

ABSTRAK

Ulfatun Nafi'ah, 1810310120, "Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas III MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus."

Penelitian ini bertujuan 1) untuk mengetahui penerapan metode *role playing* di kelas III MI NU Saalfiyah Gondoharum Jekulo Kudus dan 2) untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan digunakannya metode *Role Playing* di kelas III MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan penelitiannya yaitu metode kuantitatif *Pre-Experimental Designs* dengan desain penelitian (*One-Group Pretest-Posttest Design*), penelitian ini hanya memiliki *one classes* yang akan diberikan *pretest* dan *posstest*, hasil *pretest* diujikan sebelum mendapat perlakuan dengan hasil *posstest* diujikan setelah mendapat perlakuan. Populasi yang diambil yaitu seluruh peserta didik kelas III MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus, dengan jumlah sampelnya 22 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 10 siswi perempuan. Pengambilan data penelitian dilakukan dengan beberapa teknik pengumpulan data yakni observasi, tes, dan dokumentasi. Adapun instrumen yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yaitu jenis tes tertulis soal pilihan ganda sejumlah 20 butir soal yang diberikan pada *pretest* (sebelum pembelajaran) dan *posttest* (setelah pembelajaran). Teknik analisis data yang digunakan yaitu ada 3 analisis, 1) analisis pendahuluan yang terdiri atas 2 pengujian data : a) uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dan b) uji homogenitas menggunakan uji *Levene Statistic*, 2) analisis hipotesis menggunakan uji-T *Paired Test*, dan 3) analisis lanjutan.

Hasil penelitian yang di dapatkan, melalui penerapan metode *role playing* pada pembelajaran Matematika di kelas III MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus, rata-rata hasil belajar dari *pretest* 50.9091 menjadi *posttest* 80.9091. Kemudian dari hasil uji- $T_{hitung} 10.900 > 2.07961 T_{tabel}$ yakni dan nilai signifikan di dapatkan $.000 < 0.05$, yang artinya menerima H_a dan menolak H_o . Hasil tersebut dinyatakan terdapat peningkatan hasil belajar Matematika dengan penerapan metode *role playing* pada kelas III MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus.

Kata Kunci : *Metode Role Playing, Hasil Belajar, Matematika*