

ABSTRAK

ELLYS SIREGAR, Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing dan Kemampuan Kognitif terhadap Hasil belajar Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar Pertiwi Medan, Tesis, 2006.

Penelitian ini bertujuan melihat model pembelajaran yang lebih baik antara model pembelajaran Role Playing dengan model pembelajaran konvensional dan hasil belajar yang lebih tinggi antara siswa yang memiliki kemampuan kognitif tinggi dengan yang memiliki kemampuan kognitif rendah.

Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain faktorial 2×2 . Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Pertiwi Medan semester 2 tahun ajaran 2005/2006. Sampel penelitian berjumlah 80 orang diambil berdasarkan teknik pengambilan sampel secara acak. Instrumen penelitian menggunakan tes hasil belajar Pengetahuan Sosial dan Tes Kognitif. Tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda berjumlah 45 butir digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar Pengetahuan sosial. Tes kognitif digunakan adalah tes CPM untuk mengetahui kelompok siswa yang memiliki kemampuan kognitif tinggi dan kemampuan kognitif rendah.

Teknik analisis data menggunakan anava untuk jumlah sel yang sama dilakukan uji Tuckey pada taraf signifikan $\alpha = 5\%$. Pengujian hipotesis menunjukkan bahwa : (1) Hasil belajar Pengetahuan Sosial siswa yang diajar dengan model pembelajaran role playing lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran model konvensional, (2) Hasil belajar Pengetahuan sosial siswa yang memiliki kemampuan kognitif tinggi lebih tinggi daripada siswa yang memiliki kemampuan kognitif rendah dan (3) Terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan kemampuan kognitif dalam memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Pengetahuan Sosial.

ABSTRACT

ELLYS SIREGAR, **The Influence Role Playing Teaching Model and Cognitive Ability on the Social Knowledge Achievement of Pertiwi Primary School Students.** Thesis, 2006.

The purpose of this research was to know the better teaching model between Role Playing model and conventional model between the students who have high cognitive ability and low cognitive ability.

The method of this research used an experiment quasi with 2 x 2 factorial design. The population are students of IV grade of Pertiwi Primary School Medan on 2nd semester of 2005 / 2006 academic year. The sample consisted of 80 students which was based on group random sampling technique. The research instrument used included 45 item multiple choice to measure the students learning achievement of social knowledge and cognitive ability tes was CPM test from Psychologist team to discover the students who have high and low cognitive ability.

The technique of data analysis used were analysis of variance (Anava) for the same cell and followed with tuckey test at $\alpha = 5\%$ level of significant. The hypotesis of this research showed that : (1) students achievement taught with role playing teaching model was higher than using conventional model teaching, (2) the students social knowledge achievement with high cognitive ability was higher than the low cognitive ability and (3) there was interaction between of teaching model with cognitive ability in giving the influence to the learning achievement of social knowledge on primary school students.