40	.753

Berdasarkan Tabel 4 di atas terlihat bahwa hasil tes *posttest* sesudah diterapkan model pembelajaran *Role Playing* dan sebelum diterapkan model *Role Playing* sebesar 0,736 yang berarti  $0,736 > 0,05$ . Sesuai dengan ketentuan uji homogenitas, data bersifat homogen sehingga homogenitas varians data terpenuhi.

### Hasil Uji Independent Sampel t-test

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas III setelah diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Augment Reality Assemblr Edu*. Uji hipotesis yang digunakan adalah *Independent Sample T-Test* dengan bantuan SPSS versi 27 dengan taraf signifikan 5% (0,05).

**Tabel 5.** Hasil uji *Independent Sample T-Test*

<i>T-Test Equality Of Means</i>				
Hasil Belajar	t	df	Sig	Mean Difference
	-5,474	40	.000	-13,762

Seperti terlihat pada tabel 5 di atas, temuan uji hipotesis menghasilkan Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima maka menunjukkan bahwa penggunaan model *Role Playing* yang dipadukan dengan media *Augment Reality Assemblr Edu* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas III Pendidikan Pancasila SD Negeri 1 Cigadung. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Role playing* berbantuan media *Augment Reality Assemblr Edu* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa.

### Hasil Uji N-Gain

Perhitungan Uji *N-Gain* pada penelitian ini menggunakan software SPSS versi 27. Pengujian nilai *N-Gain* diperoleh dari selisih pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

**Tabel 6.** Hasil Uji *N-Gain Score*

		Group Statistic				Kriteria	Keterangan
	Kelas	N	Min	Max	Rata-rata N-Gain		
N-Gain	Kontrol	21	12	80	45.15	< 55	Kurang Efektif
	Ekperimen	21	41	100	71.03	> 56	Cukup Efektif

Berdasarkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa hasil uji N-Gain sebelum menggunakan model *Role playing* berbantu media *Augment Reality Assemblr Edu* memperoleh rata-rata sebesar 45,51 termasuk kedalam kriteria kurang efektif dan sesudah menggunakan model *Role playing* berbantu media *Augment Reality Assemblr Edu* memperoleh rata-rata 71,03 termasuk kedalam kriteria cukup efektif dan adanya peningkatan hasil belajar sesudah diberi perlakuan. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Role playing* berbantu media *Augment Reality Assemblr Edu* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III di SD Negeri 1 Cigadung.

## **DISKUSI**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Role playing* berbantu media *Augment Reality Assemblr Edu* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas III mata Pelajaran Pendidikan Pancasila . Untuk membuktikannya peneliti memberikan perlakuan yang berbeda terhadap dua kelas yang dijadikan sampel penelitian yaitu kelas control dan kelas eksperimen. Kelas control merupakan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional sedangkan kelas eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan model *Role playing* berbantu media *Augment Reality Assemblr Edu*.

Hasil belajar kognitif siswa kelas III pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Cigadung sesudah penerapan model pembelajaran *Role playing* berbantu media *Augment Reality Assemblr Edu*. Hasil belajar kognitif siswa sesudah penerapan data hasil kelas eksperimen dengan nilai terendah 73, nilai tertinggi 100 serta memperoleh rata-rata 87,81. Kesimpulannya berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan model *Role playing* berbantu media *Augment Reality Assemblr Edu* mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini karena dalam proses pembelajaran guru menggunakan model dan media yang bervariasi sehingga dalam proses pembelajaran siswa lebih aktif dan memahami materi pembelajaran dengan optimal.

Pengaruh hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Role playing* berbantu media *Augment Reality Assemblr Edu* Berdasarkan data hasil penelitian, tes akhir dilakukan setelah dilakukan pembelajaran baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Pada uji normalitas data *pretest* kelas kontrol menghasilkan Sig 0,071 karena 0,071 lebih besar dari 0,05 ( $0,071 > 0,05$ ) maka uji normalitas data *pretest* kelas control adalah berdistribusi normal. Sedangkan uji normalitas data *pretest* kelas eksperimen menghasilkan Sig. 0,126 karena 0,126 lebih besar dari 0,05 ( $0,126 > 0,05$ ) maka data *pretest* kelas eksperimen juga berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas data *posttest* kelas control menghasilkan Sig.0,151 karena 0,151 lebih besar dari 0,05 ( $0,151 > 0,05$ ). Maka data *posttest* kelas control berdistribusi normal. Sedangkan uji normalitas data *posttest* kelas eksperimen menghasilkan Sig.104. karena 0,104 lebih besar dari 0,05 ( $0,104 > 0,05$ ) . maka data *posttest* kelas eksperimen juga berdistribusi normal. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* (kelas control dan kelas eksperimen) dan data *posttest* (kelas control dan kelas eksperimen) berdistribusi normal sehingga normalitas data terpenuhi. Hasil uji homogenitas data *pretest* kelas control dan eksperimen menghasilkan Sig. 0,663  $>$  0,005. Maka kedua data memiliki varians yang homogen. Sedangkan hasil uji homogenitas data *posttest* kelas control dan eksperimen menghasilkan Sig. 0,736  $>$  0,05. Maka kedua data juga memiliki varians yang homogen. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* (kelas control dan kelas eksperimen) memiliki varians yang homogen sehingga homogenitas varians data terpenuhi.

Pengujian hipotesis menggunakan uji *Independent Samples T-Test* dengan nilai signifikansi (5% (0,05) menghasilkan hasil yaitu Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Karena nilai Sig. lebih kecil dari derajat keabsahan dengan demikian  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima maka menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Role playing* berbantu media *Augment Reality Assemblr Edu* terhadap hasil belajar siswa kelas III Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Cigadung.

Hasil penelitian ini didukung oleh peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Sipahutar et al., (2024) bahwa rata-rata *posttest* sebesar 83,5 dibandingkan dengan nilai *pretest* 55,8. Hasil uji N-Gain diperoleh 0,63 dengan kategori sedang atau cukup efektif. Maka dengan demikian dapat dinyatakan bahwa skor mengalami peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan sehingga  $H_a$  hasil belajar diterima yang dimana artinya ada pengaruh terhadap model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V pada tema 2 udara bersih bagi kesehatan subtema 1 cara tubuh mengolah udara bersih pembelajaran 2 Organ Pernapasan Manusia. Artinya terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* antar kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

Model *Role Playing* adalah model yang biasanya dipakai dalam mengajarkan nilai dan memecahkan masalah, dengan menghadapi hubungan lingkungan sekolah dengan hubungan sosial orang lain seperti masyarakat, dalam pelaksanaan murid diberi peran atau tokoh serta mendiskusikan dengan kelompok di dalam kelas. Kelebihan dari model *role playing* ini adalah (1) Melatih siswa memahami isi bahan yang didramakan, (2) Siswa akan terlatih dan berinisiatif untuk kreatif, (3) Bakat siswa akan terpupuk sehingga dapat memunculkan bakat seni drama, (4) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya, dan

(5) Siswa menjadi terbiasa menerima dan membangun tanggung jawab dengan sesamanya. (Akhyar & Dewi, 2022)

Selain menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran juga berbantu media *Augment Reality Assemblr Edu*. media ini merupakan media teknologi yang menggabungkan dunia maya dan dunia nyata 3D . *Assemblr Edu* mempunyai kelebihan, diantaranya: memiliki video animasi, animasi audio, tidak memerlukan pengetahuan tentang pemrograman, bisa dilihat dari berbagai sudut pandang (3 dimensi), membuat pengetahuan dan pemahaman siswa semakin lebih luas, jelas, dan tidak mudah dilupakan. (Hikmah, 2023) Dengan menggunakan keduanya, pendekatan dalam proses pembelajaran akan terjalin dari guru *teacher center* dan juga dari siswa *student center*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role playing* berbantu media *Augment Reality Assemblr Edu* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 1 Cigadung.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif siswa meningkat sesudah menggunakan model pembelajaran *Role playing* berbantu media *Augment Reality Assemblr Edu*. Hal ini dapat dilihat dari data hasil kelas eksperimen dengan nilai terendah 73, nilai tertinggi 100 serta memperoleh nilai rata-rata 87,81. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantu media *Augment Reality Assemblr Edu* terbukti berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil pengujian *Independent Samples T-Test* dengan nilai signifikansi (5% (0,05) menghasilkan hasil yaitu Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Karena nilai Sig. lebih kecil dari derajat keabsahan dengan demikian  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima maka menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Role playing* berbantu media *Augment Reality Assemblr Edu* terhadap hasil belajar siswa kelas III Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Cigadung.

## REFERENSI

- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546.  
<http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772%0Ahttps://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772/pdf>
- Ginting, M., & Tambunan, H. P. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran AR (Augmented Reality) Berbasis 3D Menggunakan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 3 Sub Tema 1 di SDN 065015 Meda. *IJMS: Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science*, 01(03), 132–139.  
<https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJMS>

- Hulu, M., Lase, F., Lase, B. P., & Harefa, A. (2024). Peran Guru dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10737–10748. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5852>
- Nirmayani, H. (2020). EdukasI: Jurnal Pendidikan Dasar Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 207–215. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
- Praptiningsih, P. (2020). Peran Guru Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Pengembangan Nilai Moral Pancasila Siswa Smk Pgri Iii Salatiga. *WASPADA (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan)*, 8(2), 13. <https://doi.org/10.61689/waspada.v8i2.170>
- Rofiq, A., & Mashuri, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Bustanul Makmur Genteng. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–11.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-teori belajar dan pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April). [http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI%20BELAJAR%20DAN%20PEMBELAJARAN.pdf)