

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP SIKAP SOSIAL SISWA KELAS IV SD GUGUS IV PATTIMURA TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Oleh

I Gede Bagus Markandeya, NIM 2111031497

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Sikap sosial merupakan sikap yang harus dikuasai oleh siswa. Kurangnya pengetahuan seseorang dapat ditutupi dengan sikap sosial yang baik. Rendahnya sikap sosial dipengaruhi oleh banyak hal, salah satu yang menyebabkan sikap sosial yang rendah adalah karena kurangnya inovasi guru dalam mengemas pembelajaran. Guru bukan hanya mengajar tetapi bisa mendidik siswanya agar berperilaku baik. Pembelajaran juga perlu dalam memahami sikap sosial yang baik. Melihat dari hal tersebut, dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media komik digital terhadap sikap sosial siswa. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental* menggunakan rancangan *non-equivalent post-test only control group design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Gugus IV Pattimura tahun pelajaran 2024/2025 dengan total siswa sebanyak 315 siswa dan 9 kelas. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling* dan diperoleh sampel sebanyak 64 siswa, diantaranya 31 siswa kelas IV B SD N 11 Sesetan sebagai eksperimen dan 33 siswa kelas IV A SD N 11 Sesetan sebagai kontrol. Subjek data pada penelitian ini berupa sikap sosial dengan menggunakan metode non-tes berupa lembar observasi kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik inferensial (*uji independent sample t-test*). Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan komik digital terhadap sikap sosial siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan komik digital dapat meningkatkan sikap sosial siswa. Implikasi penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan komik digital dapat menjadi acuan untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan melalui interaksi yang tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter siswa.

Kata-kata kunci: Kooperatif tipe *role playing*, komik digital, sikap sosial

**THE EFFECT OF COOPERATIVE LEARNING MODEL OF ROLE
PLAYING TYPE ASSISTED BY DIGITAL COMICS MEDIA ON SOCIAL
ATTITUDES OF GRADE IV STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL
GUGUS IV PATTIMURA IN THE 2024/2025 ACADEMIC YEAR**

By

I Gede Bagus Markandeya, NIM 2111031497

Elementary Education Department

ABSTRACT

Social attitude is an attitude that must be mastered by students. A person's lack of knowledge can be covered up with good social attitudes. Low social attitudes are influenced by many things, one of which is the lack of teacher innovation in packaging learning. Teachers not only teach but can also educate their students to behave well. Learning is also necessary in understanding good social attitudes. Seeing this, a study was conducted which aims to determine the effect of the cooperative learning model of role playing type assisted by digital comic media on students' social attitudes. The research approach is a quantitative approach with a quasi-experimental research type using a non-equivalent post-test only control group design. The population in this study were all fourth-grade students of SD Gugus IV Pattimura in the 2024/2025 academic year with a total of 315 students and 9 classes. The sampling technique was carried out using the cluster random sampling technique and a sample of 64 students was obtained, including 31 students of class IV B SD N 11 Sesetan as the experiment and 33 students of class IV A SD N 11 Sesetan as the control. The data subjects in this study were social attitudes using a non-test method in the form of observation sheets then analyzed using inferential statistical analysis (independent sample t-test). Based on the results of the data analysis, it was found that there was a significant effect of the application of the cooperative learning model of the role playing type assisted by digital comics on students' social attitudes. So it can be concluded that the cooperative learning model of the role playing type assisted by digital comics can improve students' social attitudes. The implication of this research is that the cooperative learning model of role playing type assisted by digital comics can be a reference for creating fun learning through interactions that not only focus on academic achievement, but also on the formation of student character.

Keywords: Cooperative type role playing, digital comics, social attitudes