

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE  
PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF  
MATERI OPERASI HITUNG PENJUMLAHAN DAN  
PENGURANGAN BILANGAN CACAH SISWA KELAS  
IV SD NEGERI 39  
PONTIANAK UTARA**

**SKRIPSI**

**OLEH  
ELISIANA AROYO  
F10812110500**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE  
PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF  
MATERI OPERASI HITUNG BILANGAN CACAH  
SISWA KELAS IV SD NEGERI 39  
PONTIANAK UTARA**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Jurusan Pendidikan Dasar  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**OLEH  
ELISIANA AROYO  
F1081211050**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE  
PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF  
MATERI OPERASI HITUNG PENJUMLAHAN DAN  
PENGURANGAN BILANGAN CACAH SISWA  
KELAS IV SD NEGERI 39  
PONTIANAK UTARA**

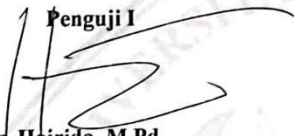
**SKRIPSI**

ELISIANA AROYO


NIM. F1081211050

Disetujui oleh

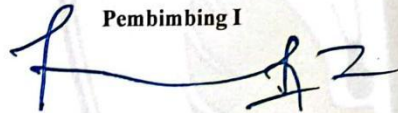
Penguji I

  
Dr. Hairida, M.Pd  
NIP. 196611061991012001

Penguji II

  
Drs. Hery Kresnadi, M.Pd  
NIP. 196110251987031003

Pembimbing I

  
Dr. Agung Hartoyo, M.Pd  
NIP. 196102131988101001

Pembimbing II

  
Dyoty Auliya Vilda Ghasya, M.Pd  
NIP. 199207192019032024

Mengetahui

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

  
Dyoty Auliya Vilda Ghasya, M.Pd.  
NIP. 199207192019032024

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE  
PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF  
MATERI OPERASI HITUNG PENJUMLAHAN DAN  
PENGURANGAN BILANGAN CACAH SISWA  
KELAS IV SD NEGERI 39  
PONTIANAK UTARA**

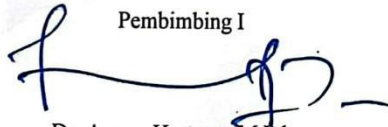
Penanggung Jawab

ELISIANA AROYO

F1081211050

Disetujui oleh

Pembimbing I



Dr. Agung Hartoyo, M.Pd

NIP. 196102131988101001

Pembimbing II



Dyot Auliya Vilda Ghasya, M.Pd

NIP. 199207192019032024

Disahkan,

Dekan FKIP UNTAN

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Laila Yuni T, M.Pd

NIP. 196604011991021001

Lulus tanggal 22 Januari 2025

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Elisiana Aroyo

NIM : F1081211050

Jurusan/Prodi : Pendidikan Dasar/Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, Desember 2024

Yang membuat pernyataan,

A red rectangular stamp with the text "METERAI TEMPEL" and a serial number "89A4AAMX297496591". To the left of the stamp is a vertical strip with the word "GOOL" and some smaller text. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Elisiana Aroyo  
NIM. F108121105

## ABSTRAK

Aroyo, E. 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Role Playing Siswa Kelas IV SD Negeri 39 Pontianak Utara*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak. Pembimbing (1) Dr. Agung Hartoyo, M.Pd., dan Pembimbing (2) Dyoty Auliya Vilda Ghasya, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Negeri 39 Pontianak Utara. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan bentuk *Quasi-Experimental Design* dengan jenis *one group pre test-post test design*. Populasinya adalah peserta didik kelas IV yang terdiri dari 2 kelas. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas IVA. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik pengukuran dan alat pengumpul data adalah tes tertulis berbentuk pilihan ganda. Berdasarkan analisis data, diperoleh hasil rata-rata tes akhir yakni 70,18. Hasil uji hipotesis menggunakan *t-test (paired sample t-test)* diperoleh uji t dengan nilai signifikansi = 0.000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Kesimpulan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini membuktikan terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Negeri 39 Pontianak Utara. Berdasarkan hasil perhitungan *effect size* (ES) diperoleh  $ES = 1,28$  yang termasuk kriteria tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa materi operasi hitung bilangan cacah siswa kelas IV SD Negeri 39 Pontianak Utara.

**Kata Kunci:** Pengaruh, Model Pembelajaran *Role Playing*

## **MOTTO**

Karna masa depan sungguh dan harapanmu takkan hilang

Amsal 23:18

Ingatlah senantiasa bahwa tekadmu untuk sukses jauh lebih penting dari apapun

Abrahan Lincoln

Kamu tidak boleh capek karena Mamak dan Bapak lebih capek

Elisiana Aroyo

## PERSEMBAHAN

Puji dan syukur dihaturkan kehadiran Tuhan yang maha Esa. Segala perkara dapat diselesaikan dengan mudah dan dengan bantuan Tuhan Yesus. Sunggu indah rencana Tuhan atas segala hal dalam hidup.

Karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya tercinta, Ayahanda Daniel Wian dan Ibunda Yosepin yang senantiasa mencurahkan kasih sayang serta doa, dukungan dan materi agar saya selalu diberi kemudahan, kelancaran, dan kesuksesan dalam meraih mimpi saya. Tiada kata yang dapat mewakili rasa terima kasih saya atas perjuangan dalam merawat, mendidik, dan membesarkan saya hingga saya dapat menyelesaikan Pendidikan S1 di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Guru Sekolah Dasar Universitas Tanjungpura.

Terima kasih kepada saudara kandung saya, Fernando Erwiansa dan Donal Wiansah yang senantiasa mendukung dan membantu dalam proses pembuatan selama ini. Terima kasih juga kepada Chatrin Hirimma Rumahorbo, Modesta Felisia Flora Vipanka Neri, Amanah Budi Utami, Eliska Sari, Sumarni Dame Hottian Simanullang, Lia Yunita dan Adita Nurul Amalia yang selalu kebersamai semasa kuliah dalam susah dan senang. Dan *last but not least I wanna thank me , thank you for always be ur self and always do ur best. Congratulations Elis.*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan desain penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah Siswa Kelas IV SD Negeri 39 Pontianak Utara”.

Penyusunan desain penelitian ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, saran, motivasi, dan dukungan dari berbagai pihak sehingga dapat terselesaikan. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih terutama kepada Bapak Dr. Agung Hartoyo, M.Pd selaku dosen Pembimbing I dan Ibu Dyoty Auliya Vilda Ghasya, M.Pd selaku dosen Pembimbing II. Tidak lupa ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada :

1. Orang tua yang sudah melahirkan, membesarkan dan mendidik penulis hingga sampai saat ini masih dapat bertahan untuk menyelesaikan Pendidikan S1.
2. Rekan-rekan seperjuangan S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dalam proses penulisan desain penelitian ini.

Penulis telah berusaha secara maksimal dan sebaik mungkin dalam menyelesaikan desain penelitian ini walaupun banyak hambatan yang dihadapi. Jika dalam penyusunan desain penelitian masih banyak terdapat kesalahan baik dari segi penulisan maupun penyusunan, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan penulisan desain penelitian ini.

Pontianak, 27 Juni 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	4
E. Ruang Lingkup dan Definisi Operasional .....	5
BAB II .....	8
KAJIAN PUSTAKA .....	8
A. Kajian Teori .....	8
B. Penelitian Yang Relevan .....	23
C. Kerangka Berpikir .....	29
D. Hipotesis .....	31
BAB III .....	33
METODE PENELITIAN .....	33

A. Metode Penelitian .....	33
C. Teknik Pengumpulan Data .....	37
D. Instrumen Penelitian .....	38
E. Analisis Data .....	43
BAB IV .....	47
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	47
A. Deskripsi Data .....	47
B. Pengujian Hipotesis .....	60
C. Pembahasan .....	64
BAB V .....	70
KESIMPULAN DAN SARAN .....	70
A. Kesimpulan .....	70
B. Saran .....	70
DAFTAR PUSTAKA .....	72
LAMPIRAN .....	76

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-langkah model pembelajaran role playing .....	12
Tabel 2.2 Capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran .....	19
Tabel 2.3 Penelitian yang relavan .....	23
Tabel 3.1 Skema one group pre-test dan posttest.....	34
Tabel 4.1 Hasil pre-test dan post-test .....	47
Tabel 4.2 Tabel histogram frekuensi pre-test dan post-test .....	48
Tabel 4.3 Uji normalitas pre-test dan post-test .....	60
Tabel 4.4 Hasil uji statistik .....	62

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1.Kerangka berpikir .....	30
------------------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara Guru Kelas IIIA SD Negeri 39 Pontianak Utara .	76
Lampiran 2. Hasil Wawancara Guru Kelas IIIB SD Negeri 39 Pontianak Utara .	70
Lampiran 3. Dokumentasi Wawancara Guru Kelas IIIA dan IIIB SD Negeri 39 Pontianak Utara .....	80
Lampiran 4. Bahan Ajar .....	81
Lampiran 5. Modul Ajar .....	82
Lampiran 6. Lembar Kerja Peserta Didik Pertemuan 1 .....	91
Lampiran 7. Lembar Kerja Peserta Didik Pertemuan 2 .....	92
Lampiran 8 Media Pembelajaran Pertemuan 1 .....	93
Lampiran 9. Media Pembelajaran Pertemuan 2 .....	94
Lampiran 10 Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest .....	96
Lampiran 11 Lembar Validasi Modul Ajar .....	146
Lampiran 12 Lembar Validasi Soal Pretest dan Posttest .....	150
Lampiran 13 Hasil Validasi Modul Ajar Oleh Dosen .....	153
Lampiran 14 Hasil Validasi Modul Ajar Oleh Guru .....	157
Lampiran 15 Hasil Validasi Soal Pretest dan Posttest Oleh Dosen .....	161
Lampiran 16. Hasil Validasi Soal Pretest dan Posttest Oleh Guru .....	164
Lampiran 17 Hasil Uji Coba Soal .....	167
Lampiran 18. Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba .....	169
Lampiran 19 Analisis Tingkat Kesukaran Uji Coba Soal .....	172
Lampiran 20. Hasil Analisis Daya Beda Soal Uji Coba .....	175
Lampiran 21. Hasil Rekapitulasi Tingkat Kesukaran, dan Daya Pembeda .....	178

Lampiran 22. Rekapitulasi Hasil Rata-rata <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	181
Lampiran 23. Perhitungan Uji Normalitas <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-test</i> .....	182
Lampiran 24. Perhitungan N-Gain .....	183
Lampiran 25. Uji Hipotesis .....	184
Lampiran 26. Perhitungan Effect Size (ES) .....	185
Lampiran 27. Dokumentasi Kegiatan Mengajar .....	186
Lampiran 28. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	187
Lampiran 29. Dokumentasi Uji coba Soal .....	180

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting untuk membangun peradaban bangsa. Salah satu aspek untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM) dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik adalah dengan pendidikan. Pendidikan di masa sekarang telah masuk pendidikan di Abad 21 yang dimana telah mengintegrasikan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dalam teknologi dan dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari.

Matematika merupakan suatu ilmu yang sangat penting karena berperan dalam berbagai disiplin ilmu dan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Umiyati (2016) berpendapat “Setiap saat kita selalu bergulat dengan matematika seperti berbelanja membeli barang, bermain komputer, bermain layang-layang, membaca jadwal keberangkatan bus atau kereta api, membuat mainan, membuat kue, dan masih banyak lagi yang berhubungan dengan matematika”. Oleh karena itu, pentingnya memberikan pembelajaran matematika dari sekolah dasar sampai ke perguruan tinggi adalah untuk membantu siswa beradaptasi dengan berbagai zaman (Maesari dkk, 2019).

Menurut Anisah (dalam Indriani, 2018) matematika merupakan salah satu pembelajaran yang susah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Hal ini dikarenakan objek matematika yang bersifat abstrak dan siswa sekolah dasar yang masih berada dalam siklus pembelajaran pada benda konkret (h.11). Salah satu materi matematika yang terdapat di sekolah dasar adalah materi operasi hitung (perkalian, pembagian, pengurangan, dan pertambahan) bilangan cacah. Materi ini diperkenalkan kepada siswa saat berada di fase B.

Dowker (dalam Nurjannah dkk, 2019) mengatakan bahwa kondisi yang menimbulkan hambatan dalam belajar adalah kesulitan belajar. Hambatan ini akan menimbulkan kegagalan atau kurang berhasil dalam mencapai



tujuan belajar. Terkadang penyebab siswa sekolah dasar mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika adalah kurang memahami konsep matematika, simbol dan informasi yang diberikan terlalu berbelit-belit dan abstrak yang membuat mereka kesulitan dalam memahami matematika (h.68).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan Muchtar dkk, (2020) ditemukan bahwa penyebab siswa belum mampu menyatakan konsep yang sudah dipelajari, membedakan objek-objek atau mengklasifikasikan berdasarkan sifat-sifatnya sesuai dengan konsep yang telah dipelajari menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis; serta siswa belum mampu mengaplikasikan sebuah konsep yang telah dipelajarinya adalah karena siswa tidak dilibatkan aktif dalam pembelajaran, hanya diminta untuk menghafal rumus, dan tanpa menggunakan konteks nyata membedakan objek-objek yang disebabkan pembelajaran yang belum mampu menggunakan konteks dunia nyata sehingga rendahnya pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran matematika yang berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah pula.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sidik & Wakih Agus Ahmad (2019) yang menunjukkan bahwa siswa kesulitan memahami maksud soal sehingga salah menerjemahkan ke kalimat matematika, siswa kesulitan mengoperasikan bilangan yang memuat tanda negatif, siswa kesulitan memahami makna sama dengan ( $=$ ), siswa kesulitan melakukan operasi hitung pembagian dan siswa kesulitan memahami makna lambang tanda kurang “ $()$ ” (h.463).

Hasil penelitian Nurjannah dkk, (2019) menemukan bahwa terdapat 2 subjek yang memiliki kesulitan yang sama yakni kurang pemahaman terkait dengan konsep sehingga subjek sulit mengabstraksi, menggeneralisasi serta mengingat konsep atau prinsip operasi hitung bilangan bulat dan juga guru dapat mendesain cara penyampaian bahan ajar dengan komunikasi yang efektif sehingga tidak ada lagi kesulitan yang dialami siswa (h.78).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN 39 Pontianak Utara yang mengatakan bahwa sulitnya siswa memahami pembelajaran matematika soal operasi hitung bilangan cacah disebabkan karena siswa kurang fokus dan cepat merasa bosan saat guru menjelaskan sehingga sulit untuk memahami pembelajaran.

Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik masih berada di tahap berpikir operasional/operasi konkret yakni mereka belum bisa berpikir secara deduktif dan dalam proses belajar siswa sekolah dasar masih berada di tahap simbolik. Maka dari itu, siswa sekolah dasar hanya dapat mengerti pembelajaran jika bahasa yang diberikan tidak abstrak dan mudah untuk dipahami. Astini dkk (2020) berpendapat bahwa siswa sekolah dasar yang berada di umur 6-12 tahun memiliki karakteristik senang bermain, senang bergerak, senang melakukan dan memperagakan sesuatu secara langsung maka dari itu guru di tingkat sekolah dasar diharapkan dapat mengemas suatu pembelajaran yang menyenangkan dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Kemudian pelaksanaan pembelajaran juga menggunakan benda konkret dan dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari untuk menciptakan suatu konsep pembelajaran (Prananda dkk., 2021)

Pada penelitian yang dilakukan oleh Sari (2018) menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* berpengaruh meningkatkan hasil belajar kognitif siswa jika dilakukan sesuai dengan sintaks dibuktikan dengan pengetahuan dari persentase ketuntasan 48% dengan rata-rata kelas 67 menjadi 93% dengan rata-rata kelas 85. Hal tersebut terjadi karena sintak/langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran *role playing* berhasil digunakan sehingga adanya interaksi dua arah dengan memberikan peran-peran tertentu kepada siswa dan kegiatan belajar berjalan dengan aktif. Sejalan dengan itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Permana (2021) menunjukkan bahwa setelah dilakukan dua kali siklus pembelajaran dengan pelaksanaan siklus kedua adalah perbaikan setelah siklus pertama dengan hasil model *role playing* dapat

meningkatkan hasil belajar siswa yang dibuktikan siklus pertama mendapatkan ketuntasan 66,7% dan siklus kedua sebesar 100% (h.66).

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada guru kelas III SDN 39 Pontianak Utara dan didukung oleh beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan, membuat Peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah Siswa Kelas IV SD Negeri 39 Pontianak Utara”.

### **B. Rumusan Masalah**

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar kognitif materi operasi hitung bilangan cacah siswa kelas IV SD Negeri 39 Pontianak Utara?
2. Seberapa tinggi pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar kognitif materi operasi hitung bilangan cacah siswa kelas IV SD Negeri 39 Pontianak Utara?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mendeskripsikan ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap dan hasil belajar kognitif materi operasi hitung bilangan cacah siswa kelas IV SD Negeri 39 Pontianak Utara?
2. Untuk mendeskripsikan seberapa tinggi pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar kognitif materi operasi hitung bilangan cacah siswa kelas IV SD Negeri 39 Pontianak Utara?

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat bagi sekolah  
Memberikan inovasi baru mengenai model pembelajaran.
2. Manfaat bagi guru
  - a. Mempermudah guru dalam menciptakan suasana belajar agar lebih menyenangkan.

- b. Menjadi alternatif hasil belajar kognitif materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah siswa kelas IV
  - c. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
3. Manfaat bagi peserta didik
- a. Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah siswa kelas IV
  - b. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
4. Manfaat bagi peneliti
- a. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam menggunakan model pembelajaran role playing.
  - b. Memberikan pengalaman menggunakan model pembelajaran role playing.

## **E. Ruang Lingkup dan Definisi Operasional**

### **1. Variabel Penelitian**

#### **a. Variabel Bebas**

Merupakan suatu variabel yang berpengaruh terhadap variabel lainnya. Sejalan dengan Sugiyono (2019) yang berpendapat variabel bebas atau biasa disebut dengan variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi sebab timbulnya variabel terikat (dependen). Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran role playing pada materi operasi hitung bilangan cacah pembelajaran matematika kelas IV SD Negeri 39 Pontianak Utara.

#### **b. Variabel Terikat**

Variabel terikat merupakan suatu variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Hal ini sejalan dengan Sugiyono (2019) yang berpendapat bahwa variabel terikat atau biasa disebut dengan dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari variabel bebas. Adapun variabel terikat dalam penelitian

ini adalah hasil belajar kognitif peserta didik dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Negeri 39 Pontianak Utara.

**c. Variabel Kontrol**

Variabel kontrol merupakan variabel yang sengaja dibuat konstan atau dikendalikan oleh peneliti. Sejalan dengan hal tersebut Sugiyono (2019) mengatakan variabel kontrol merupakan variabel yang dikendalikan secara konstan sehingga pengaruh yang diberikan oleh variabel bebas terhadap variabel terikat tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak diteliti. Dalam penelitian ini variabel kontrol terdiri dari guru (peneliti), materi pelajaran dan jam mengajar.

**2. Definisi Operasional**

**a. Model Pembelajaran *Role Playing***

Model pembelajaran role playing merupakan model pembelajaran dengan memainkan peran sebagai tokoh hidup atau benda mati. Model pembelajaran role playing dalam permainan ini dilakukan secara berkelompok dengan disediakan cerita pendek yang setiap cerita diperagakan oleh 2-3 orang siswa, siswa yang lain berperan sebagai pengamat dan guru berperan sebagai narator. Sebelum pelaksanaan kegiatan, guru menyiapkan permainan, pemilihan pemain, bermain peran, mendiskusikan dan kemudian mengevaluasi kegiatan permainan.

**b. Hasil Belajar Kognitif**

Hasil belajar kognitif merupakan jumlah nilai yang didapatkan siswa kelas IV setelah menyelesaikan pembelajaran matematika pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai dengan 1000 kelas IV.

**c. Pembelajaran Matematika**

Pembelajaran matematika dalam penelitian ini merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa kela IV dalam menemukan

konsep, lambang, dan hubungan antara jumlah dan ukuran materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai dengan 1000 siswa kelas IV semester 2.