

ABSTRAK

RAMADANI SYAHFITRI. Pengaruh Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 2 Siswa Kelas III MI Madinatussalam T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikansi dari metode pembelajaran *role playing* pada pembelajarantematik muatan pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 2 untuk siswa kelas III MI Madinatussalam. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experiment*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III A dan III B MI Madinatussalam tahun 2023/ 20224. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III A dan III B MI Madinatussalam yang berjumlah 64 orang siswa yang masing-masing kelas berjumlah 32 orang siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar angket validasi dan tes (soal). Hasil penelitian dalam penelitian ini menunjukkan: nilai signifikansi untuk data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen adalah $0,1216 \geq 0,05$ dan $0,238 \geq 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal dan nilai signifikansi untuk data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol adalah $0,2581 \geq 0,05$ dan $0,238 \geq 0,05$ yang berarti data berdistribusi tidak normal. Uji homogenitas menggunakan uji Hartley dengan perolehan nilai signifikansi *pretest* 1,822 dan perolehan nilai signifikansi *posttest* 1,822 yang dimana $\geq 0,05$ maka dinyatakan homogen. Nilai uji-T post test eksperimen 84,063 dan post test kontrol 65,156, pada taraf signifikansi 0,05 yang dimana $\leq 0,05$, dapat disimpulkan bahwa memiliki pengaruh yang signifikan pada metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik muatan pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia pada tema 3 sub 2 pembelajaran 2 kelas III MI Madinatussalam T.A 2023/2024.

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



ABSTRACT

RAMADANI SYAHFITRI. The Influence of the Role Playing Method in Improving Learning Outcomes in Thematic Learning Theme 3 Subtheme 2 Learning 2 Class III Students at MI Madinatussalam T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Faculty of Education Universitas Negeri Medan, 2024.

This research aims to determine the significant influence of the role playing learning method on thematic learning content of PPKn and Indonesian lessons in theme 3 subtheme 2 learning 2 for class III MI Madinatussalam students. This type of research is quantitative research with a Quasi Experiment approach. The population in this study were all students in classes III A and III B at MI Madinatussalam in 2023/20224. Meanwhile, the sample in this study was students in classes III A and III B at MI Madinatussalam, totaling 64 students, with 32 students in each class. Data collection techniques use validation questionnaire sheets and tests (questions). The research results in this study show: the significance value for the experimental class pretest and posttest data is $0.1216 \geq 0.05$ and $0.238 \geq 0.05$, which means the data is normally distributed and the significance value for the control class pretest and posttest data is $0.2581 \geq 0.05$ and $0.238 \geq 0.05$ which means the data is not normally distributed. The homogeneity test used the Hartley test with a pretest significance value of 1.822 and a posttest significance value of 1.822, which was ≥ 0.05 and was declared homogeneous. The T-test value of the experimental post test was 84.063 and the control post test was 65.156, at a significance level of 0.05 which is ≤ 0.05 , it can be concluded that the role playing learning method has a significant influence on learning outcomes in thematic learning of Civics and Language subject content. Indonesia in theme 3 sub 2 learning 2 class III MI Madinatussalam T.A 2023/2024.

Keywords: Role Playing, Learning Method, Influence

