ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i4.6579

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN *E-MAGAZINE DINO* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 SDN TELANG 1 BANGKALAN

The Influence of the Role Playing Learning Model Assisted by DINO E-Magazine on Learning Outcomes of Fourth Grade Students at SDN Telang 1 Bangkalan

Julia Ayu Puspita & Aditya Dyah Puspitasari
Universitas Trunojoyo Madura
juliaayu2018@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 22, 2025	Jun 20, 2025	Jul 1, 2025	Jul 6, 2025

Abstract

The low learning outcomes of students in the IPAS subject with a social studies component reflected in an average score of 61.6, below the school's minimum competency standard as well as students' limited understanding in using polite expressions such as "please" and "thank you," form the background of this study. The aim is to determine the effect of implementing the Role Playing learning model supported by the digital magazine *E-Magazine DINO* (*Dinamika Interaksi Sosial*) on the learning outcomes of Grade IV students at SDN Telang 1 Bangkalan. This study used a quantitative approach with a pre-experimental method and a one-group pre-test post-test design. The sample consisted of 23 students, selected using total sampling. Data analysis results show that $|t_{hitung}| = 10.200$ is greater than $t_{tabel} = 2.080$, and the significance value (2-tailed) is $0.000 < 0.05$, indicating that H_0 is rejected and H_a is accepted. This means there is a significant difference in learning outcomes before and

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

after the treatment. Therefore, the application of the Role Playing model assisted by *E-Magazine DINO* has a positive effect on improving student learning outcomes. This study implies the importance of integrating interactive digital media in social learning at the elementary level.

Keywords: Role Playing Learning Model; Digital Magazine; Social Interaction Dynamics; Learning Outcomes; Interactive Media

Abstrak: Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS muatan IPS, dengan nilai rata-rata di bawah KKTP yaitu 61,6, serta kurangnya pemahaman siswa dalam menggunakan ungkapan sopan seperti kata "tolong" dan "terima kasih" menjadi latar belakang penelitian ini. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* dengan bantuan media majalah digital *E-Magazine DINO (Dinamika Interaksi Sosial)* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Telang 1 Bangkalan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental design* dan desain *one group pre-test post-test*. Sampel berjumlah 23 siswa dengan teknik *sampel jenuh*. Hasil analisis data menunjukkan nilai |t hitung| = 10,200 lebih besar dari t tabel = 2,080, serta nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya, terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, penerapan model *Role Playing* berbantuan media E-Magazine DINO terbukti berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini berimplikasi pada pentingnya integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran sosial di sekolah dasar.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Role Playing*; Majalah Digital; Dinamika Interaksi Sosial; Hasil Belajar; Media Interaktif

PENDAHULUAN

Revolusi industri yang terus berkembang pesat dalam kehidupan manusia sejak tahun 1750 yang dimulai ditemukannya mesin uap pada revolusi industri 1.0, hingga berlanjut sampai saat ini dan kemudian muncul era society 5.0 (Rahmadani *et al*., 2024). Yang dimulai dengan istilah kehidupan masyarakat berburu sampai dengan istilah masyarakat super cerdas. Society 5.0 sebagai bentuk perkembangan dari revolusi industri 4.0, dimana dalam era ini menitikberatkan dalam memanfaatkan teknologi canggih di teknologi 5.0. Istilah society 5.0 juga disebut dengan konsep masyarakat yang dipusatkan pada manusia dan berbasis teknologi (Subandowo, 2022). Era teknologi 5.0 menjanjikan dalam bentuk konektivitas yang lebih besar baik antara manusia dengan mesin ataupun mesin dengan mesin.

Pemanfaatan teknologi era 5.0 dalam bidang pendidikan didukung oleh penerapan kurikulum saat ini yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum ini terdapat program ”merdeka belajar” yang berarti memberikan kemerdekaan baik untuk siswa ataupun untuk guru. Arti

dari memberikan kemerdekaan salah satunya yaitu guru diberikan kebebasan dalam mendesain pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Desain pembelajaran yang diharapkan yaitu pembelajaran yang bertujuan untuk pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa secara optimal dan pembelajaran yang berorientasi sesuai dengan tuntutan zaman (Liza et al., 2024). Salah satu langkah dalam menyusun desain pembelajaran yaitu pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dimana model pembelajaran merupakan pola atau kerangka dalam rencana pembelajaran. Oleh dengan itu, seharusnya guru mampu menentukan model yang terbaik dengan benar-benar memperhatikan karakteristik siswa. Selain itu dalam rangka memenuhi tuntutan perkembangan zaman kemudian muncul media pembelajaran berbasis teknologi atau media pembelajaran digital yang dapat digunakan sebagai alat perantara penyampaian materi dan mendukung keterbaruan (Tobamba et al., 2019).

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan melalui hasil observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan siswa SDN Telang 1 Bangkalan yaitu terdapat kesulitan dari pihak guru dalam memberikan pengajaran dalam penggunaan kata ajaib dalam kehidupan sehari-hari yaitu kata tolong dan terima kasih. Selain itu juga terlihat dari nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS mendapatkan nilai rata-rata sebesar 61,6 yang menunjukkan nilai di bawah KKTP yang ditentukan yaitu 65. Berdasarkan hasil wawancara guru bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media digital seperti video dari *youtube*, ppt, animasi, dan aplikasi *quizlet* atau *kahoot*. Hal tersebut juga didukung oleh ketersediaan fasilitas sekolah yang sudah terdapat LCD dan proyektor. Kemudian dari analisis kebutuhan siswa mengatakan bahwa lebih menyukai pembelajaran dalam bentuk permainan atau *game,* menyukai media yang banyak menampilkan gambar, suara, video, dan bahan bacaan yang beragam warna. Sedangkan sumber belajar yang ada kebanyakan yaitu buku siswa yang berasal dari pemerintah.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti memandang perlu adanya pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan berfokus mengajarkan materi tentang kata sakti yaitu penggunaan kata tolong dan terima kasih pada siswa di kelas 4. Dimana materi tersebut terdapat pada mata pelajaran IPAS bidang IPS lebih tepatnya pada fase B terdapat pada materi dinamika interaksi sosial. Pembelajaran yang nantinya diharapkan terdapat hasil yang terukur melalui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang telah dinilai efektif yaitu model pembelajaran role playing atau bermain peran. Pemilihan penggunaan model pembelajaran bermain peran dalam penelitian ini disesuaikan dengan

kebutuhan peserta didik yang menyukai model pembelajaran dalam bentuk permainan atau tidak hanya sekedar penyampaian materi. Selanjutnya disamping pemilihan model juga harus menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan kebutuhan siswa. Dimana media tersebut memadukan pembelajaran dengan lebih banyak menampilkan gambar, suara, dan video yang dikemas dalam bentuk permainan. Sehingga hadirlah media yang dinamakan *E-magazine* DINO. Tidak hanya berisikan materi dan contoh penerapan tetapi juga terdapat soal latihan setiap kata yang dikemas dalam bentuk game berupa *wordwall*.

Pembelajaran menggunakan model *role playing* dan media berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa juga didukung oleh penelitian yang sebelumnya telah dilakukan. Seperti yang dilakukan oleh (Prihartini et al, 2024) berjudul Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Film Animasi Nussa dan Rara dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Karakter Siswa Kelas 2 di SDN 42 Ampenan. Dalam penelitian ini dikatakan bahwa dengan menggunakan media film animasi dengan pemanfaatan teknologi digital dinilai efektif dalam meningkatkan nilai-nilai karakter siswa. Kemudian penelitian selanjutnya dilakukan oleh Yusnarti & Suryaningsih, 2021 yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", dalam penelitian ini dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV (Yusnarti & Suryaningsih, 2021).

Sesuai dengan penjelasan latar belakang di atas maka menjadikan peneliti melakukan sebuah penelitian tentang "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan E-Magazine DINO Terhadap Hasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Telang 1 Bangkalan".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Peneliti memilih jenis penelitian kuantitatif dikarenakan melibatkan angka dan statistik dalam analisisnya. Menurut Sugiyono, (2022) penelitian kuantitatif bertujuan untuk mengembangkan, menggunakan model, teori, untuk menguji hipotesis yang ditetapkan berkaitan dengan permasalahan (Sugiyono, 2022). Metode yang digunakan yaitu eksperimen pada jenis pre-eksperimental design. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu one group pre-test post-test design. Menurut Sugiyono, (2022:114) one group pre-test post-test design merupakan desain penelitian dengan memberikan pre-test sebelum diberikan perlakuan dan kemudian memberikan post-test setelah diberikan perlakuan pada kelompok

eksperimen. Dimana penelitian ini hanya menggunakan kelompok eksperimen tanpa menggunakan kelompok kontrol (Sugiyono, 2022).

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas 4 SDN Telang 1 Bangkalan yang berjumlah 23 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. Teknik jenuh ini digunakan apabila semua anggota populasi digunakan seluruhnya sebagai sampel (Sugiyono, 2022). Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat diketahui bahwa sampel yang digunakan yaitu 23 siswa dari semua total populasi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan observasi, wawancara, angket, dan tes. Dan teknik analisis data yang dilakukan oleh peneliti meliputi, analisis uji instrumen penelitian dengan uji validitas logis dan empiris, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya beda. Kemudian terdapat uji prasyarat menggunakan uji normalitas, dan untuk uji hipotesis menggunakan uji t.

HASIL

Penelitian uji pengaruh dari model pembelajaran *role playing* dengan berbantuan media pembelajaran majalah digital DINO yang dilakukan ini berisi materi IPAS lebih tepatnya pada fokus IPS dengan topik materi dinamika interaksi sosial yang mengenalkan penggunaan kata sakti yaitu tolong dan terima kasih. Tujuan dari uji pengaruh ini adalah hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre-test post-test design*, yang mana melaui *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan *post-test* dilakukan setelah siswa diberikan perlakuan dengan penerapan model pembelajaran *role playing* dibantu dengan media pembelajaran *e-magazine* DINO. Hasil data tes dari kelas 4 SDN Telang 1 Bangkalan menunjukkan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

No.	NAMA SISWA	**PRE-TEST**	**POST-TEST**
1	ACHMAD FAUZI	50	70
2	ACHMAD KHOLID	30	60
3	AKIFA NAYLA	80	90
4	ALZANOVA	60	70
5	AMIRUL RIZKI	50	60
6	ANDREANO CASTELO	60	90
7	HOIRIL DETUL HASANAH FERDIANA	70	90
8	LAILATUL QUDSIYAH	60	80
9	M. FAIRUZ ABIANSYAH	40	80

No.	NAMA SISWA	**PRE-TEST**	**POST-TEST**
10	MAULIDIA RAFIKA	70	100
11	MOH JULIAN FARHAN	60	80
12	MOH. SHOHIBUL KAHFI	60	80
13	MOHAMMAD DAVIN NABHAN	80	90
14	MOHAMMAD ROYYAN	40	60
15	MUHAMMAD RIZQI MUBAROK	30	70
16	NAURA SAFIA	70	90
17	NUR AINI KARIMATUS SYADIAH	60	70
18	NURIKA HIDAYATI	50	70
19	RADITYA MAULANA	40	80
20	RIFKI UKAIL FIRMANSYAH	80	100
21	RIFKY AUNUR RAHMAN	70	80
22	VINA AMALIA	40	60
23	ZUHRIYA PUTRI MAULIDIYA	40	80
	RATA-RATA	**56**	**78,2**

Berdasarkan data di atas, dapat terlihat dan disimpulkan bahwa nilai ratarata dari pre-test di kelas 4 sebesar 56, sedangkan nilai dari post-test sebesar 78,2.

Dalam penelitian kuantitaf, uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan berdistribusi normal. Data dianggap normal apabila nilai signifikansi melebihi 0,05. Berikut merupakan hasil dari uji normalitas menggunakan SPSS.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sebelum	.164	23	.109	.930	23	.109
sesudah	.165	23	.106	.920	23	.067

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil data di atas, dapat terlihat bahwa nilai signifikansi pada tabel *Shapiro wilk pre-tes*t sebesar 0,1 dan *post-test* sebesar 0,06. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar *pre-test* dan *post-test* dari kelas 4 berdistribusi normal, dikarenakan nilai signifikansi melebihi 0,05. Dengan ini maka dinyatakan keberhasilan memenuhi asumsi data berdistribusi

normal memungkinkan peneliti untuk melanjutkan uji hipotesis menggunakan metode statistik parametrik.

Uji hipotesis yang digunakan yaitu uji hipotesis *dependent sample t - test* karena sampel pada penelitian ini berhubungan atau terdapat korelasi. Pada penelitian ini menggunakan uji hipotesis *paired sample t - test* yang dihitung meng gunakan SPSS. Berikut data yang diperoleh dari hasil *output paired sample t-test*.

Tabel 3. Hasil Uji T

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRE - POST	-22.17391	10.42572	2.17391	-26.68233	-17.66549	-10.200	22	.000

Berdasarkan data di atas sesuai dengan hasil uji *paired sample t-test*, nilai dari signifikansi 2-tailed yang didapat yaitu 0,000 maka dapat dikatakan bahwa nilai sig <0,05, berdasarkan pedoman pengambilan keputusan maka dapat dinyakatan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga bisa disimpulkan bahwa terdapat berbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah implementasi model pembelajaran *role playing* berbantuan media pembelajaran DINO.

Berdasarkan hasil penelitian mengunakan uji *paired sample t-test*, ditemukan bahwa t hitung bernilai negatif yaitu -10,200. Sedangkan nilai dari t tabel yang melalui rumus df = n – k (jumlah sampel dikurangi jumlah variabel), df = 23 – 2 = 21, dengan nilai *alpha* 0,05, dikarenakan penelitian ini menggunakan hipotesis uji 2 arah maka 0,05 : 2 yaitu 0,025 maka diperoleh t tabel 2,080. Menurut (Sugiyono, 2019;97), apabila t hitung bernilai negatif dalam uji dua arah, t hitung dibandingkan dengan t tabel pada dua sisi distribusi, maka t hitung yang digunakan adalah nilai mutlak t hitung |t hitung|. Maka dapat dinyatakan bahwa |t hitung| atau 10,200>2,080 yang berarti Ha diterima dan terdapat berbedaan antara hasil belajar

sebelum dan sesudah implementasi model pembelajaran role playing berbantuan media pembelajaran DINO (Sugiyono, 2019).

PEMBAHASAN

Pembelajaran yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada nilai materi penggunaan kata tolong dan terima kasih. Ciri-ciri hasil belajar salah satunya yaitu adanya perubahan tingkah laku baik dalam aspek kognitif, afektif, psikomotor (Maryono et al., 2021).Hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif atau aspek pengetauan berupa hasil pre-test dan post-test siswa melaui pengerjaan soal tes. Dengan nilai pre-test yaitu 56 dan nilai post-test yaitu 78,2. Pada uji normalitas yang dilakukan menggunakan uji *Shapiro wilk*, dikarenakan jumlah siswa yang kurang dari 50 (Ismail, 2022). Nilai signifikansi pada tabel *Shapiro wilk pre-tes*t sebesar 0,1 dan *post-test* sebesar 0,06. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar *pre-test* dan *post-test* dari kelas 4 berdistribusi normal, dikarenakan nilai signifikansi melebihi 0,05. Dengan ini maka dinyatakan keberhasilan memenuhi asumsi data berdistribusi normal memungkinkan peneliti untuk melanjutkan uji hipotesis menggunakan metode statistik parametrik.

Hasil uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000< 0,05, t hitung bernilai negatif yaitu -10,200. Sedangkan nilai dari t tabel yang melalui rumus df = n – k (jumlah sampel dikurangi jumlah variabel), df = 23 – 2 = 21, dengan nilai *alpha* 0,05, dikarenakan penelitian ini menggunakan hipotesis uji 2 arah maka 0,05 : 2 yaitu 0,025 maka diperoleh t tabel 2,080. Menurut (Sugiyono, 2019;97), apabila t hitung bernilai negatif dalam uji dua arah, t hitung dibandingkan dengan t tabel pada dua sisi distribusi, maka t hitung yang digunakan adalah nilai mutlak t hitung |t hitung|. Maka dapat dinyatakan bahwa |t hitung| atau 10,200>2,080 yang berarti Ha diterima dan terdapat berbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah implementasi model pembelajaran role playing berbantuan media pembelajaran DINO, sehingga menunjukkan hipotesis penelitian yang telah dirumuskan terbukti secara empirik (Sugiyono, 2022:99-100). Berdasarkan teori Sugiyono (2019), apabila nilai t hitung berada di luar batas t tabel maka menyatakan penolakan terhadap Ho dan penerimaan Ha, hal ini menunjukkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y, bahwa Penggunaan model pembelajaran role playing berbantuan media pembelajaran DINO berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 4 SDN Telang 1 Bangkalan.

Hasil data penelitian ini juga serupa dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rahmadhani, dkk, pada tahun 2024 dengan judul penelitian "Perencanaan Teknologi Augmented Reality untuk Pengenalan 3 Kata Ajaib (Maaf, Tolong, Terima Kasih) Menggunakan Metode Marker Based Berbasis Android" menyatakan bahwa dalam pengenalan 3 kata ajaib dan meningkatkan ketertarikan siswa dapat dibantu dengan penerapan media teknologi yang telah dimodifikasi dan dinilai memiliki keefektifan dilihat dari umpan balik yang diberikan siswa. Yang membedakan yaitu penelitian tersebut menggunakan penelitian dengan jenis pengembangan karena mengembangkan teknologi berupa AR, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitaif. Yusnarti & Suryaningsih, (2021) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" juga mengatakan bahwa model pembelajaran role playing merupakan model yang dinilai memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Tercatat bahwa dalam hasil penelitian tersebut menunjukkan t hitung > t tabel sehingga disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran role playing dinilai efektif dan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran dan mendapatkan hasil bahwa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Yang membedakan denngan penelitian ini yaitu menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen, sedangkan penelitian ini menggunakan *one group*. Selanjutnya sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan (Prihartini et al., 2024) yang berjudul "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Film Animasi Nussa Dan Rara Dalam Meningkakan Pemahaman Nilai-nilai Karakter Siswa Kelas 2 Di SDN 42 Ampenan" mengatakan bahwa dengan penerapan media pembelajaran dalam bentuk film animasi dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai karakter dalam diri siswa. Yang membedakan yaitu pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran dengan bantuan *e-magazine,* sedangkan dalam penelitian tersebut menggunakan film animasi dalam meningkatkan pemahaman karakter siswa.

Dengan adanya penelitian ini yang menggunakan model *role playing* dengan bantuan media *e-magazine* DINO dalam mengajarkan mengenai penggunaan kata sakti yaitu tolong dan terima kasih mengakitbatkan siswa memahami lebih dalam makna dari kata tolong dan terima kasih. Melalui praktik bermain peran yang melatih siswa dalam implementasi berinteraksi secara langsung. Dengan hasil yang menyatakan bahwa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sehingga guru dapat mempertimbangkan dalam penggunaan model pembelajaran *role playing* atau media pembelajaran *e-magazine* dalam proses pembelajaran

lainnya. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam mengambil kebijakan sekolah untuk melibatkan penggunaan media digital dalam pembelajaran dalam mengikuti perkembangan zaman.

Pada penelitian ini terbatas pada upaya peningkatan hasil belajar siswa pada aspek kognitif atau pengetahuan. Materi yang diambil untuk pembelajaran yaitu pada materi dinamika interaksi sosial yang difokuskan pada penggunaan kata sakti yaitu tolong, permisi, maaf, dan terima kasih. Alasan pemilihan ini dikarenakan adanya kekurangan dalam pemahaman dan penggunaan kata sakti. 4 kata tersebut disebut kata sakti dikarenakan meskipun kata pendek dan sederhana tetapi berdampak besar dalam interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini dibatasi dengan penggunaan kata tolong dan terima kasih. Media yang digunakan berupa *e-magazine* yang difokuskan untuk mengulas materi dari kata tolong, permisi, maaf, dan terima kasih. Tidak hanya materi, pada media juga terdapat akses *game* berupa *wordwall* yang dapat dimainkan siswa kapan saja. Selain itu di dalam media terdapat skenario untuk bahan bermain peran yang digunakan untuk praktik penggunaan kata tolong dan terima kasih. Model *role playing* yang digunakan terdapat sembilan sintaks yang terdiri dari sintaks pemanasan, pemilihan partisipan, penataan panggung, menyiapkan pengamat, memainkan peran, melakukan diskusi dan evaluasi, memainkan ulang, diskusi dan evaluasi kedua, dan berbagi pengalaman serta menarik kesimpulan (AZIZ, 2019). Dengan alasan penggunaan model ini dikarenakan cocok dan sesuai dengan karakteristik siswa yang suka bergerak dan bermain dalam pembelajaran (Kristin, 2021). Selain itu juga dengan penggunaan model bermain peran dapat memberikan gambaran langsung kepada siswa bagaimana berdialog secara langsung, pemecahan masalah, dan bersosial (Firmansyah, dalam (Imanizar, 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SDN Telang 1 mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran role playing yang berbantuan media pembelajaran DINO terhadap hasil belajar siswa. Dari analisis yang dilakukan melaui uji hipotesis menggunakan SPSS, bahwa menyatakan nilai |t hitung| < t-tabel (10,200 > 2, 080). Dari hasil tersebut menyatakan bahwa hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Selain itu juga ditunjukkan dengan rata-rata nilai pre-test yaitu 56 dan nilai post-test yaitu 78,2. Hasil analisis SPSS menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000. Dengan nilai sig (2-tailed) < 0,05

(0,000 < 0,05), maka dapat dikatakan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan itu menunjukkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Sehingga penggunaan model pembelajaran role playing berbantuan media pembelajaran DINO berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 4 SDN Telang 1 Bangkalan. Penelitian ini tentunya dapat memberikan kontribusi dalam bidang Pendidikan dalam mengetahui keefektifan model pembelajaran *role playing* dengan bantuan media *e-magazine* DINO terhadap hasil belajar siswa. Di samping itu disarankan untuk penelitian selanjutnya dapat mengkaji pengaruh dari model pembelajaran *role playing* terhadap aspek lain seperti, motivasi belajar, keterampilan, atau tingkat berfikir kritis siswa. Selain itu dapat dilakukan penelitian terhadap mata pelajaran lain dan materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Aziz, R. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jual Beli Bagi Anak Tunagrahita Di Slb A Ykab Surakarta. *Universitas Sebelas Maret Surakarta*, *4*(1), 75–84.

Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur*. Laksita Indonesia.

Diningsih, C. A., & Riyandi, M. (2024). Implementasi 5 Kata Ajaib Dalam Menembangkan Karakter Siswa Sdn Bhaktiwinaya. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Cerdas*.

Fricticarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (Jipti)*, 4(1), 56–68. Https://Doi.Org/10.52060/Pti.V4i1.1173

Gusnira, R. H., & Wikarya, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Majalah Digital Berbasis Web Blog Pada Materi Seni Rupa Dua Dimensi Kelas X Sma Negeri 3 Painan. *Serupa The Journal Of Art Education, 11(3).* Https://Doi.Org/10.24036/Stjae.V11i3.118257

Imanizar, L. (2025). Penerapan Role Playinng Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, *3*(1), 289–296. Https://Doi.Org/10.61132/Pragmatik.V3i1.1376

Ismail, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek "Project Based Learning" Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X Ipa Sma Negeri 35 Halmahera Selatan Pada Konsep Gerak Lurus". *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *8*(5), 256–269. Https://Doi.Org/10.5281/Zenodo.6466594

Kristin, F. (2021). Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, *3*(2), 144–149. Https://Doi.Org/10.31004/Jpdk.V3i2.1898

Liza, N., Zurhidayati, Z., & Fadriati, F. (2024). Peran Desain Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka: Pendekatan Dan Implementasi. *Indo-Mathedu Intellectuals Journal*, *5*(2), 2270–2279. Https://Doi.Org/10.54373/Imeij.V5i2.1022

Maryono, Dwijayanti, & Sumarno. (2021). Analisis Kebutuhan Awal Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Kelas Vi Sd. *Widyasari-Press.Com*, *5*, 111–120.

Prihartini. (2024). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Film Animasi Nussa Dan Rara Dalam Meningkakan Pemahaman Nilai-Nilai Karakter Siswa Kelas 2 Di Sdn 42 Ampenan. *Pendas : Jurnal Pendidikan Dasar*, *29*(2), 1–24. Https://Doi.Org/10.37202/Kmmr.2024.29.2.1

Rahmadani, K., Azmi Rifaldi, U., & Umam, H. (2024). Center Of Language And Cultural Studies Cendekia Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Https://Cendekia.Soloclcs.Org/Index.Php/Cendekia. *April*, *18*(01), 65–71. Https://Doi.Org/10.30957/Cendekia.V18i1.886

Rahmadhani, Y.M., Daniarti, D., & Pramuntadi, A. (2024). Perencanaan Teknologi Augmented Reality Untuk Pengenalan 3 Kata Ajaib (Maaf, Tolong, Terima Kasih) Menggunakan Metode Marker Based Berbasis Android. Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informartika), 8(5), 8670-8678.

Subandowo, M. (2022). Teknologi Pendidikan Di Era Society 5.0. *Jurnal Sagacious*, *9*(1), 24–35. Https://Rumahjurnal.Net/Sagacious/Article/View/1139

Sugiyono. (2019). *Statistik Untuk Penelitian*. Alfabeta.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.

Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, *3*(2), 372–380. Https://Doi.Org/10.30738/Tc.V3i2.5210

Tompo, B. (2017). *Cara Cepat Membuat Buku Digital Android*. Matsnuepa Publishin.

Uno, H. (2014). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*. Pt Bumi Aksara.

Veplun, D. (2013). *Dinamika Interaksi Sosial Dan Integrasi Budaya: Antara Komunitas Migran Dan Lokal Di Distrik Wanggar, Kabupaten Nabire, Provinsi Papua*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal

Kebudayaan, Balai Pelestarian Nilai Budaya Papua,

Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)*, *2*(3), 253–261. Https://Doi.Org/10.54371/Ainj.V2i3.89