

ABSTRAK

HARTATI. NIM: 1132111030, “Perbedaan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing* dan Metode Ceramah di Kelas V SD Negeri 105300 Suka Makmur Tahun Ajaran 2016/2017.

Masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah kurangnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi pokok sistem peredaran darah manusia di kelas V SDN. 105300 Suka Makmur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan metode *Role Playing* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan metode ceramah.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN. Suka Makmur Kecamatan Deli Tua tahun ajaran 2016/2017 dengan jumlah 58 orang yang terdiri dari 30 orang siswa kelas VA dan 28 orang siswa kelas VB. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen dimana terdapat dua kelompok siswa yang diberi perlakuan berbeda. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan lembar observasi dan tes. Hasil penelitian yang diperoleh adalah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode *Role Playing* dan metode ceramah. Adapun penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai Maret 2017.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode *Role Playing* memperoleh nilai hasil belajar yang relatif lebih tinggi dibandingkan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata siswa pada kelas yang menggunakan metode *Role Playing* lebih tinggi yakni sebesar 72,33 sedangkan nilai rata-rata siswa pada kelas yang menggunakan metode ceramah hanya sebesar 52,5.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dan metode ceramah pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 105300 Suka Makmur TA. 2016/2017. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka metode pembelajaran *Role Playing* dapat diterapkan oleh guru sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.