

ABSTRAK

Nurul Istiqlaliyah, NIM : 1810310160, judul "Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Pada Permainan Edukatif Sirkuit Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara", Skripsi, Kudus : Fakultas Tarbiyah Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2022.

Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui proses persiapan dalam menyusun metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga, 2) Untuk mengetahui penerapan metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga, 3) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara penerapan metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *true eksperimen design* dengan desain *pretest-posttest control group design*. Teknik pengumpulan data secara observasi dan tes. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah semua siswa kelas III MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara. Kelas tersebut dibagi dalam 2 kelas yaitu kelas III A dan kelas III B. Kelas III A dijadikan sebagai kelas eksperimen diberi perlakuan dengan penerapan metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga. Kelas III B dijadikan kelas kontrol dengan penerapan metode konvensional.

Hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa 1) Proses persiapan dalam menyusun pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga adalah dengan cara menyusun RPP, mempersiapkan semua kebutuhan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, menyusun media pembelajaran berupa permainan edukatif sirkuit ular tangga, mempersiapkan LKS dan bahan ajar, dan menyusun soal evaluasi berupa tes pilihan ganda sebanyak 25 soal matematika. 2) Proses penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga pada mata pelajaran Matematika yaitu dilakukan melalui kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup yang sesuai dengan RPP yang sudah dirancang pada proses perencanaan. 3) Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara dengan hasil dari uji hipotesis nilai signifikansi ($0,000 < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a di terima dan H_0 ditolak. Rata-rata hasil belajar posttest kelas eksperimen siswa dengan menggunakan metode *role playing* 87,72 lebih besar daripada rata-rata kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional siswa sebesar 74,89.

Kata kunci : Metode Pembelajaran, Role Playing, Permainan Edukatif Sirkuit Ular Tangga, Hasil Belajar Siswa