

EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP PARTISIPASI SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

ULFA FEBI KASTARI
1541628626018

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri Margasari II, Karawang dengan tujuan untuk melihat perbedaan efektifitas pembelajaran menggunakan metode role playing dengan yang tidak menggunakan metode role playing terhadap partisipasi siswa pada pembelajaran IPS. Jenis Penelitian ini adalah Eksperimen. Dengan Desain yang digunakan dalam penelitian adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas V SD Negeri Margasari II, dengan sampel penelitian kelas VC sebagai eksperimen dan kelas VA sebagai kelas kontrol. Instrumen tes yang digunakan untuk mengetahui partisipasi siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan tes berbentuk angket. Hasil analisis data pada *pretest* kelas eksperimen nilai yang didapat masih rendah nilai yang diperoleh sebesar 88,00, sedangkan pada kelas kontrol adalah 93,07. Setelah dilakukan *treatment* pembelajaran menggunakan metode role playing. Hasil analisis pada *posttest* kelas eksperimen diperoleh bahwa partisipasi pada pembelajaran IPS siswa meningkat dengan rata-rata 123,03, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 149,79. Berdasarkan uji t yang dilakukan diperoleh sig (2-tailed) < 0.05 yang artinya terdapat perbedaan terhadap partisipasi siswa pada pembelajaran IPS. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan efektifitas metode role playing terhadap partisipasi siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Margasari II tahun pelajaran 2018/2019.

Kata kunci : *Role playing, Partisipasi siswa pada pembelajaran IPS*

***EFFECTIVENESS ROLE PLAYING METHODS TOWARD STUDENTS
PARTICIPATION FOR SOCIAL LEARNING CLASS V ELEMENTARY
SCHOOL***

**ULFA FEBI KASTARI
1541628626018**

ABSTRACT

This research was conducted at class V Margasari II elementary school, Karawang. Determine for see difference effectiveness learning used role playing methods than not used role playing methods for social learning. Reasearch used experiment methods with design research nonequivalent control group design. Populations has been used all students class V Margasari II elementary school, with samples class VC as experiment class and VA as control class. Instrument this research used form of questionnaire participation social learning. Reaserch used two ways for got score that's pretest and posttes. Pretest at experiment class had range 88.0, while control class 93.07, and result for posttest students participation had increase 123.03 for experiment class, and 119.79 for control class. Based on t-test (2-tailed) $0.009 < 0.05$ that mean role playing methods had difference participation student at social learning. Result conclution had difference effectiveness used role playing toward student participation social learning class V Margasari II elementary school 2018/201.

Keywords: Role Playing Methods, Student participation in learning social

KARAWANG