

ABSTRACT  
**ROLE PLAYING THE EFFECT OF LEARNING METHOD  
ACHIEVEMENT OF IPS IN CLASS V SD AL AZHAR 1 WAY HALIM  
BANDAR LAMPUNG WAY OF LESSONS 2015-2016**

By  
**Risqhe Rumsi**

The problem in this research is a social studies student achievement is low and teachers not using the learning method *of role playing* in class V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung Academic Year 2015/2016. The purpose of this research was to determine the effect *of role playing* teaching methods on learning achievement IPS students. The research method in this research is quantitative and design used was experimental. The population in this study were all students of class V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung academic year of 2015/2016 with the number of 108 students as well as sample. The results of the data analysis technique that uses Uji- *Student t test* in SPSS 17.0 *for Windows* series is shown by the average value of the learning achievement of students who take social studies learning teaching methods for *role playing* in the experimental class (VB) which is higher than the 82.36 the average value of student achievement that followed the lecture method in class control (VC), which only scored 57.36.

**Keywords: academic achievement, *Role Playing Learning Method*.**

**ABSTRAK**  
**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING***  
**TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V SD AL**  
**AZHAR 1 WAY HALIM BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN**  
**2015-2016**

**Oleh**  
**Risqhe Rumsi**

Masalah dalam penelitian ini adalah prestasi belajar IPS siswa yang rendah dan guru belum menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada siswa kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap prestasi belajar IPS siswa. Metode penelitian dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan desain yang digunakan adalah eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016 dengan jumlah 108 siswa yang sekaligus menjadi sampel penelitian. Hasil dari teknik analisis data yang menggunakan Uji-*Student t Test* pada program SPSS seri 17.0 *for windows* ditunjukkan dengan nilai rata-rata prestasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran IPS menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada kelas eksperimen (VB) yaitu 82,36 lebih tinggi dari nilai rata-rata prestasi belajar siswa yang mengikuti metode ceramah pada kelas kontrol (VC) yang hanya mendapat nilai 57,36.

**Katakunci: Prestasi belajar, Metode Pembelajaran *Role Playing*.**