

Arwin Rozak. 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Pada Materi Kegiatan Ekonomi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Blega 2*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing : Conny Dian Sumadi.

ABSTRAK

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN Blega 2 yang terletak di Kecamatan Blega, Kabupaten Bangkalan. Populasi dalam penelitian ini adalah 38 siswa, dan sampel penelitiannya 38 siswa yang terdiri dari 19 laki-laki dan 19 perempuan. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah sampel jenuh. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan desain *one group pretest posttest design*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan observasi. Teknik analisis data yang dilakukan berupa uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda untuk uji instrumen penelitian. Uji normalitas untuk uji prasyarat, serta uji t untuk uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *sig.(2-tailed)* $0,00 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} (-3,384) < t_{tabel} (-2,026)$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *role playing*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Model Role Playing, Hasil Belajar, Kegiatan Ekonomi

Arwin Rozak. 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Pada Materi Kegiatan Ekonomi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Blega 2*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing : Conny Dian Sumadi.

ABSTRACT

Abstract: This research aims to determine the effect of the role playing learning model on student learning outcomes. This research was conducted at SDN Blega 2 which is located in Blega District, Bangkalan Regency. The population in this study was 38 students, and the research sample was 38 students consisting of 19 men and 19 women. The sampling technique in this research was a saturated sample. This type of research is quantitative research, with a one group pretest posttest design. The data collection technique in this research uses tests and observation. The data analysis techniques carried out were in the form of validity, reliability, level of difficulty and distinguishing power tests for testing research instruments. Normality test for prerequisite tests, as well as t test for hypothesis testing. The research results show that the sig (2-tailed) value is $0.00 < 0.05$ and the t_{count} value $(-3.384) < t_{table} (-2.026)$ so that H_0 is rejected and H_a is accepted. So there is a significant difference between student learning outcomes before and after the role playing learning model is applied. So it can be concluded that the role playing learning model influences student learning outcomes.

Keywords: *Role Playing Model, Learning Outcomes, Economic Activities*