



LAPORAN BIMBINGAN TA/SKRIPSI

UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

Jl. Diponegoro No 186 Gedangsok - Ungaran Timur, Kab. Semarang - Jawa Tengah
Email: ngudiwaluyo@unsw.ac.id, Telp: Telp. (024) 8925468 & Fax: (024) - 8925469

Nomor Induk Mahasiswa 131221038

Nama Mahasiswa SIGIT PRASETYO

Ketua Program Studi Dr. Elia Buryani, M.Pd

Dosen Pembimbing (1) Kartika Yuni Purwati, M.Pd

Dosen Pembimbing (2) Kartika Yuni Purwati, M.Pd

Judul Ta/Skripsi PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERBANTUAN VIDEO INTERAKTIF TERHADAP INTERAKSI SOSIAL DAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA SD PAGERSARI 02

Abstrak

Pendidikan merupakan proses internalisasi nilai dan pengetahuan yang berlangsung dalam lingkungan yang kontekstual. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), lingkungan didefinisikan sebagai semua yang memengaruhi pertumbuhan manusia atau hewan. Dalam konteks sekolah, lingkungan bukan hanya sekadar ruang fisik, melainkan mencakup ekosistem sosial yang membentuk karakter siswa. Pemahaman siswa kelas III SD mengenai lingkungan, baik alam maupun buatan, menjadi krusial sebagai dasar pembentukan sikap positif terhadap alam sekitar sejak dini. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan memiliki arti usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses belajar mengajar agar siswa aktif dalam mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kepribadian, kecerdasan, kepraktisan, kependidikan, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya. Masyarakat, bangsa, dan negara membutuhkan generasi di atas yang dapat menghadapi tantangan pendidikan yang penting bagi diri dalam mempersiapkan menghadapi kehidupan di masa yang akan datang, dari proses belajar mengajar memberikan proses pembelajaran dalam berbagai aspek kehidupan (KBBI V, 2018).

Menurut UU pasal 17 No. 20 tahun 2003, pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan untuk melanjutkan jenjang pendidikan formal untuk peserta didik usia 7 sampai dengan 12 tahun dan merupakan prasyarat dasar bagi pendidikan yang lebih tinggi. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang di dalamnya terdapat proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan pendidikan Nasional. Namun sayangnya Pendidikan di Indonesia masih memiliki beberapa masalah (Ehara, 2021), belum memberikan proses belajar mengajar secara maksimal seperti pada jenjang sekolah dasar. Banyak sekolah yang ada di Indonesia mengalami kekurangan sarana dan prasarana, yang berakibat kualitas pembelajaran dan kenyamanan siswa terhambat. Selain itu, permasalahan lainnya adalah mengalami pergantian kurikulum yang cepat, sehingga sekolah juga membutuhkan proses untuk menerapkan kurikulum yang baru. Sumber daya manusia yang terbelah banyak, seharusnya bisa meningkatkan kualitas sumber daya manusia namun kenyataan yang terjadi sebaliknya.

Pembelajaran saat ini tidak hanya berfokus pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga menekankan pada keterlibatan siswa secara menyeluruh dalam memahami konsep. Para ahli dalam dekade terakhir semakin menyadari efektivitasnya yang dinamis, interaktif, dan berpusat pada pembelajar, sejalan dengan kemajuan teknologi dan tuntutan keterampilan abad ke-21. Proses pembelajaran sebagai interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Prawiradigata, 2020). Interaksi ini dapat berbentuk eksplorasi mandiri, diskusi kelompok, atau kegiatan lain yang memfasilitasi penguasaan pengetahuan dan keterampilan. Penekanan pada "lingkungan belajar" juga menunjukkan bahwa konteks dan fasilitas belajar penting, proses pembelajaran merupakan bentuk interaksi timbal balik antara guru dan peserta didik, di mana guru berperan sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuannya sendiri. Ini menekankan sifat dialogis dan konstruktivitas dari pembelajaran (Susanti, R., Lestari, D., Wibowo, 2021).

Pemahaman konsep merupakan fondasi penting dalam proses belajar, memungkinkan individu tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga menginternalisasi makna dan hubungan antar ide. Dalam delapan tahun terakhir, para ahli pendidikan terus memperkaya definisi pemahaman konsep, menekankan aspek-aspek yang relevan dengan tujuan pembelajaran kontemporer, terutama di era digital dan abad ke-21. Pemahaman konsep adalah hal yang sangat dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah, karena dengan pemahaman konsep peserta didik dapat membentuk pengetahuannya sendiri serta mampu mengungkapkannya menggunakan bahasanya sendiri. Ini menekankan aspek konstruktivitas dan kemampuan representasi internal (Othman, R., Handayani, S., Putri, 2022). Mengatakan bahwa pemahaman konsep merupakan salah satu hal yang penting pada proses pembelajaran matematika. Meskipun cenderung umum, penekanan pada matematika menunjukkan relevansinya dalam disiplin ilmu yang membutuhkan penalaran struktural (Garis, R., Wulandari, D., Hidayat, 2021). Interaksi sosial di dalam kelas menjadi faktor pendorong keberhasilan pembelajaran, di mana komunikasi timbal balik antara guru dan siswa memungkinkan terjadinya pemahaman konsep yang lebih dinamis dan bermakna.

Penelitian di taksonomi di SD Negeri Pagarsari 02, peneliti memilih sekolah ini karena berdasarkan observasi awal selama kegiatan PLP (pengamatan lingkungan sekolah) peneliti menemukan adanya permasalahan pemahaman konsep hal ini merupakan alasan untuk melakukan kajian lebih mendalam. Peneliti ingin menguji pemahaman konsep atau dampak dari program tersebut secara langsung rendahnya pemahaman konsep siswa, hasil pemahaman konsep yang belum memuaskan, atau kurangnya pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran, sehingga menarik untuk diteliti lebih lanjut. Pemahaman siswa dalam menerapkan suatu konsep dalam proses pembelajaran kurang maksimal. Kurangnya kemampuan pemahaman konsep siswa terlihat setelah melaksanakan studi pendahuluan berdasarkan tujuh indikator pemahaman konsep serta melakukan observasi selama proses pembelajaran. Berdasarkan studi pendahuluan mengenai kondisi pemahaman konsep siswa yang peneliti lakukan di kelas III SD Negeri Pagarsari 02, ternyata memiliki pemahaman konsep di bawah KOTIP (Kemampuan Tujuan Pembelajaran). Terdapat 7 indikator pemahaman konsep dengan setiap satu soal yaitu satu indikator dengan indikator pemahaman konsep menurut Anderson yaitu: a) Menginterpretasikan atau menafsirkan (interpreting); b) Memberikan contoh (exemplifying); c) Mengklasifikasi (classifying); d) Mengingat (summarizing); e) Menyimpulkan (inferring); f) Membandingkan (comparing); g) Menjelaskan (explaining).

Berdasarkan lembar jawaban dan salah satu siswa di kelas III SD Negeri Pagarsari 02, siswa masih bingung dalam menyelesaikan pemahaman konsep dalam soal tersebut (Supriyono, 2019). Terlihat dari indikator menjelaskan pada soal nomor 1 siswa diminta untuk menjelaskan tetapi masih belum tepat atau belum tentu, indikator mengklasifikasi pada soal nomor 2 siswa masih bingung dengan apa yang di perlukan siswa hanya terfokus kepada salah satu pernyataan saja tanpa memperhatikan pernyataan lain sehingga siswa kurang menunjukkan pemahaman yang baik mengenai perintahnya. Indikator memberikan contoh pada soal nomor 3 siswa kurang paham apa yang di perintah, siswa kurang paham mengenai indikator mengklas, sehingga siswa tidak menjawab soal yang diberikan. Indikator pemahaman konsep pada soal yang disediakan siswa belum maksimal dalam menyelesaikan soal. Terjadi dalam setiap indikator pada soal seperti menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasi, mengingat, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan jawaban siswa masih jauh dari kunci jawaban. Ditinjau dari hasil analisis soal studi pendahuluan sesuai dengan indikator pemahaman konsep, siswa dalam mengerjakan soal kemampuan pemahaman konsep.

Berdasarkan hasil nilai dari siswa tingkat nilai siswa yang rendah secara konsisten merupakan indikator yang memerlukan perhatian serius dari berbagai pihak, karena tidak hanya menunjukkan kurangnya penguasaan materi pembelajaran pada individu, tetapi juga dapat menjadi cerminan dari berbagai tantangan sistemik. Hal ini berakar pada metode pengajaran yang kurang efektif, kurikulum yang tidak relevan dengan kebutuhan pemahaman konsep yang rendah akibat lingkungan belajar yang tidak kondusif akses terhadap fasilitas belajar yang terbatas, serta masalah kesehatan atau psikologi yang memengaruhi konsentrasi dan partisipasi siswa di sekolah. Oleh karena itu, rendahnya pemahaman konsep siswa bukanlah masalah tunggal, melainkan sebuah gejala kompleks yang menuntut analisis mendalam dan intervensi multi-aspek. Rendahnya nilai siswa selanjutnya dapat dilihat dari data soal studi pendahuluan Berdasarkan tabel mengenai hasil studi pendahuluan di kelas III SD Negeri Pagarsari 02. Terdapat beberapa aspek yang memiliki persentase rendah di bawah 50% diantaranya aspek mengklasifikasi dan aspek menjelaskan pada indikator pemahaman konsep. Selain pemahaman konsep interaksi sosial juga mempengaruhi pembelajaran di kelas.

Interaksi sosial adalah proses fundamental dalam kehidupan manusia yang melibatkan hubungan timbal balik antara individu dengan individu lainnya, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial merupakan "hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan timbal balik antar individu maupun kelompok". Artinya, interaksi sosial tidak hanya berupa komunikasi verbal, tetapi juga mencakup tindakan, respons, dan perubahan perilaku yang terjadi karena adanya kontak sosial (Soekanto, 2017). Secara psikologi, interaksi sosial berfungsi sebagai sarana pembentukan konsep diri, perkembangan kemampuan sosial, hingga pembentukan karakter moral siswa. Dalam konteks pendidikan, interaksi sosial memegang peran sangat penting karena pembelajaran tidak hanya transfer materi, tetapi juga perkembangan kemampuan bekerja sama, empati, komunikasi, dan adaptasi sosial. Interaksi sosial terjadi ketika dua orang bertemu: (1) kontak sosial, yang dapat berupa hubungan fisik maupun melalui perantara digital; dan (2) komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan yang menghasilkan respon atau pemaknaan dari pihak lain (Soekanto, 2017).

Di kelas, interaksi sosial tumbuh melalui diskusi, kerja kelompok, tanya jawab guru-siswa, kolaborasi menyelesaikan tugas, dan permainan peran (Role Playing). Model pembelajaran Role Playing dianggap sebagai model yang paling efektif meningkatkan interaksi sosial, karena setiap siswa terlibat langsung, berkomunikasi, memainkan peran, dan bernegosiasi dalam pemecahan masalah.

Pada kelas III K1, rata-rata pemahaman konsep siswa sebesar 40%, media pembelajaran 60%, dan model pembelajaran 63%, sehingga rata-rata keseluruhan sebesar 54,33%. Pada kelas III K2 rata-rata pemahaman konsep siswa sebesar 50%, media pembelajaran sebesar 60%, dan model pembelajaran 70%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 60%. Jika dibandingkan, maka rata-rata keseluruhan dan kedua kelas adalah 57,15%. Pemahaman konsep siswa yang rendah dikarenakan model dan metode yang diberikan saat proses belajar siswa lebih cepat bosan dan menurunnya kemampuan interaksi sosial dan pemahaman konsep dalam belajar.

Berdasarkan Hasil studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pemahaman konsep serta interaksi sosial siswa masih perlu ditingkatkan. Hal ini diperoleh dari kegiatan belajar di kelas yang cenderung masih satu arah, di mana penggunaan metode yang monoton dan kurangnya media interaktif membuat siswa merasa kurang antusias. Di sisi lain, muncul kendala dari diri siswa sendiri, seperti rendahnya rasa percaya diri untuk bertanya atau berpendapat serta motivasi belajar yang belum stabil. Kondisi ini menyebabkan siswa lebih nyaman belajar secara mandiri daripada bekerja sama, sehingga proses tukar pikiran dan keterampilan sosial mereka menjadi tidak berkembang secara optimal. Model pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang dikerjakan oleh guru dan peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan secara efektif dan efisien (Pitup, 2021). Model pembelajaran sangat penting diupayakan agar kegiatan pembelajaran mengikuti cara yang disesuaikan dengan kemampuan dan proses pembelajaran, mampu menyelesaikan materi yang akan diberikan kepada siswa, membuat pembelajaran lebih jelas dan lebih menarik, membantu menyelesaikan permasalahan pembelajaran, dan membentuk proses pembelajaran yang efektif, efisien dan produktif. Selain pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan, guru juga memerlukan media pembelajaran untuk membantu dalam penyampaian materi yang akan di berikan kepada siswa. Hasil wawancara dengan guru kelas bermacam-macam model pembelajaran yang digunakan salah satunya PBL, serta bermacam-macam media yang digunakan salah satunya youtube oleh karena itu peneliti menyarankan untuk menggunakan model pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan pemahaman konsep dan interaksi sosial dengan bantuan video interaktif agar lebih efektif dan variatif.

Model pembelajaran Role Playing (bermain peran) adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai aktor yang memainkan peran tertentu untuk memahami konsep, situasi, atau materi pelajaran. Role Playing tidak hanya menekankan aspek kognitif tetapi juga afektif dan sosial. Adapun kelebihan utama Role Playing adalah sebagai berikut: Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa, Mengembangkan Kemampuan Berbicara dan Komunikasi, Meningkatkan Motivasi dan Antusiasme Belajar, Mengembangkan Kemampuan Kerja Sama.

Entri

Hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri Pagarsari 02 ditemukan bahwa model pembelajaran Role Playing berbantuan video interaktif mampu meningkatkan interaksi sosial siswa secara signifikan. Peningkatan tersebut terlihat pada: (1) Kemampuan bekerja sama: Siswa lebih cepat membentuk kelompok, menyepakati pembagian peran, dan menyelesaikan tugas bersama. (2) Kemampuan komunikasi: Siswa lebih aktif memberikan pendapat dan menghargai pendapat teman. (3) Peningkatan keberanian berkomunikasi: Banyak siswa yang awalnya pasif mulai berani berbicara di depan kelompok maupun kelas. Video interaktif membantu siswa memahami konteks sehingga lebih percaya diri saat bernilai anggota kelompok mengalami kesulitan. (4) Aktifitas sosial lebih tinggi: Siswa menunjukkan sikap saling membantu, memberi arahan, dan menunjukkan empati ketika salah satu teman mengalami kesulitan. (5) Rendahnya rasa percaya diri: Siswa merasa lebih nyaman belajar secara mandiri daripada bekerja sama, sehingga proses tukar pikiran dan keterampilan sosial mereka menjadi tidak berkembang secara optimal. Model pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang dikerjakan oleh guru dan peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan secara efektif dan efisien (Pitup, 2021). Model pembelajaran sangat penting diupayakan agar kegiatan pembelajaran mengikuti cara yang disesuaikan dengan kemampuan dan proses pembelajaran, mampu menyelesaikan materi yang akan diberikan kepada siswa, membuat pembelajaran lebih jelas dan lebih menarik, membantu menyelesaikan permasalahan pembelajaran, dan membentuk proses pembelajaran yang efektif, efisien dan produktif. Selain pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan, guru juga memerlukan media pembelajaran untuk membantu dalam penyampaian materi yang akan di berikan kepada siswa. Hasil wawancara dengan guru kelas bermacam-macam model pembelajaran yang digunakan salah satunya PBL, serta bermacam-macam media yang digunakan salah satunya youtube oleh karena itu peneliti menyarankan untuk menggunakan model pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan pemahaman konsep dan interaksi sosial dengan bantuan video interaktif agar lebih efektif dan variatif.

Oleh karena itu maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul pengaruh model pembelajaran Role Playing berbantuan video interaktif untuk meningkatkan interaksi sosial dan pemahaman konsep siswa.

Tanggal Pengumpulan 14/02/2025 09:01:28

Tanggal Acc Jukut 10/02/2026 09:29:44

Tanggal Selesai Proposal 10/02/2026 15:00:01

Tanggal Selesai TA/Skripsi

No	Har/Tgl	Keterangan	Dosen/Ptms
BIMBINGAN JUDUL			
1	Selasa, 10/02/2026 09:05:22	Bimbingan judul skripsi	SIGIT PRASETYO
2	Selasa, 10/02/2026 09:25:26	Silahkan dilanjutkan proses pembimbingan proposal	Dr. Ela Suryani, M.Pd
BIMBINGAN PROPOSAL			
3	Selasa, 10/02/2026 10:06:24	tgl 10 februan 2026 bimbingan model pembelajaran Role Playing	SIGIT PRASETYO
4	Selasa, 10/02/2026 14:55:31	variabel yang diukur cek ulang cocok tidak untuk role playing	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
5	Selasa, 10/02/2026 10:10:00	6 oktober 2025 bimbingan Model Pembelajaran Role Playing	SIGIT PRASETYO
6	Selasa, 10/02/2026 14:56:04	cek sintaks yang cocok ya untuk role playing	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
7	Selasa, 10/02/2026 10:10:42	13 oktober 2025 Bimbingan Media Pembelajaran	SIGIT PRASETYO
8	Selasa, 10/02/2026 14:56:26	media harus memuat role playing dan interaksi sosial, perbaiki ya	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
9	Selasa, 10/02/2026 10:24:25	20 Oktober 2025 bimbingan membahas pengajuan HKI	SIGIT PRASETYO
10	Selasa, 10/02/2026 14:58:58	berkas HKI sudah oke, segera ajukan untuk pendaftaran HKI	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
11	Selasa, 10/02/2026 10:25:27	3 November 2025 bimbingan membahas BAB 1	SIGIT PRASETYO
12	Selasa, 10/02/2026 14:58:23	perbaiki latar belakang, cek kembali data dalam latar belakang	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
13	Selasa, 10/02/2026 10:26:43	10 November 2025 Bimbingan membahas BAB 2	SIGIT PRASETYO
14	Selasa, 10/02/2026 14:58:58	sinkronkan indikator dari bab 1 dan bab 2	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
15	Selasa, 10/02/2026 10:27:36	17 November 2025 Bimbingan membahas BAB 3	SIGIT PRASETYO
16	Selasa, 10/02/2026 14:59:28	rubrik masukan di lampiran saja, cek kembali kisi-kisi di bab 3	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
17	Selasa, 10/02/2026 10:29:12	20 November 2025 bimbingan membahas pengajuan EC	SIGIT PRASETYO
18	Selasa, 10/02/2026 14:59:57	perbaiki EC sesuai masukan reviewer ACC penelitian, segera persiapkan dokumen untuk penelitian	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
BIMBINGAN TASKRIPSI			
19	Selasa, 10/02/2026 21:32:19	2 desember 2025 bimbingan perbaiki laporan	SIGIT PRASETYO
20	Selasa, 10/02/2026 21:32:54	8 desember 2025 mengelola data penelitian	SIGIT PRASETYO
21	Selasa, 10/02/2026 21:33:31	16 desember 2025 kelengkapan lampiran	SIGIT PRASETYO
22	Selasa, 10/02/2026 21:34:22	23 desember 2025 Turnitin	SIGIT PRASETYO
23	Selasa, 10/02/2026 21:34:54	7 januari 2026 toefl	SIGIT PRASETYO
24	Selasa, 10/02/2026 21:35:38	12 januari 2026 submit artikel bereputasi	SIGIT PRASETYO
25	Selasa, 10/02/2026 21:36:23	26 januari 2026 kelengkapan berkas ujian	SIGIT PRASETYO
26	Selasa, 10/02/2026 21:37:00	10 februan 2026 persiapan ujian	SIGIT PRASETYO

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Dr. Ela Suryani, M.Pd.
(NIDN. 0610176201)

Dosen Pembimbing (1)


Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
(NIDN. 0623069201)

Semarang, 10 Februari 2026


SIGIT PRASETYO
(NIM. 131221039)

Dosen Pembimbing (2)


Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
(NIDN. 0623069201)