

ABSTRAK

Rizqy Wulndari WR. NIM. 190101070711, Efektivitas Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Di Kelas V MIN 5 Banjarmasin, dan pembimbing Bidang Konten dan Metodologi dan pembimbing bidang bahasa dan teknik kepenulisan Huriyah, M.Pd, pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2023

Kata Kunci: Efektivitas, Metode Role Playing, Hasil Belajar, dan Tematik

Efektivitas adalah pengaruh atau keberhasilan setelah melakukan sesuatu, ukuran hasil tugas atau keberhasilan dalam mencapai tujuan. Metode *role playing* adalah metode yang meletakkan interelasi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan pokok yang dilakoni. Mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. Metode ini dapat dipergunakan dalam mempraktikkan pelajaran yang baru. Hasil belajar yang diteliti pada mata pelajaran Tematik Kelas V MIN 5 Banjarmasin dari nilai *pretest* dan *posttest*.

Tujuan penelitian untuk mengetahui efektivitas metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik di kelas V MIN 5 Banjarmasin dari hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Jenis pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan menggunakan metode eksperimen dengan tujuan untuk menguji keefektifan seberapa efektif dalam Efektivitas metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan hasil belajar Tematik siswa kelas V MIN 5 Banjarmasin. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh* yang termasuk dalam *non probability sampling*, sebanyak 35 responden.

Penelitian ini menggunakan uji normalitas dan homogen sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan nilai Sig. $0,141 > 0,05$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, yang artinya H_0 diterima dan H_a ditolak. Namun, kedua metode tersebut sama-sama dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari perbedaan dari hasil *pretest* dan hasil *posttest* yang meningkat. Metode *role playing* tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik di kelas V di MIN 5 Banjarmasin.