

ABSTRAK

Lahagu, Agus Candra Jaya Lahagu. 2025 Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Materi Kebudayaan Dalam Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi. Skripsi. Pembimbing Bapak Wahyutra A. Telaumbanua S.Pd., M.Pd.E

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap pemahaman materi kebudayaan dalam pelajaran IPS Terpadu siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Botomuzoi Tahun Pelajaran 2024/2025. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada materi kebudayaan karena penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental desain *one group pretest-posttest*, tanpa melibatkan kelompok kontrol. Sampel penelitian terdiri dari 18 siswa kelas VIII-A. Instrumen yang digunakan meliputi tes hasil belajar berbentuk uraian, yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai dari pre-test sebesar 47,11 menjadi 85,22 pada post-test. Uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, pembelajaran dengan model ini juga meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap konsep kebudayaan. Dengan demikian, model pembelajaran *Role Playing* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS, khususnya pada materi kebudayaan. Model ini disarankan untuk diterapkan sebagai alternatif strategi pembelajaran aktif yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna.

Kata Kunci: *Role Playing*, hasil belajar, pengalaman belajar kebudayaan, IPS Terpadu, pre-eksperimen

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Role Playing learning model on students' understanding of cultural material in Integrated Social Studies (IPS) for Grade VIII at SMP Negeri 2 Botomuzoi in the 2024/2025 academic year. The background of this research is the low student achievement in cultural topics, due to the use of conventional learning methods that do not actively involve students. This research employed a quantitative approach using a pre-experimental design of the *one group pretest-posttest* type, without a control group. The sample consisted of 18 students from class VIII-A. The instrument used was an essay-based learning achievement test administered before and after the treatment. The results showed an increase in the average score from 47.11 (pre-test) to 85.22 (post-test). The *Paired Sample t-Test* yielded a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant effect of the Role Playing model on students' learning outcomes. Additionally, this model enhanced student engagement, motivation, and understanding of cultural concepts. Therefore, the Role Playing learning model is proven to be effective in improving students' learning outcomes in social studies, particularly in cultural material, and is recommended as an alternative active learning strategy.

Keywords: Role Playing, learning outcomes, cultural learning experience, Integrated Social Studies, pre-experimental