

Sheila Putri Isroini. 2025. *Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tanjung Jati 2 Kamal*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura. Dosen Pembimbing Nilamsari Damayanti Fajrin, S.Pd.,M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Tanjung Jati 2 Kamal. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dengan metode kuantitatif yakni *quasi experimental design* teknik *one group design*. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yakni siswa kelas IV SDN Tanjung Jati 2 Kamal sebanyak 20 siswa. Instrumen penelitian ini telah melewati uji validitas, uji reliabilitas, uji daya pembeda dan uji kesukaran soal yang bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen penelitian dapat digunakan untuk melakukan mengambil data penelitian.

Setelah melewati uji-uji tersebut, dilakukannya uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis pada penelitian ini, yang bertujuan untuk mengetahui apakah dari instrumen yang diberikan kepada siswa setelah diberikannya proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat memberikan pengaruh yang signifikan. Hasil penelitian yang didapat pada uji normalitas yakni data penelitian tidak dapat berdistribusi berdistribusi normal, dikarenakan nilai sig $< 0,05$. Maka dari itu, Uji homogenitas yang perlu dilakukan yakni dengan uji *levens test*. Berdasarkan hasil pengujian homogenitas dapat dinyatakan bahwa data penelitian antara kelas eksperimen dan kontrol bersifat homogen. Lalu, uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini yaitu *mann whitney* dengan aplikasi SPSS. Uji *mann whitney* ini dilakukan karena data penelitian tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil analisis yang telah didapat nilai Asymp. Sig sebesar $0,000 < 0,05$. Sesuai dengan kriteria keputusan uji *mann whitney* yakni jika probabilitas (Asymp. Sig) < 0.05 , maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang didapatkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa dalam menghargai keberagaman pada kelas IV SDN Tanjung Jati 2 Kamal.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Role Playing* dan Hasil Belajar Kognitif

Sheila Putri Isroini. 2025. The Influence of Role Playing on the Learning Outcomes of Grade IV Students of SDN Tanjung Jati 2 Kamal. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University, Madura. Supervisor Nilamsari Damayanti Fajrin, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

This study aims to determine whether or not there is an influence in the use of role playing learning models on the learning outcomes of fourth grade students of SDN Tanjung Jati 2 Kamal. This study is a type of research with a quantitative method, namely quasi experimental design with one group design technique. The sample used in this study was 20 fourth grade students of SDN Tanjung Jati 2 Kamal. This research instrument has passed the validity test, reliability test, discrimination test and question difficulty test which aims to determine whether the research instrument can be used to collect research data.

After passing the tests, a normality test, homogeneity test and hypothesis test were conducted in this study, which aims to determine whether the instruments given to students after being given a learning process using the role playing learning model can provide a significant influence. The results of the study obtained from the normality test were that the research data could not be distributed normally, because the sig value was <0.05 . Therefore, the homogeneity test that needs to be carried out is the Levene's test. Based on the results of the homogeneity test, it can be stated that the research data between the experimental and control classes are homogeneous. Then, the hypothesis test used in this study was Mann Whitney with the SPSS application. This Mann Whitney test was carried out because the research data was not normally distributed. Based on the results of the analysis that have been obtained, the Asymp. Sig value is $0.000 < 0.05$. In accordance with the Mann Whitney test decision criteria, namely if the probability (Asymp. Sig) < 0.05 , then H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that there is a difference between the experimental and control classes. So it can be concluded that there is an influence on the application of the role playing learning model on student learning outcomes in appreciating diversity in class IV of SDN Tanjung Jati 2 Kamal.

Keywords: Role Playing Learning Model and Cognitive Learning Outcomes