

ABSTRAK

Surachman, Widya (2026), "*Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 003 Gunung Tabur Kabupaten Berau Kalimantan Timur*". Tesis, Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini sudah disetujui dan diperiksa oleh Pembimbing I: Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd dan Pembimbing II: Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.

Kata-kata kunci: metode bermain peran (role playing), motivasi belajar, hasil belajar, IPAS.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode bermain peran (role playing) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 003 Gunung Tabur Kabupaten Berau Kalimantan Timur. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experimental design) berupa pretest-posttest non equivalent control group design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 003 Gunung Tabur dengan sampel ditentukan melalui teknik cluster sampling, yakni kelas VA (30 siswa) sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB (30 siswa) sebagai kelompok kontrol. Data dianalisis menggunakan Multivariate Analysis of Covariance (MANCOVA) dengan skor pretest sebagai kovariat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, (2) terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, (3) secara simultan terdapat perbedaan signifikan pada kedua variabel. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V.

ABSTRACT

Surachman, Widya (2026). *"The Effect of Role Playing Method on Students' Motivation and Learning Outcomes in Science and Social Studies (IPAS) Subject of Grade V at SD Negeri 003 Gunung Tabur, Berau Regency, East Kalimantan"*. Master's Thesis, Elementary Education, Postgraduate Program, Universitas Pendidikan Ganesha.

This thesis has been approved and reviewed by Supervisor I: Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd and Supervisor II Pembimbing II: Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.

Keywords: role playing method, learning motivation, learning outcomes, IPAS.

This study aimed to analyze the effect of the role playing method on students' motivation and learning outcomes in the Science and Social Studies (IPAS) subject of Grade V at SD Negeri 003 Gunung Tabur, Berau Regency, East Kalimantan. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design in the form of a pretest-posttest non-equivalent control group design. The study population comprised all Grade V students at SD Negeri 003 Gunung Tabur, with the sample determined through cluster sampling technique, namely Class VA (30 students) as the experimental group and Class VB (30 students) as the control group. Data were analyzed using Multivariate Analysis of Covariance (MANCOVA) with pretest scores as the covariate. The results revealed that (1) there was a significant difference in learning motivation between the experimental group and the control group, (2) there was a significant difference in learning outcomes between the experimental group and the control group, and (3) simultaneously, there was a significant difference in both variables. Therefore, it can be concluded that the role playing method has a positive and significant effect on students' learning motivation and learning outcomes in the IPAS subject of Grade V.