

Reyna Cahya Sadaria. 2022. *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SDN Banyuajuh 2*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Bagus Rahmad Wijaya, S.Pd.,M.Pd.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa kelas 2 SDN Banyuajuh 2. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan metode yang digunakan adalah *quasi eksperiment* dan desain yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Sampel yang digunakan berjumlah 38 siswa dari kelas II A dan II B SDN Banyuajuh 2. Pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh. Dalam penelitian ini menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan tes soal, uji coba instrumen yang digunakan adalah uji validitas dan reliabilitas, uji asumsi klasik menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas, sedangkan uji hipotesis menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh hasil sig.(2-tailed) sebesar 0,000 berarti H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan pada metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa kelas 2 SDN Banyuajuh 2.

Kata kunci: Metode Bermain Peran, Hasil Belajar, Siswa Kelas 2.

Reyna Cahya Sadaria. 2022. The Effect of the Role Playing Method on the Learning Outcomes of Class 2 SDN Banyuajuh 2. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University, Madura. Supervisor: Bagus Rahmad Wijaya.,S.Pd.,M.Pd.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine whether there was an effect of the role playing method on the learning outcomes of grade 2 SDN Banyuajuh 2. This research was a quantitative study with a quasi-experimental method and a nonequivalent control group design. The sample used was 38 students from class II A and II B SDN Banyuajuh 2. Sampling used saturated sampling technique. In this study, the experimental class and the control class were used. Collecting data using interviews, observations and test questions, testing the instrument used is the validity and reliability test, the classical assumption test uses the normality test and homogeneity test, while the hypothesis test uses the t-test. Based on the results of data analysis using the t-test with a significance level of 0.05, the sig.(2-tailed) of 0.000 means H_0 is rejected and H_a is accepted so that it can be concluded that there is a significant difference between the experimental group and the control group, then the treatment given has a significant effect on the role playing method on the learning outcomes of grade 2 students at SDN Banyuajuh 2.

Keywords: Role Playing Methods, Learning Outcomes, Grade 2 Students .