

ABSTRAK

Kristianawatidharmastuti 2020, “*Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya*”. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Adibuana Surabaya. Pembimbing (1) Drs. Triman Juniarso, M.Pd Pembimbing (2) Ida Sulistyawati,SH, M.Pd.

Kata Kunci: *Metode Bermain Peran (Role Playing), Hasil Belajar.*

Penelitian ini dilakukan berdasarkan yang ada di lapangan, dimana ditemukan permasalahan yang berhubungan dengan rendahnya hasil belajar siswa dan menggunakan metode ceramah saja pada saat pembelajaran. Hal ini di dukung dengan banyaknya peserta didik yang tidak memperhatikan pada proses pembelajaran dan peserta didik banyak menyukai bermain.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Adapun teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis atau uji-t.

Hasil penelitian yang ditemukan setelah dilakukan uji hipotesis oleh peneliti, di dapat data bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $5,11 > 2,5$ maka H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya.

ABSTRACT

Kristianawatidharmastuti 2020, "*The Effect of Role Pleying Method on Larning Outcomes Of Science Class V of Tenggilis Mejoyo I elementary School Surabaya*". Elementry School Teacher education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. PGRI Adibuana University Surabaya. Advisors (1) Drs. Triman Juniarso. M.Pd Supervisor (2) Ida Sulistyawati, SH, M.Pd

Keywords: Role Playing, Learning Outcomes.

This research was carried out based on what was in the field, where problem were found that were related to the low student learning out comes and the use of lecture methods only during learning. This is supported by the large number of students who do not pay attention to the learning process and many students like to play.

The formulation of the problrm in this research whether there is an influence of the role playing method (Role Pleying) on the learning outcomes of science class V of SD Tenggilis Mejoyo I Surabaya. The method usedin this is quantitative research methods. Data collection techniques using the test. The data analysis technique uses normality test, homogeneity test, hypothesis test or t-test.

The results study were found a after the hypothesis test conducted by researchers, in the data that $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$ or $5,11 > 2,5$ then h_0 was rejected, which means that there is an influence of the role playing method (Role Pleying) on the learning out comes of the fifth grade science class at SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya.