

PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO YOUTUBE TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

Destiana Eka Putri*, Sofyan Iskandar, Tiara Yogiarni

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Corresponding author email: destiana13@upi.edu

Article History

Received: 9 June 2026

Revised: 26 September 2026

Published: 30 September 2026

ABSTRACT

This study was motivated by the need to improve elementary school students' social interaction skills, particularly two-way communication, cooperation, and active participation in learning. The study aimed to examine the effect of a YouTube video-assisted Role Playing learning model on students' social interaction skills. A quantitative quasi-experimental method with a non-equivalent control group design was used. The sample consisted of 46 students, with 23 students in the experimental group and 23 students in the control group. The experimental group received Role Playing assisted by YouTube videos, while the control group received Cooperative Learning type Jigsaw assisted by PowerPoint. Data were collected through pre-tests and post-tests and analyzed using an independent samples t-test, simple linear regression, and N-Gain analysis. The pre-test result showed no significant difference between groups ($\text{Sig. } 0.269 > 0.05$), while the post-test showed a significant difference ($\text{Sig. } 0.048 < 0.05$). The experimental group obtained a higher post-test mean score (75.35) than the control group (71.26), with mean N-Gain scores of 0.4952 and 0.3800, respectively. Simple linear regression produced a significance value of < 0.001 and R^2 of 56%. These findings indicate that the YouTube video-assisted Role Playing model was associated with higher social interaction outcomes in the experimental group within the study sample.

Keywords: Role-playing, YouTube, Social interaction skills

Copyright © 2026, The Author(s).

How to cite: Eka putri, D., Iskandar, S., & Yogiarni, T. (2026). Pengaruh Model Role Playing Berbantuan Media Video YouTube Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 7(4), 2483–2489. <https://doi.org/10.55681/nusra.v7i4.6630>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan sesuatu yang fundamental dalam proses kehidupan manusia agar tumbuh dan berkembang secara optimal. Pendidikan juga berperan dalam membentuk kemampuan peserta didik sebagai individu maupun anggota masyarakat (Indy dkk., 2019). Dalam pembelajaran IPS, siswa tidak hanya dituntut memahami konsep, tetapi juga mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Walangadi dkk., 2023). Salah satu kemampuan yang penting dalam proses tersebut adalah kemampuan interaksi sosial, karena pembelajaran IPS melibatkan komunikasi, kerja sama, dan keterlibatan siswa dalam lingkungan sosialnya.

Dalam proses pembelajaran, kemampuan interaksi sosial siswa masih menghadapi berbagai kendala. Pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru, penggunaan metode ceramah, serta terbatasnya aktivitas yang mendorong siswa berdiskusi dan mengemukakan pendapat dapat membuat siswa kurang aktif dalam berinteraksi. Kondisi tersebut berkaitan dengan motivasi belajar siswa; ketika siswa kurang terlibat dalam aktivitas pembelajaran, kesempatan untuk mengembangkan komunikasi dan kerja sama juga menjadi terbatas (Arifin, 2021). Berdasarkan kondisi awal yang menjadi latar penelitian di SDN 1 Munjuljaya, kemampuan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran masih perlu dikembangkan, khususnya dalam komunikasi dua arah, kerja sama, dan keterlibatan aktif di kelas.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memberi ruang bagi siswa berinteraksi secara langsung adalah Role Playing. Menurut Yulianto dkk.

(2020), Role Playing berfokus pada kerja sama, komunikasi, dan pemahaman melalui aktivitas bermain peran. Fadhilah dkk. (2022) menjelaskan bahwa Role Playing memberikan pengalaman belajar langsung dengan memerankan karakter tertentu. Secara teoritis, aktivitas tersebut relevan dengan kemampuan interaksi sosial karena siswa perlu berkomunikasi, bekerja sama, memahami peran orang lain, dan merespons situasi sosial selama proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa Role Playing dapat digunakan untuk mengembangkan aspek sosial siswa. Novialdi dan Telaumbanua (2021) melaporkan bahwa penerapan Role Playing dapat meningkatkan perilaku sosial dan interaksi positif siswa. Ferdiansyah dkk. (2022) juga menemukan peningkatan interaksi sosial siswa setelah memperoleh pembelajaran dengan metode bermain peran. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji Role Playing yang dipadukan dengan media video YouTube dalam pembelajaran IPS sekolah dasar masih terbatas. Research gap penelitian ini terletak pada penggunaan media video YouTube sebagai pendukung visual sebelum dan selama aktivitas bermain peran, sehingga siswa memperoleh contoh situasi sosial yang kemudian dapat dipraktikkan melalui Role Playing. Kebaruan penelitian ini adalah menguji kombinasi tersebut terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar melalui desain quasi eksperimen.

Memasuki kehidupan abad ke-21, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi menjadi bagian penting dalam pendidikan (Mardhiyah dkk., 2021). Pemanfaatan teknologi dapat membantu siswa memahami materi secara lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar

(Anggraeny dkk., 2020). Media audiovisual dapat digunakan untuk memberikan gambaran konkret mengenai situasi yang sedang dipelajari. YouTube sebagai media audiovisual menyediakan berbagai konten yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, meskipun kualitas konten, gangguan, akses teknologi, dan iklan tetap perlu diperhatikan (Alifah, 2020).

Dalam konteks interaksi sosial, media video dapat membantu siswa mengamati contoh komunikasi dan perilaku sosial sebelum mereka melakukan praktik secara langsung. Dengan demikian, penggunaan YouTube tidak ditempatkan sebagai pengganti aktivitas pembelajaran, tetapi sebagai media pendukung model Role Playing. Berdasarkan landasan tersebut, penelitian ini mengajukan hipotesis bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari model Role Playing berbantuan media video YouTube terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi awal, landasan teori, hasil penelitian terdahulu, dan research gap tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model Role Playing berbantuan media video YouTube terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan memberikan bukti empiris mengenai penerapan kombinasi model dan media tersebut dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berjudul “Pengaruh Model Role Playing Berbantuan Media Video YouTube terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan desain non-equivalent control group design. Sebelum perlakuan diterapkan, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mengikuti pre-test, kemudian memperoleh perlakuan pembelajaran yang berbeda dan mengikuti post-test. Populasi penelitian merupakan siswa SDN 1 Munjuljaya dengan jumlah 100 siswa. Teknik purposive sampling digunakan untuk menentukan sampel penelitian. Sampel terdiri atas 46 siswa, yaitu 23 siswa pada kelas eksperimen dan 23 siswa pada kelas kontrol. Untuk menjaga konsistensi berdasarkan data yang tersedia dalam hasil penelitian, penyebutan tingkat kelas tidak digunakan pada bagian metode karena naskah awal memuat ketidaksesuaian antara kelas IV dan VI. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran Role Playing berbantuan media video YouTube, sedangkan kelas kontrol memperoleh Cooperative Learning tipe Jigsaw berbantuan PowerPoint.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes uraian untuk mengukur kemampuan interaksi sosial siswa. Tes diberikan dua kali, yaitu pre-test sebelum perlakuan dan post-test setelah perlakuan. Analisis data meliputi uji perbedaan pre-test dan post-test, uji regresi linier sederhana, serta perhitungan N-Gain untuk melihat peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data, kemampuan awal kedua kelompok relatif setara sebelum perlakuan. Hal ini

ditunjukkan oleh hasil independent sample t-test pada data pre-test dengan nilai Sig. (2-tailed) = 0,269 > 0,05, serta rata-rata skor awal kelas eksperimen sebesar 51,61 dan kelas kontrol sebesar 54,04. Setelah perlakuan, rata-rata post-test kelas eksperimen yang menggunakan model Role Playing berbantuan video YouTube mencapai 75,35, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan Cooperative Learning tipe Jigsaw berbantuan PowerPoint mencapai 71,26. Hasil uji post-test menunjukkan Sig. (2-tailed) = 0,048 < 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Table 1 Uji Sample t-Test Data Pre-test

Data	Sig. (2-tailed)	Taraf Signifikan	Interpretasi
Pre-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol	0,269	0,05	Ho diterima (tidak terdapat perbedaan)

Table 4.5 menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,269. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka Ho diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan interaksi sosial siswa dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kategori yang sama atau tidak terdapat perbedaan sebelum diberikannya perlakuan.

Table 2 Uji Sample t-Test Data Post-test

Data	Sig. (2-tailed)	Taraf Signifikan	Interpretasi
Post-Test Kelas Eksperimen	0,048	0,05	Ho ditolak (terdapat perbedaan)

n dan Kontrol			perbedaan)
---------------	--	--	------------

Table 2 menunjukkan hasil data nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,048 pada data hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) lebih rendah dari 0,05. Maka dapat dikatakan bahwa Ho ditolak dan dapat dibuatkan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan nilai post-test rata-rata antara kelas eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan interaksi sosial siswa dalam kelas eksperimen yang diajarkan dengan model Role Playing yang dibantu oleh media video YouTube lebih baik dari pada kelas kontrol yang diajarkan dengan model Cooperative Learning Tipe Jigsaw yang dibantu oleh PowerPoint.

Model Role Playing berbantuan media video YouTube selanjutnya dianalisis melalui uji regresi linier sederhana. Hasil pengujian menunjukkan persamaan regresi $Y = 38,481 + 0,714X$ dengan tingkat signifikansi Sig. < 0,001. Koefisien determinasi menunjukkan nilai R^2 sebesar 0,56 atau 56%, sedangkan 44% sisanya berkaitan dengan faktor lain di luar variabel yang diteliti. Selain itu, berdasarkan skor N-Gain, kelas eksperimen memperoleh rata-rata 0,4952 (kategori sedang), sedangkan kelas kontrol memperoleh 0,3800. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan interaksi sosial pada kedua kelompok, dengan nilai peningkatan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen.

Pembahasan

1. Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan

pembelajaran menggunakan model *Role Playing* berbantuan media video YouTube memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Pengaruh yang signifikan antara model *Role Playing* berbantuan media video YouTube dengan interaksi sosial siswa yang dapat dilihat dari nilai signifikansi pada uji regresi yaitu sebesar 0,001.

Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai R^2 sebesar 56%. Nilai tersebut menunjukkan proporsi variasi kemampuan interaksi sosial yang dapat dijelaskan oleh model dalam analisis regresi pada data penelitian ini. Dengan demikian, angka 56% tidak digunakan sebagai satu-satunya bukti pengaruh perlakuan, tetapi dibaca bersama hasil uji-t dan N-Gain. Hasil uji-t post-test menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol (Sig. 0,048 < 0,05), sedangkan N-Gain menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 0,4952 pada kelas eksperimen dan 0,3800 pada kelas kontrol.

Kegiatan pembelajaran di dukung dengan adanya penggunaan media video YouTube yang berperan untuk memberikan pembelajaran yang interaktif. Penggunaan media video YouTube disesuaikan dengan materi dan kebutuhan siswa. Materi dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan melalui kegiatan bermain peran terkait materi ajar. Dengan demikian, akan terciptanya pengalaman pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami konsep-konsep yang lebih spesifik dari pada yang abstrak. Pemanfaatan media video seperti YouTube membantu siswa belajar dengan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif, yang berarti mereka dapat berinteraksi lebih baik dengan orang lain.

Menurut penelitian ini, model *Role Playing* yang dibantu oleh media video YouTube dapat membantu siswa memperoleh pembelajaran yang lebih relevan, kontekstual, dan terpusat pada siswa. Oleh karena itu, dalam pembelajaran siswa tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mengaplikasikannya pada kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Novialdi dan Telaumbanua (2021), yang menekankan bahwa model *Role Playing* adalah pendekatan yang berpusat pada siswa karena menuntut siswa berpartisipasi secara aktif dalam bermain peran dan mempelajari situasi dunia nyata secara mandiri.

2. Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar

Hasil data awal menunjukkan bahwa nilai pre-test rata-rata kelas eksperimen sebesar 51,61 dan kelas kontrol sebesar 54,04. Kedua nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif setara berdasarkan hasil uji perbedaan pre-test. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata post-test kelas eksperimen mencapai 75,35, sedangkan kelas kontrol mencapai 71,26. Dengan demikian, peningkatan nilai pada kelas eksperimen dapat dilihat dari perbandingan pre-test 51,61 menjadi post-test 75,35, sedangkan kelas kontrol dari 54,04 menjadi 71,26.

Dengan perolehan hasil tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen mencapai skor yang signifikan lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih baik berinteraksi secara sosial ketika mereka belajar menggunakan model *Role Playing* berbantuan media video YouTube mengalami peningkatan kemampuan interaksi sosial yang lebih baik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suryanah dan Oktaviani

(2024), yang menemukan bahwa menerapkan model *Role Playing* secara signifikan membantu siswa lebih baik dalam berkomunikasi. Melalui aktivitas bermain peran, keterampilan komunikasi yang lebih baik penting untuk meningkatkan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Hal ini sejalan dengan karakteristik model *Role Playing*, yang di mana siswa dilibatkan langsung dalam mempraktekan peran-peran sosial untuk memecahkan masalah interpersonal. Hasil ini juga relevan dengan temuan penelitian menurut (Ferdiansyah dkk., 2022) yang menunjukkan bahwa interaksi sosial siswa mengalami peningkatan di kategori sedang setelah diberi perlakuan berupa metode bermain peran.

Dengan demikian, model *Role Playing* berbantuan media video YouTube pada pembelajaran kelas eksperimen memberikan kontribusi terhadap pengembangan indikator kemampuan interaksi sosial siswa. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan mengintegrasikan penggunaan media video YouTube yang digunakan untuk membantu dalam penyajian secara nyata pada siswa serta membantu dalam menyajikan materi secara interaktif.

Berdasarkan hasil dan analisis data penelitian di SDN 1 Munjuljaya, model *Role Playing* berbantuan media video YouTube menunjukkan perbedaan hasil kemampuan interaksi sosial yang signifikan dibandingkan pembelajaran Cooperative Learning tipe Jigsaw berbantuan PowerPoint. Hal ini didukung oleh hasil uji-t pre-test dengan $\text{Sig. } 0,269 > 0,05$ yang menunjukkan tidak terdapat perbedaan kemampuan awal yang signifikan, sedangkan hasil uji-t post-test memperoleh $\text{Sig. } 0,048 < 0,05$. Rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 75,35, lebih tinggi

dibandingkan kelas kontrol sebesar 71,26. Selain itu, rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,4952 dan kelas kontrol sebesar 0,3800, keduanya berada pada kategori sedang berdasarkan data penelitian. Analisis regresi linier sederhana memperoleh nilai signifikansi $< 0,001$ dan R^2 sebesar 56%, yang menunjukkan proporsi variasi kemampuan interaksi sosial yang dijelaskan oleh model regresi dalam penelitian ini. Temuan tersebut mendukung hipotesis penelitian bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan model *Role Playing* berbantuan media video YouTube terhadap kemampuan interaksi sosial siswa dalam sampel penelitian ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan analisis data dari penelitian yang dilakukan di SDN 1 Munjuljaya, Kabupaten Purwakarta, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* yang berbantuan media video YouTube pada materi materi Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat memberikan dampak positif dan signifikan terhadap kemampuan interaksi sosial siswa di kelas IV sekolah dasar.

Metode pengujian statistik regresi linier sederhana menunjukkan bahwa model *Role Playing* berbantuan media video YouTube memberikan kontribusi sebesar 56 % terhadap variasi kemampuan interaksi sosial siswa. Faktor-faktor lain di luar variabel penelitian memberikan kontribusi sebesar 44%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, W. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 173-179.
- Alifah, S. N. (2020). Pemanfaatan Media YouTube dalam Akun Narasi

- Newsroom terhadap kemampuan Menulis Teks Editorial Siswa Kelas XII SMA Negeri 10 Kota Tangerang Selatan (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). Analisis Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 150–157.
- Arifin, M., & Abduh, M. (2021). Peningkatan motivasi belajar model pembelajaran blended learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2339-2347.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang model pembelajaran (kajian teoretis-kritis atas model pembelajaran dalam pendidikan islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19-32.
- Fadhilah, R., Sutiadiningsih, A., & Suwardiah, D. K. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Materi Produk Kue Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Tata Boga*, 11(2), 110-117.
- Ferdiyansyah, A., Zahara, S. L., Rahayu, W. P., & Alfian, M. (2022). Efektivitas model pembelajaran role playing terhadap peningkatan interaksi sosial siswa kelas 4 SDN Bumiayu 2 Malang. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 5(1), 64-75.
- Indy, R., Waani, F. J., & Kandowangko, N. (2019). Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumaluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*.
- Jas, J. Achmad, S., S, & 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.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.
- Nia, Z. (2023). Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI sekolah Dasar. *Jurnal Primary (Kajian Ilmu Pendidikan Dasar dan Humaniora)*, 4(1), 32-39.
- Novialdi, A., & Telaumbanua, K. (2021). Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa. *Jurnal Education and Development*, 9(2), 647-650.
- Surayanah, S., & Oktaviani, R. (2024). Analisis Model Role Playing dalam meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Proceedings Series of Educational Studies*, (6), 46-56.
- Walangadi, H., Umar, E., Rahmat, A., & Saleh, N. (2023). Meningkatkan hasil belajar pembelajaran IPS menggunakan pendekatan problem based learning pada siswa kelas IV SDN 7 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(1), 647-658.
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh model role playing terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97-102.