

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses internalisasi nilai dan pengetahuan yang berlangsung dalam lingkungan yang kondusif. 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. Menurut (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003) pendidikan memiliki arti usaha seseorang secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses belajar mengajar agar siswa aktif dalam mengembangkan potensi dirinya agar memiliki keunggulan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, pengendalian diri, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, Masyarakat, bangsa, dan negara. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan sangat 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, 2016)

Menurut UU pasal 17 No. 20 tahun 2003, pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan untuk melandasi jenjang pendidikan adalah jenis pendidikan formal untuk peserta didik usia 7 sampai dengan 18 tahun dan merupakan persyaratan 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 (Elvira, 2021) belum memberikan proses belajar mengajar secara maksimaal 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 terbilang banyak, seharusnya bisa meningkatkan kualitas sumber daya manusia namun kenyataannya tidak seperti itu.

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 menyoroti sifatnya 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 (Prawiradilaga, 2020). Interaksi ini dapat berbentuk eksplorasi mandiri, diskusi kelompok, atau kegiatan lain yang memfasilitasi perolehan pengetahuan dan keterampilan. Penekanan pada "lingkungan belajar" juga menyiratkan bahwa konteks dan fasilitas berperan 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 konstruktivis 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 tuntutan 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 konstruktivisme dan kemampuan representasi internal (Ditasari, R.; Handayani, S.; Putri, 2022). Menguatkan 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 (Sania, R.; Wulandari, D.; Hidayat, 2021). Interaksi sosial di dalam kelas menjadi faktor penentu keberhasilan pembelajaran, di mana komunikasi timbal balik antara guru dan siswa memungkinkan terjadinya pemahaman konsep yang lebih dinamis dan bermakna.

Penelitian di laksanakan di SD Negeri Pagersari 02, peneliti memilih sekolah ini karena berdasarkan observasi awal selama kegiatan PLP (pengenalan lingkungan sekolah) peneliti menemukan adanya permasalahan pemahaman konsep hal ini meperkuat alasan untuk melakukan kajian lebih mendalam. Peneliti ingin mengamati pemahaman konsep 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 Pagersari 02, ternyata memiliki pemahaman konsep di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian 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) Mengklasifikasikan (*classifying*); d) Meringkas (*summarizing*); e) Menyimpulkan (*inferring*); f) Membandingkan (*comparing*); g) Menjelaskan (*expalning*).

Permasalahan tersebut diberikan kepada siswa kelas 3 SD Negeri Pagersari 02. Adapun salah satu contoh jawaban siswa:

Gambar 1. 1 Lembar Jawab Siswa Ptudi Pendahulu

②1. Jelaskan dengan kata katamu sendiri apa yang di maksud dengan lingkungan sekolah:
 ②2. Sebutkan dan jelaskan 2 contoh kegiatan yang menunjukan kerja sama di kelas
 ②3. Mengapa kita harus mematuhi aturan sekolah?
 ②4. Perhatikan gambar di bawah ini



Dari gambar di atas terdapat sikap rukun dan tidak rukun. Apa perbedaan sikap rukun dan tidak rukun?

②5. Jelaskan apa manfaat menjaga lingkungan sekolah?
 ②6. Mengapa tolong menolong penting dilakukan dalam kehidupan di sekolah?
 ②7. Perhatikan gambar di bawah



Gambar di atas adalah seseorang sedang berkelahi. Jika kamu melihat temanmu berkelahi, apa yang seharusnya kamu lakukan?

②8. Berikan contoh sikap tanggung jawab yang bisa kamu lakukan di sekolah, lalu jelaskan.

Berdasarkan lembar jawaban dari salah satu siswa diatas terlihat bahwa pemahaman konsep siswa belum tepat. Siswa masih bingung dalam menyelesaikan pemahaman konsep dalam soal tersebut (Sugiyono, 2019). Terlihat dari indikator menjelaskan pada soal nomor 1 siswa diminta untuk menjelaskan tetapi masih belum tepat atau belum teliti, soal No. 3 mengidentifikasi dan memberikan contoh tapi belum tepat untuk soal No. 4 membandingkan tapi belum tepat dan belum sesuai pertanyaan untuk soal No. 5 meringkas tapi belum tepat untuk sal No.6 menyimpulkan tapi belum tepat indikator mengklasifikasikan pada soal nomer 2 siswa masih bingung dengan apa yang di perintahkan 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 nomer 8 siswa kurang paham apa yang di perintah, siswa kurang paham mengenai indikator meringkas, sehingga siswa tidak menjawab soal yang diberikan. Indikator pemahaman konsep pada soal yang disediakan siswa belum maksimal dalam

menyelesaikan soal. Terbukti dalam setiap indikator pada soal seperti menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan jawaban siswa masih jauh dari kunci jawaban. Dilihat dari hasil analisis soal studi pendahuluan sesuai dengan indikator pemahaman konsep, siswa dalam mengerjakan soal kemampuan pemahaman konsep.

Bersasarkan nilai siswa yang masih rendah merupakan indikator yang memerlukan perhatian serius dari berbagai pihak, karena tidak hanya mencerminkan 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 psikologis 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 study pendahuluan.

Tabel 1. 1 Analisis Data Studi Pendahuluan

No	Indikator pemahaman konsep menurut Anderson	Kelas III k1	Kelas III k2	Rata-rata
1	Menafsirkan	62.4%	65 %	63,7%
2	Mengklasifikasi	43.2%	49.4%	46,3%
3	Memberi contoh	62,8%	63.3%	63,05%
4	Meringkas	62.2%	62.6%	62,4%
5	Menyimpulkan	66,2%	67.4%	66,8%
6	Membandingkan	67.3%	69.9%	68,6%
7	Menjelaskan	43.5%	46.2%	44,85%
Rata-Rata		58,22%	59,97%	59,09%

Berdasarkan tabel mengenai hasil studi pendahuluan di kelas III SDN Pagersari 02. 1.menafsirkan, persentase rata-rata sebesar 63,7% menunjukkan bahwa kemampuan siswa tergolong cukup. Dikarenakan sebagian siswa mampu memahami informasi dan menyampaikan kembali dengan bahasa sendiri meskipun belum sepenuhnya tepat dan mendalam. 2. Pada indikator mengklasifikasikan, rata-rata yang diperoleh sebesar 46,3% dikarenakan siswa masih mengalami kesulitan dalam mengelompokkan konsep berdasarkan ciri atau karakteristik tertentu 3.Indikator memberi contoh memperoleh rata-rata 63,05% yang termasuk kategori cukup 4.Pada indikator meringkas, rata-rata sebesar 62,4% menunjukkan kemampuan yang cukup, dikarenakan siswa mampu menangkap inti materi, tetapi belum sepenuhnya mampu menyusun ringkasan yang sistematis dan lengkap 5.Indikator menyimpulkan memperoleh rata-rata 66,8% yang tergolong baik, dikarenakan siswa relatif mampu menarik kesimpulan dari informasi yang diberikan, terutama ketika materi disajikan secara jelas dan terstruktur. Demikian pula 6. pada indikator membandingkan yang memperoleh rata-rata tertinggi sebesar 68,6%, dikarenakan siswa lebih mudah menemukan persamaan dan perbedaan antar konsep ketika disajikan dalam bentuk contoh yang konkret 7.Sementara itu, indikator menjelaskan memperoleh rata-rata 44,85% yang tergolong rendah, dikarenakan siswa masih mengalami kesulitan dalam menguraikan konsep secara runtut, menggunakan istilah yang tepat, dan menyampaikan penjelasan secara detail.Secara keseluruhan, rata-rata pemahaman konsep siswa sebesar 59,09% menunjukkan kategori sedang, dikarenakan masih terdapat beberapa indikator dengan capaian rendah, khususnya pada kemampuan mengklasifikasikan dan menjelaskan, sehingga diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran agar pemahaman konsep siswa dapat meningkat secara optimal.

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 dan 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 psikologis, 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 syarat terpenuhi: (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 tampak 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.

Tabel 1. 2 Rekap Studi Pendahuluan Proses Pembelajaran

No	Indikator	Kelas		Rata - Rata
		III K1	III K2	
1.	Pemahaman konsep	40%	50%	45%
2.	Media Pembelajaran	60%	60%	60%
3.	Model Pembelajaran	63%	70%	66,5%
Rata -rata		54,3%	60%	57,15%

Pada kelas III K1, rata-rata pemahaman konsep siswa sebesar 40%, media pembelajaran 60% dan model pembelajaran 63%, sehingga rata-rata keseluruhan sebesar 54,3%. 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 digabungkan, maka rata-rata keseluruhan dari kedua kelas adalah 57,15%. Pemahaman konsep siswa yang rendah dikarenakan model dan metode yang diberikan saat proses belajar mengajar yaitu dengan metode pembelajaran langsung dan memanfaatkan LKPD media yang diberikan. Kurangnya dikembangkan model-model pembelajaran dan membuat siswa lebih cepat bosan dan menurunnya kemampuan interaksi sosial dan pemahaman konsep dalam belajar.

Berdasarkan Hasil studi pendahuluan melalui observasi menunjukkan bahwa interaksi sosial dan pemahaman konsep siswa masih perlu ditingkatkan. Hal ini dipicu oleh 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. 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 (Nupus, 2021) . Model pembelajaran sangat penting diciptakan agar kegiatan pembelajaran mengikuti cara yang disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik (Uno, 2018). Model pembelajaran penting membantu guru untuk mencapai suatu tujuan

pembelajaran, selain itu juga mampu menyelesaikan permasalahan proses pembelajaran, mampu menyesuaikan materi yang akan diberikan kepada siswa, membuat pembelajaran lebih jelas dan lebih terarah, membantu mampu menyelesaikan masalah 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 adengan 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 Antusias Belajar, Mengembangkan Kemampuan Kerja Sama & Empati.

Hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri Pagersari 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. Dibandingkan sebelum perlakuan, siswa terlihat lebih aktif memberi pendapat dan menghargai pendapat teman. (2) 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 bermain peran. (3) Keharmonisan hubungan antar siswa: Selama *Role Playing*, siswa menunjukkan sikap saling membantu, memberi arahan, dan menunjukkan empati ketika salah satu anggota kelompok mengalami kesulitan. (4) Aktivitas sosial

lebih hidup: Diskusi menjadi lebih dinamis; siswa lebih aktif bertanya, menjawab, dan melakukan kontak sosial.

Selain model, media juga mampu meningkatkan pemahaman konsep dan interaksi sosial siswa. Media merupakan alat bantu yang dapat dimanfaatkan dalam penyampaian pesan agar mencapai tujuan pembelajaran (Susi, 2020). Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Arsyad, 2019). Media pembelajaran dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan sumber daya untuk membangun kondisi . Media pembelajaran ini dapat menjadi sarana dalam pencapaian keberhasilan pada proses pembelajaran, dan menghasilkan dampak bagi guru agar mempermudah dalam penyampaian materi dan kemudahan siswa dalam menerima materi yang diajarkan guru. Sebagai contoh media video interaktif sebagai media pembelajaran yang dipakai untuk menunjang proses belajar mengajar (Usep, 2022).

Salah satu media yg dapat digunakan adalah video interaktif. Video interaktif adalah media pembelajaran berbasis audiovisual yang memungkinkan siswa tidak hanya menonton, tetapi juga berinteraksi secara langsung dengan konten melalui fitur-fitur seperti tombol pilihan, kuis singkat, percabangan cerita, dan simulasi. Berbeda dengan video biasa yang hanya bersifat pasif, video interaktif memberi kesempatan kepada siswa untuk mengambil keputusan, mengendalikan alur materi, dan memberikan respons yang kemudian mendapatkan umpan balik langsung. Penelitian yang dilakukan pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep IPA secara signifikan. Siswa menjadi lebih mudah mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari karena visualisasi animasi yang menarik. Interaksi siswa selama pembelajaran juga meningkat, terutama saat berdiskusi setelah selesai menonton video (Aulia, R.; Sari, D.; Putra, 2022). video interaktif membantu siswa berkolaborasi dan berdiskusi, terutama dalam model pembelajaran *Role Playing*. Ketika digunakan sebagai pemicu cerita, siswa dapat memahami situasi sosial dan memainkan peran dengan lebih baik (Rahmawati,S.;Putra,A.;Lestari, 2020). Video

interaktif merupakan bentuk media audiovisual yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah melalui fitur pilihan dan navigasi yang diberikan dalam video, sehingga siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar (Arsyad, 2019).

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.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah Terdapat perbedaan interaksi sosial siswa melalui penggunaan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan video interaktif siswa?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media video interaktif terhadap interaksi sosial siswa?
3. Apakah Terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa melalui penggunaan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan video interaktif?
4. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* berbantuan video interaktif terhadap pemahaman konsep siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

1. mengetahui perbedaan interaksi sosial dalam penggunaan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media video interaktif pada siswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media video interaktif terhadap interaksi sosial siswa.
3. Untuk mengetahui perbedaan pemahaman konsep siswa menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan video interaktif.
4. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media video interaktif terhadap pemahaman konsep siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharap mampu memberikan manfaat baik secara praktis maupun teoritis .Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Menambah wawasan keilmuan mengenai pengaruh model pembelajaran *Role Playing* berbantuan video interaktif terhadap interaksi sosial dan pemahaman konsep siswa.
2. Dapat menjadi bahan referensi atau memberikan masukan kepada penelitalain atau peneliti lanjutan demi mengembangkan pembelajaran khususnya pelajaran ips.

1.4.2 Manfaat Teori Praktis

1.4.2.1 Bagi guru

1. Sebagai acuan untuk mengembangkan model pembelajaran.
2. Mengetahui pengaruh nodel *Role Playing* berbantuan video inteaktif terhadap interaksi sosial dan pemahaman konsep kelas III SDN Pagersari 02.
3. Sebgai alternatif pembelajaran dalam proses mengajar.
4. Menambah pengetahuan dan ketrampilan guru dalam proses mengajar.

1.4.2.2 Bagi siswa

1. Dengan model *Role Playing* berbantuan video interaktif dapat melatih interaksi sosial siswa.
2. Melalui model *Role Playing* berbantuan video interaktif meningkatkan interaksi sosial siswa dalam proses belajar.
3. Melalui modele *Role Playing* berbantuan video interaktif dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.

1.4.2.3 Bagi sekolah

Memberikan dorongan dalam mengembagkan pembelajaran yang inovatif dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.di sekolah dasar dengan model .pembelajaran *Role Playing* berbantuan *Video interakif* untuk meningkatkan interaksi sosial dan pemahaman konsep siswa.

1.4.2.4 Bagi peneliti

1. Sebagai pengalaman dalam melaksanakan penelitian model *Role Playing* berbantuan *video interaktif* terhadap interaksi sosial dan pemahaman konsep siswa SDN Pagersari 02.
2. Peneliti dapat menjadikan penelitian ini sebagai pengalaman ilmu pengetahuan agar dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum ,memberikan sumbangan ilmiah,dan menjadi referensi pada penelitian selanjutnya.