

ABSTRAK

ROUDHOTUL JANNAH HASIBUAN. Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kelas IV SDN 0704 Sungai Korang. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan. 2024

Penelitian ini dilakukan karena adanya permasalahan dalam kegiatan belajar siswa, yaitu metode pembelajaran belum bervariasi karena masih didominasi dengan metode ceramah yang berpusat pada guru sehingga menimbulkan rasa bosan atau jenuh pada siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS masih terhitung rendah dan belum mencapai nilai KKM. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya metode pembelajaran Role Playing sebagai alternatif metode yang dapat mengaktifkan murid dan merangsang murid agar berani mengemukakan pendapat, memecahkan masalah, merangsang aktifitas dan meningkatkan hasil belajar siswa yaitu bermain peran (Role Playing). Pada penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun yang menjadi populasi dan sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas Kelas IV SDN 0704 Sungai Korang T.A 2024/2025 yang berjumlah 36 orang Siswa. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu Lembar observasi siswa yang berbentuk kuesioner yang berjumlah 20 soal yang sudah diuji validitas. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh di kelas kontrol diperoleh hasil rata-rata sebesar 65,24 dan rata-rata di kelas eksperimen sebesar 75,53 dengan menggunakan metode Role Playing. Dilihat dari hasil output “Independent Samples Test” diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,008 < 0,17$. Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kelas IV SDN 0704 Sungai Korang.

Kata kunci : *Pengaruh, Metode Role Playing, Hasil Belajar Siswa*



ABSTRACT

ROUDHOTUL JANNAH HASIBUAN. The Effect of Role Playing Method on Student Learning Outcomes in the Subject of Grade IV SDN 0704 Sungai Korang. Skripsi. Medan: Faculty of Education, State University of Medan. 2024

This study was conducted because there were problems in student learning activities, namely the learning method was not varied because it was still dominated by the lecture method centered on the teacher so that it caused boredom or saturation in students and student learning outcomes in science learning were still relatively low and had not reached the KKM value. To overcome these problems, a Role Playing learning method is needed as an alternative method that can activate students and stimulate students to dare to express opinions, solve problems, stimulate activity and improve student learning outcomes, namely role playing (Role Playing). In this study, the author used a quantitative research type. This study used two classes, namely the control class and the experimental class. The population and sample in this study were all students of Class IV SDN 0704 Sungai Korang Academic Year 2024/2025 totaling 36 students. The instrument used in this study was a student observation sheet in the form of a questionnaire totaling 20 questions that had been tested for validity. Based on the research results obtained in the control class, the average result was 65.24 and the average in the experimental class was 75.53 using the Role Playing method. Judging from the output results of the "Independent Samples Test" it is known that the sig. value (2-tailed) is $0.008 < 0.17$. So it can be concluded that there is an influence of the role playing method on student learning outcomes in the subjects of class IV SDN 0704 Sungai Korang.

Keywords: *The Effect, Role Playing Method, Student Learning Outcomes*

