

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS VI SD NEGERI KECAMATAN PRINGSEWU

Oleh

Diah Ayu Ningrum

Masalah penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar tematik peserta didik. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar tematik peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Quasi eksperimental*. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah SD Negeri Kecamatan Pringsewu yang sudah menggunakan pembelajaran tematik sampai kelas VI berjumlah 86 peserta didik dan sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Pringsewu Timur yang berjumlah 19 dan kelas VI SD Negeri 3 Pringsewu Barat berjumlah 20 peserta didik yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji-t. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran *Role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas VI SD Negeri

Kecamatan Pringsewu dan adanya perbedaan antara hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan menggunakan metode ceramah.

Kata kunci: hasil belajar, model pembelajaran *Role playing*, tematik.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF ROLE PLAYING LEARNING MODEL ON THEMATIC LEARNING RESULT OF THE VI GRADE STUDENTS IN PRINGSEWU SUB-DISTRICT

By

Diah Ayu Ningrum

The problem of this research was the low result of students' thematic learning. This research was aimed to investigate the influence of Role Playing Learning Model on Students' Thematic Learning Result. The method used in this research was Quasi Experimental method. The research design used in this study was Nonequivalent Control Group Design. The population in this research was the students of SD Negeri in Pringsewu sub-district that have been using thematic learning until VI grade. The number of the population was 86 students. The sample of this research were 19 students of IV grade in SD Negeri 1 Pringsewu Timur and 20 students of IV grade in SD Negeri 3 Pringsewu Barat which had been selected with purposive sampling technique. The instruments used in this study were test result and observation sheet of students' activity by using Role Playing learning model. The data were analyzed by using simple linear regression test and t-test. Regarding to the result of the research, it can be concluded that Role Playing learning model gives influence to students' thematic learning result on the VI grade students in Pringsewu sub-district and there is differences between the learning result by using Role Playing and by using speech method.

Keywords: *learning result, Role Playing learning model and Thematic.*